

Wizard's Gambit (Le gambit du magicien) – Règles



Un jeu de Eric Drever et Matthew Stipes pour 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans, durée 45 minutes

Règles du jeu

Un millier d'années a passé depuis que *Les Déchus* ont battu en retraite depuis Hyrathia pendant les derniers jours de la Guerre des Légendes. D'où sont-ils venus et où se sont-ils sauvés, personne ne le sait-ils, et "*pourquoi ?*" demeure le plus grand des mystères. Beaucoup d'années ont passé depuis que la dernière Conférence des Magiciens s'est réunie, les petites guerres entre royaumes ne justifiant pas l'intervention du conseil des magiciens. Beaucoup d'années depuis que la grande paix a éliminé le besoin d'un mage de guerre - un Mage du Grand Siègle – pour conduire les magiciens d'Hyrathia dans la bataille.

Mais l'antique ennemi est maintenant revenu, apportant de nouveau la guerre à tous les royaumes. Les magiciens de tout le pays ont été appelés à la conférence, tenue à High Emerath, forteresse des mages. Ils se réunissent là pour participer à un rite antique, connu sous le nom de Gambit, où le vainqueur devient le prochain mage de guerre. Seuls les magiciens possédant la plus grande compétence dans les sorts, les incantations et la connaissance des ingrédients magiques rares peuvent espérer réclamer l'honneur d'être le mage de guerre. Un seul peut gagner le titre de Mage du Grand Siègle !

Possédez-vous l'intelligence pour participer à la conférence ?

Êtes-vous disposé à risquer le Gambit ?

Serez-vous le prochain Mage du Grand Siègle ?

Merci d'avoir acheté Wizard's Gambit, la dernière création des auteurs de jeu Eric Drever et Matthew Stipes. Wizard's Gambit est un jeu de cartes (pas à collectionner) qui vous immergera dans le royaume de puissants magiciens luttant pour invoquer des sorts mystérieux, utilisant seulement leurs connaissances des incantations et des ingrédients magiques rares.

But du jeu

Dans Wizard's Gambit, chaque joueur devient un magicien qui, à son tour de jeu, place des ingrédients magiques sur des sorts se trouvant dans une réserve commune de sorts au milieu de la table. Quand tous les ingrédients magiques requis ont été placés sur un sort donné, le magicien qui a achevé le sort le réclame pour lui, créant un livre de sorts face visible devant lui. Une fois ajouté à son livre de sorts, le magicien peut immédiatement appliquer les effets du sort (s'ils peuvent être utilisés), leur donnant plus de puissance pour vaincre ses adversaires. Chaque sort a une valeur de points, qui s'additionnent pour représenter les points du livre de sorts. Chaque magicien peut de plus modifier le cours de la partie en invoquant des cartes incantation pendant son tour, cartes qui peuvent fournir des avantages puissants pendant la partie. En plus, chaque magicien peut appeler la puissance la plus élevée, le gambit du magicien, afin de contrecarrer ses magiciens adversaires et d'avoir sa chance de réclamer des sorts puissants pour lui-même. Le premier magicien à atteindre un total de dix (10) points de sort gagne la partie et est proclamé Mage du Grand Siègle.

Composants

Wizard's Gambit contient 2 paquets séparés de cartes. Ces paquets sont le paquet des sorts et le paquet des composants. Chaque paquet a un verso différent afin d'aider les magiciens à les différencier facilement.

Le paquet des sorts

Le paquet des sorts contient toutes les cartes sort pour lesquelles les magiciens sont en compétition. Il y a au total 25 cartes sort.

Wizard's Gambit (Le gambit du magicien) – Règles

Le paquet des composants

Le paquet des composants contient 3 types de cartes utilisés dans le jeu : Ingrédients magiques, incantations et gambits.

| | |
|----|-----------------------------|
| 63 | Cartes ingrédients magiques |
| 18 | Cartes incantation |
| 8 | Cartes gambit |

Description des types de carte

Cartes sorts

Les cartes **sorts** représentent les sorts puissants pour lesquels les magiciens sont en concurrence dans le but de réclamer le titre de Mage du Grand Siège. Chaque sort procure deux avantages au magicien qui l'achève et le réclame. D'abord, la valeur des points de sort aide le magicien à s'approcher plus près du but de dix (10) points pour gagner la partie. Ensuite, la capacité du sort aide le magicien à combattre ses adversaires à chaque tour.

