

8+  
2-5

## SORTEZ VOS BAGUETTES !

Jetez vos dés dans l'arène pour obtenir des symboles identiques et lancer les plus grands sortilèges du Monde des Sorciers ! Chaque sortilège vous fera perdre ou gagner de nouveaux dés. Le ou la dernière à posséder encore des dés à la fin de la partie deviendra le(la) champion(ne) de la bataille des Sorciers !

### Contenu

- 26 dés
- 1 tapis en mousse
- 1 arène
- 1 règle du jeu

### Mise en place

Installez la boîte contenant l'arène au centre de la table. Placez le tapis en mousse au fond.

Chacun de vous reçoit un nombre de dés qui varie selon le nombre de joueurs (voir tableau page suivante).

NOMBRE DE SORCIERS	NOMBRE DE DÉS PAR SORCIER
2	8
3	7
4	6
5	5

Une fois que tout le monde a pris ses dés, lancez un des dés restants dans l'arène. Si vous obtenez un **X**, relancez-le ou tournez-le sur une autre face. Les éventuels autres dés restants sont mis de côté et ne serviront pas durant cette partie.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

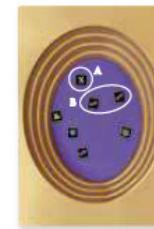
Vous jouez à tour de rôle, dans le sens horaire, en commençant par le plus âgé (et donc le plus sage) d'entre vous. La partie s'arrête dès qu'il ne reste plus qu'un **seul joueur** à posséder encore des dés. Il est déclaré champion !

À votre tour de jeu, vous **devez** lancer 1 dé dans l'arène. Vous êtes libre de choisir si vous le lâchez délicatement ou si vous le lancez sans retenue ! Il est parfaitement autorisé de **percuter** d'autres dés de l'arène.

**ATTENTION !** Si un dé est lancé à côté de l'arène, en sort suite à un rebond ou est éjecté à l'extérieur, il est **immédiatement écarté du jeu**.

### Après chaque lancer, regardez ce qu'indique les dés présents dans l'arène :

**X**: Tous les dés sur la face **X** sont écartés du jeu ; ils ne seront plus utilisés. **Une fois** ces dés **sortis** de l'arène, vérifiez s'il reste des dés avec des symboles identiques. **(A)**



**Symboles identiques** : Si 2 ou plusieurs dés indiquent le même symbole, vous avez lancé un sortilège ! **(B)** Reportez-vous à la liste des sortilèges ci-dessous. **S'il y a plusieurs groupes de symboles identiques**, appliquez leurs effets dans l'ordre de la liste, en suivant les règles pour chacun d'eux.

### **Immobulus**

Si vous obtenez un **Immobulus**, **vous ne récupérez pas les dés comportant ce symbole**. Vous pouvez récupérer les éventuels autres groupes de dés identiques mais sans déclencher leurs effets.

Les dés de l'*Immobulus* restent dans l'arène jusqu'à ce que ce sortilège soit rompu par un autre lancer. Si un nouveau dé *Immobulus* vient s'ajouter à un sortilège d'*Immobulus* encore dans l'arène, ce dé ne peut pas non plus être récupéré.

### Lashlabask

Si vous obtenez un *Lashlabask*, tous les autres sorciers(-ères) doivent immédiatement jeter tous ensemble un dé dans l'arène **avant que les dés ne soient** récupérés. Tout sortilège obtenu lors de ce lancer ne déclenche aucun effet. Puis vous récupérez tous les groupes de dés dans l'arène.

### Accio

Si vous obtenez un *Accio*, vous récupérez les dés concernés + un dé supplémentaire au choix de l'arène.

### Wingardium Leviosa

Si vous obtenez un *Wingardium Leviosa*, vous récupérez les dés concernés. S'il reste des dés dans l'arène, empilez-les pour former une seule grande tour. Seul le dé au sommet est pris en compte pour savoir si un sortilège est lancé... à condition qu'ils soient encore empilés après le prochain jet de dé...



### Confundo

Si vous obtenez un *Confundo*, récupérez ces dés. Le sens de jeu change : si vous jouiez dans le sens horaire, vous jouez désormais dans le sens antihoraire, et inversement.

**Si vous avez obtenu un sortilège, récupérez les dés concernés (sauf *Immobulus*). Votre tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant de jouer.**

**Si tous les symboles sont différents :** Vous pouvez décider **soit** d'arrêter et mettre fin à votre tour, **soit** de prendre le risque de jeter un nouveau dé dans l'arène !

Après chaque lancer, suivez les étapes expliquées précédemment en vérifiant les **X** et les groupes de symboles identiques. S'il n'y a toujours aucun dé identique, vous pouvez retenter votre chance jusqu'à ce que vous lanciez un sortilège... ou qu'il ne vous reste plus aucun dé.

### Expelliarmus !

S'il n'y a aucun dé dans l'arène au début de votre tour, vous avez été désarmé de votre baguette ! Vous **devez** alors lancer **tous les dés qu'il vous reste** dans l'arène ! Puis vérifiez les éventuels sortilèges, selon les règles habituelles.

### Plus de dés !

S'il ne vous reste plus aucun dé, vous avez été « stupéfixé(e) » et êtes éliminé(e).

### Conseils et astuces

- Il est permis de tourner l'arène pour être en meilleure position pour lancer.
- Si un dé est « cassé » (contre le bord de l'arène ou un autre dé), vous pouvez bouger la boîte jusqu'à ce que le dé tombe à plat.
- Si tous les joueurs sont d'accord, vous pouvez retirer temporairement les dés du bord de l'arène avant votre lancer. Mais vous n'avez pas le droit ni de les tourner, ni de les empiler, ni d'en changer les faces.
- Vous pouvez décider de jouer avec votre réserve de dés visible ou non.

### Fin de la partie

Si un joueur n'a plus de dé dans sa réserve à la fin de son tour, il est éliminé. La partie prend fin dès qu'il ne reste plus **qu'un seul joueur** possédant encore des dés. Ce dernier remporte la partie.

### Règles de tournoi

En tournoi, le but du jeu consiste à avoir **le moins de points** à l'issue de toutes les parties. Jouez autant de parties qu'il y a de joueurs (5 parties à 5 joueurs, 4 parties à 4 joueurs, etc.). Le Premier Joueur change à chaque partie.

Quand un joueur est éliminé, il marque autant de points que le nombre de joueurs encore en lice. Par exemple, le premier joueur éliminé dans une partie à 3 joueurs marque 2 points. Le vainqueur marque 0 point.

À l'issue de la dernière partie, le vainqueur du tournoi est le joueur totalisant **le moins de points**. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ceux-ci se partagent la victoire... ou jouent une dernière partie pour se départager.

Auteur : Dieter Nüßle

Rédaction : Mike Mulvihill

Consultants : Andre Maack, Sophia Absmeier

Rédaction des éditions précédentes : Andre Maack, Jean-Baptiste Ramassamy

Graphisme : Sam Dawson