Valeur des points du sort
Ce nombre s'ajoute au total de points de sort du magicien.

Capacité du sort
On accorde au magicien cette capacité dès que le sort est achevé et réclamé et tant que c'est le sort du dessus de son livre de sorts.

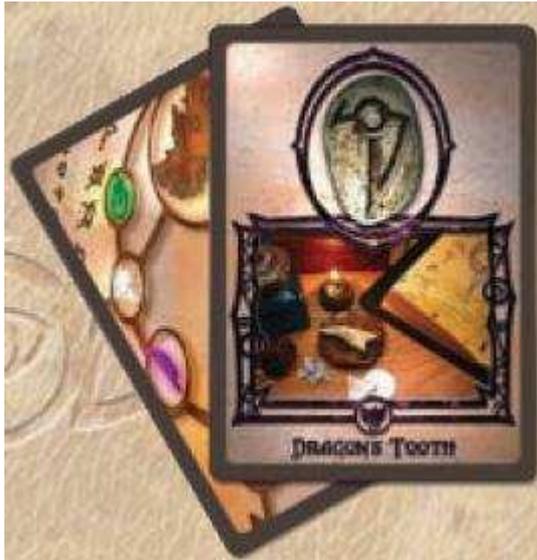
Runes requises
Les ingrédients magiques requis pour réclamer ce sort.



La valeur des points de sort va de 1 point à 5 points. Les sorts avec les valeurs de points de sort les plus basses tendent à avoir des capacités plus puissantes alors que les sorts avec les valeurs de points de sort les plus élevées tendent à avoir des capacités moins utiles, voire même nocives. De cette façon, les magiciens réclamant des sorts avec des capacités fortes prendront plus longtemps pour gagner, mais auront plus de puissance. Les magiciens réclamant des sorts avec des valeurs de points de sort plus élevés gagneront potentiellement plus rapidement, mais devront faire des sacrifices pour y arriver.

Voir le chapitre *Déroulement de la partie* pour de plus amples informations sur les cartes **sort**.

Wizard's Gambit (Le gambit du magicien) – Règles



Cartes ingrédients magiques

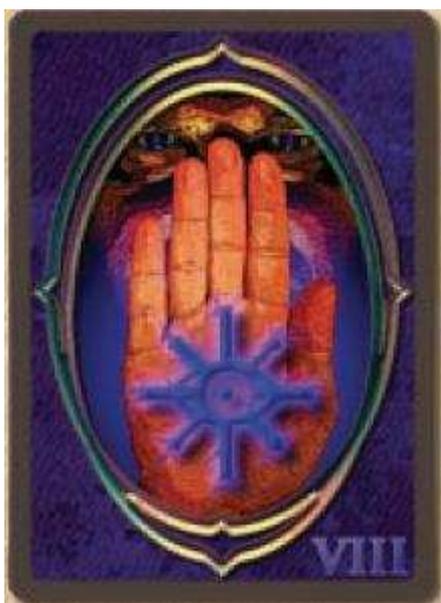
Piochées dans le paquet des composants, les cartes **ingrédients** magiques constituent les ressources de base utilisées par les magiciens pour réclamer les sorts de la réserve commune de sorts. Chaque carte ingrédient magique a une rune en haut de la carte, une image de l'ingrédient et le nom de l'ingrédient. Il y a 7 types d'ingrédients magiques différents utilisés dans Wizard's gambit.

Voir la page 10 pour une description de chaque **ingrédient** magique.

Cartes incantations

Les cartes **incantations** sont également piochées dans le paquet des composants, mais elles ont une utilisation différente. Chaque carte incantation a un effet unique qui influence le jeu d'une manière quelconque, généralement au profit du magicien qui l'invoque.

Voir le chapitre *Déroulement de la partie* pour de plus amples informations sur les **incantations**.



Cartes gambits

Un **gambit** est la force la plus puissante qu'un magicien peut invoquer. Ces glyphes enchantés permettent au magicien d'invoquer sa volonté pour protéger sa propre magie et contrecarrer celle de ses adversaires pendant la partie. Chaque carte gambit est d'une couleur unique, de sorte que chaque magicien puisse aisément identifier la carte gambit qu'il contrôle. Le deuxième intérêt d'une carte gambit est le nombre en chiffres romains en bas à droite. Il est seulement utilisé pour déterminer l'ordre du tour et n'exerce aucun autre effet sur le jeu.

Voir le chapitre *Déroulement de la partie* pour de plus amples informations sur la manière de jouer les **gambits**.

Wizard's Gambit (Le gambit du magicien) – Règles

Déroulement de la partie

Préparation de la partie

1. Enlevez toutes les cartes gambits du paquet des composants.
2. Séparez les paquets des sorts et des composants et mélangez-les individuellement.
3. Placez le paquet des sorts au centre de la table et placez le paquet des composants près du bord de la table.
4. Distribuez cinq (5) cartes du paquet des composants à chaque magicien.
5. Piochez quatre (4) cartes sorts du paquet des sorts et placez-les face visible autour du paquet des sorts au milieu de la table.
6. Chaque magicien commence la partie avec une carte gambit. Mélangez les cartes gambit et distribuez une carte face visible à chaque magicien, puis mélangez les cartes gambit restantes dans le paquet des composants.
7. Les cartes gambit sont numérotées. Le magicien avec le nombre en chiffres romains possédant la valeur la plus élevée commence. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier magicien.

Le tour d'un joueur

Dans Wizard's gambit, le tour de chaque magicien consiste en jouer une carte ingrédient de sa main, éventuellement effectuer une action d'incantation puis piocher une carte pour finir son tour.

Phase de jeu

Les deux (2) actions suivantes peuvent être jouées dans n'importe quel ordre :

1. Jouez un **ingrédient** magique à côté d'un des sorts de la réserve de sorts.
2. Effectuez une action d'incantation optionnelle.

- Jouer une carte **incantation**, ou
- Jouer ou libérer une carte **gambit**.

Phase de pioche

Piochez une carte du paquet composants. La pioche d'une carte pendant la phase de pioche signifie la fin du tour d'un magicien. *Les effets de fin de tour en attente se résolvent après la pioche de la carte.*

Règles générales

- Chaque magicien doit jouer une carte ingrédient magique sur son tour, même s'il ne le souhaite pas !
- Un magicien ne peut jouer qu'une (1) carte ingrédient magique sur son tour sauf si la capacité d'une incantation ou d'un sort dit le contraire.
- Si un magicien ne peut pas jouer de carte ingrédient magique, il doit immédiatement montrer sa main à tous les magiciens, finir son tour et piocher deux (2) cartes.
- Chaque magicien ne peut jouer des cartes que pendant son propre tour.
- Une carte incantation est placée dans la défausse une fois jouée.
- Si à tout moment pendant son tour un magicien n'a plus aucune carte en main, il doit finir son tour et piocher cinq (5) cartes. Si un magicien n'a aucune carte en main alors que ce n'est pas son tour, il pioche immédiatement cinq (5) cartes afin de ne pas manquer de cartes.
- Un magicien ne peut avoir que cinq (5) cartes en main à la fin de son tour. Il doit défausser chaque carte excédentaire pour redescendre à cinq (5).
- Si pendant la partie, le paquet composants manque de cartes, mélangez simplement la défausse pour remplacer le paquet et continuer la partie normalement.

Réserve de sorts

Chaque sort dans la réserve des sorts possède des ingrédients magiques requis en bas de la carte. A son tour, chaque magicien ajoute un ingrédient magique au sort de son choix dans la réserve de sorts jusqu'à ce que tous les besoins d'un sort en ingrédients magiques soient remplis. Quand le dernier ingrédient magique d'un sort donné est joué, le magicien qui a joué l'ingrédient réclame le sort pour son propre livre de sort. Le sort est immédiatement activé. Remplacez immédiatement le sort réclamé par un nouveau sort du paquet des sorts et continuez la partie.

Wizard's Gambit (Le gambit du magicien) – Règles



1. Jeu des ingrédients magiques

A son tour, chaque magicien joue un ingrédient sur un sort de la réserve des sorts, en concordance avec les ingrédients requis par le sort. *Faites chevaucher les cartes ingrédients pour voir clairement les cartes qui ont été jouées.*

2. Jeu de l'ingrédient final

Un magicien joue stratégiquement l'ingrédient magique final sur un sort. *Astuce : Les incantations aideront parfois un magicien à jouer l'ingrédient final !*

3. Réclamation du sort

Le magicien qui a joué avec succès l'ingrédient final réclame le sort et l'ajoute face visible à son livre de sorts. Ce magicien peut immédiatement utiliser la capacité du sort si elle s'applique et la valeur des points du sort est ajoutée à son total.



Remarques sur la réserve de sorts

- Les ingrédients magiques peuvent être joués dans n'importe quel ordre sur n'importe quel sort.
- Un ingrédient magique peut seulement être joué sur un sort qui requiert l'ingrédient de ce type, et seulement si cet ingrédient manque encore. Quelques sorts peuvent requérir plus d'un ingrédient donné.
- La carte *flocon prismatique* est un joker et peut être jouée sur n'importe quel sort dans la réserve de sorts qui a de la place pour un ingrédient.
- Les ingrédients magiques sont défaussés immédiatement après que le sort correspondant est réclamé.

Libres de sorts des magiciens

Quand un magicien réclame un sort il le met face visible sur son livre de sorts. La capacité du sort est immédiatement disponible et utilisable par le magicien, si elle est applicable. Cette action remplace celle du sort actuellement sur son livre de sorts. La capacité du nouveau sort entre en vigueur et celle du sort précédent cesse. Seule la capacité du sort du dessus du livre de sorts de chaque magicien est en vigueur à un moment donné. Chaque magicien peut demander à voir les sorts dans le livre de sorts d'un autre magicien à tout moment. L'effet d'un sort peut être actif de manière permanente ou peut exiger de son propriétaire de choisir quand l'appliquer. Si on permet au propriétaire de choisir quand appliquer l'effet, il peut seulement être utilisé une fois par tour et seulement sur le tour de son propriétaire.

Wizard's Gambit (Le gambit du magicien) – Règles



1. Livre de sorts actuel

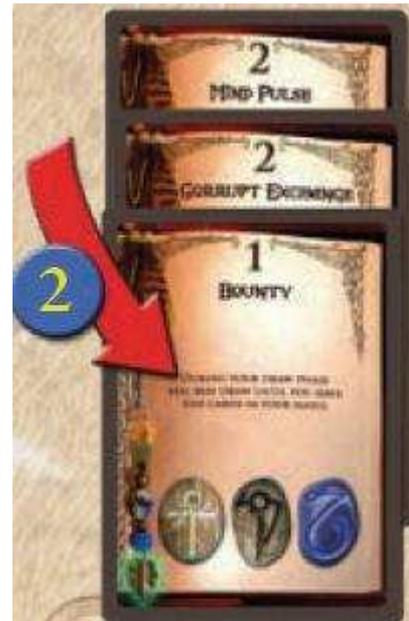
Le livre de sorts d'un magicien a *Corrupt exchange* [Echange corrompu] au-dessus. Il peut utiliser ce pouvoir au début de son tour comme indiqué.

Il a 4 points de sort.

2. Nouveau sort réclamé

Le même magicien réclame un nouveau sort, *Bounty* [Générosité] pendant son tour. Il peut maintenant utiliser la capacité de ce sort comme indiqué.

Il a maintenant 5 points de sort.



Remarques sur le livre de sorts

- Tous les effets du livre de sorts sont résolus avant que les capacités du sort de remplacement puissent entrer en vigueur.
- Les sorts dans Wizard's gambit sont conçus pour s'empiler afin de calculer facilement le total de points du livre de sorts.

Gambit

Les cartes gambit sont la force la plus puissante du jeu. Avec ces glyphes enchantés, un magicien peut invoquer sa volonté afin de contrecarrer les actions des autres magiciens ou protéger ses sorts des interférences des autres magiciens. En utilisant une action d'incantation, un magicien peut jouer une carte gambit d'une des trois manières différentes afin de lui donner un avantage pendant la partie.

- **Aura de protection** : Une carte gambit peut être jouée sur un sort de la réserve des sorts pour le protéger contre les autres magiciens qui pourraient jouer des cartes ingrédients magiques ou d'incantation sur ce sort, jusqu'à ce que la carte gambit soit enlevée du jeu.
- **Annulation de magie** : Une carte gambit peut être jouée sur le livre de sorts de n'importe quel magicien pour annuler l'effet de la capacité du sort, jusqu'à ce que la carte de gambit soit enlevée du jeu.
- **Destruction de carte gambit** : Une carte gambit peut être jouée sur la carte gambit d'un concurrent pour détruire la carte gambit ciblée. Les deux cartes sont enlevées du jeu avec cette action.

Wizard's Gambit (Le gambit du magicien) – Règles



Jouer un gambit

1. Aura de protection

Placez la carte gambit sur un sort de la réserve de sorts. Le sort ciblé est maintenant protégé et n'est plus une cible légale pour les ingrédients magiques ou les incantations des autres magiciens. Il ne peut être réclamé par aucun magicien jusqu'à ce que la carte gambit soit enlevée. Lorsqu'il le souhaite lors d'un tour ultérieur, le magicien qui a joué la carte gambit peut utiliser son action d'incantation pour libérer la carte gambit déjà en jeu. La carte gambit est retirée de la partie.

2. Annulation de magie

Placez la carte gambit sur le livre de sorts du magicien ciblé. Le sort du dessus de ce livre de sorts est maintenant annulé et le magicien qui possède le livre de sorts ne peut pas utiliser les capacités du sort tant que la carte gambit est en jeu. Tous les effets permanents actifs lorsque le livre de sorts est annulé sont immédiatement annulés. Le magicien dont le livre de sorts est ciblé peut encore réclamer de nouveaux sorts de la réserve de sorts, mais les capacités du nouveau charme sont également annulées jusqu'à ce que la carte gambit soit enlevée. Placez simplement le sort nouvellement réclamé sous la carte gambit sur le livre de sorts, laissant la carte gambit sur le dessus. Les cartes gambit jouées sur le livre de sorts d'un magicien n'affectent pas le total de points de sort de ce livre de sorts, ainsi un magicien avec une carte gambit sur son livre de sorts peut réclamer un nouveau sort et gagner la partie !



Wizard's Gambit (Le gambit du magicien) – Règles



3. Destruction de carte gambit

Placez la carte gambit sur une carte gambit existante sur un sort dans la réserve de sorts ou un livre de sorts. La carte gambit est détruite et les deux cartes gambit sont retirées de la partie. Toutes les protections ou effets d'annulation de la carte gambit sont annulés. Un magicien ne peut pas cibler la carte gambit face visible devant chaque joueur.

Libération de carte gambit

Quand un magicien a une carte gambit en jeu pour protéger un sort dans la réserve de sorts ou sur le livre de sorts d'un autre magicien, il peut utiliser une action d'incantation pour libérer la carte gambit n'importe quand pendant son tour. Retirez la carte gambit du jeu une fois libérée.

Règles spéciales des gambits

- Un magicien qui a initié un gambit ne peut pas réclamer de sorts jusqu'à ce que la carte gambit soit retirée de la partie.
- Un magicien ne peut avoir qu'une (1) carte gambit en jeu à tout moment. Ceci permet à un magicien de détruire les gambits mais pas d'avoir une combinaison de deux (2) Aura de protection ou Annulation de magie simultanément.
- Un sort dans la réserve de sorts avec un gambit aura de protection dessus est considéré hors-jeu. Les capacités de sorts et les incantations ne peuvent pas cibler ce sort ou ses ingrédients magiques. Aucun composant magique ne peut être joué sur ce sort tant qu'il est protégé.
- Le jeu d'une carte gambit est compté comme une action d'incantation. Un magicien peut soit jouer une carte incantation soit jouer/libérer une carte gambit sur son tour, mais pas les deux. Ceci étant dit, il existe certains sorts et incantations qui peuvent outrepasser cette règle.
- Une carte gambit n'est pas une incantation. Les sorts ou les actions qui ciblent spécifiquement les incantations n'exercent aucun effet sur les cartes gambit en jeu.
- Quand une carte gambit est enlevée, elle est de manière permanente retirée de la partie.
- La carte gambit que chaque magicien reçoit au début de la partie reste face visible devant lui jusqu'à ce qu'elle soit jouée. Elle n'est pas considérée comme dans la main du magicien.
- Un magicien ne peut avoir qu'une carte gambit en jeu à tout moment.

Wizard's Gambit (Le gambit du magicien) – Règles

Gagner la partie

Le premier magicien à réclamer des sorts pour une valeur totale de dix (10) points de sort gagne la partie. On lui accorde le titre vénéré de mage du Grand Siècle.



Wizard's Gambit (Le gambit du magicien) – Règles

Sur les origines des ingrédients magiques



Souffle de l'ange

Cendres du Phoenix



Dent de dragon

Plume de Griffon



Larmes de la sirène

Agate disjointe



Flocon prismatique