

SORTILÈGES

à l'école de magie

6+

100%
MATH
2-6

20-30 min



Lukas Zach & Michael Palm



Les deux auteurs du jeu, Lukas et Michael, vivent chacun avec 2 chats, l'amour de leurs vies et leurs fils, l'un à Brême et l'autre près du Lac de Constance. Un heureux hasard a permis leur rencontre : pendant ses vacances dans la région, Lukas est entré à "Seetroll", le magasin de jeu de Michael. Ce fut le début d'une amitié profonde et d'une passion partagée pour la création de jeux.

Pour en découvrir plus sur eux :
www.LudoCreatix.com

- 1 plateau de jeu
- 1 école de magie avec un escalier (en 5 parties)
- 6 élèves magiciens en 6 couleurs
- 1 figurine du Fantôme Willy, le Surveillant de l'école
- 1 Horloge du fantôme
- 18 tuiles Arbres (avec 16 Lumies et 2 fantômes)
- 3 dés (avec 16 Lumies, 1 fantôme et 1 potion)
- 3 tuiles Potions et 3 tuiles Enchantements

Matériel



Présentation

Les balais volants, les chats parlants et les objets magiques de toutes sortes se retrouvent au marché secret de minuit. Cela va sans dire, seuls les magiciens adultes ont le droit d'y pénétrer ! Mais que font ici Amir, Andy et Anna, élèves magiciens de 2ème année ? Ils devraient être couchés depuis bien longtemps ! Secrètement, les élèves se sont fauflés hors de l'école sous le couvert de la nuit. Mais Willy, le Fantôme Surveillant a découvert les petits curieux et les poursuit. Retournez rapidement à l'école de magie avant que Willy ne vous attrape ! Les étincelles lumineuses appelées Lumies éclairent le chemin devant vous.



Mise en place



- 1 Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- 2 Attachez l'école de magie à l'escalier* et placez-les sur le plateau de jeu.
- 3 Mélangez les tuiles Arbres et placez-en une sur chacun des espaces ronds avec le côté arbre visible.
- 4 Chaque joueur choisit un élève magicien et place sa figurine sur le marché de minuit.
- 5 Placez Willy, le Fantôme Surveillant, sur la case avec le symbole fantôme au plus profond de la forêt.
- 6 Placez les 3 dés et l'Horloge du fantôme à portée de main.
- 7 Choisissez ensemble le niveau de difficulté auquel vous voulez jouer et préparez le nombre correspondant de tuiles Potions et Enchantements à côté du plateau de jeu. Les Potions et les Enchantements restants sont retirés du jeu.

**lors de la première utilisation du jeu, vous assemblez l'escalier comme indiqué sur celui-ci.*

Débutant :



Confirmé :



Expert :



Au début du jeu, **chaque joueur regarde secrètement une tuile Arbre**. A deux joueurs, vous pouvez regarder 2 tuiles chacun. Mémorisez quelle Lumie se cache dessous, puis reposez à sa place la tuile côté arbre visible. Si vous trouvez un fantôme sous un arbre, montrez-le à tous et avancez Willy, le Fantôme Surveillant, d'une case, avant de replacer la tuile côté arbre visible.

L'objectif du jeu est de mémoriser les cachettes des Lumies pour entrer dans l'école de magie avant que Willy, le Fantôme Surveillant, attrape l'un d'entre vous.

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier à s'être promené en forêt devient premier joueur. Ce joueur reçoit l'Horloge du fantôme. A votre tour, **vous lancez les 3 dés**.



Comment jouer ?

Cherchez les Lumies

Le chemin de l'école est très sombre la nuit ! Pour avancer rapidement, vous avez besoin de l'aide des Lumies. Celles-ci sont de petits êtres lumineux, qui éclairent votre chemin pour un instant. Mais les Lumies ne sont pas faciles à trouver. Elles aiment particulièrement se cacher sous les arbres. Les dés vous indiquent les Lumies que vous devrez chercher. Essayez de trouver une Lumie en retournant une tuile Arbre. **Les autres joueurs peuvent vous aider dans votre recherche en vous donnant des indices !**



A) Vous avez trouvé une Lumie ?

Bravo ! Retournez 1 tuile Arbre supplémentaire jusqu'à ce que vous ayez trouvé toutes les Lumies indiquées par les dés ou retourné une mauvaise Lumie (voir l'option B). Ceci termine votre tour. Avancez alors votre élève magicien d'une case pour chaque Lumie correcte révélée. Ensuite, remplacez toutes les tuiles révélées à ce tour pour ne voir que des arbres. C'est maintenant au tour du joueur suivant de lancer les dés.



B) Vous avez trouvé une mauvaise Lumie ?

Catastrophe, ce n'est pas la bonne : votre tour est terminé ! Pour chaque Lumie correcte que vous avez trouvée précédemment, avancez votre élève magicien d'une case. Ensuite, remplacez toutes les tuiles révélées à ce tour pour ne voir que des arbres. C'est maintenant au tour du joueur suivant de lancer les dés.



C) Vous avez trouvé un fantôme ?

Malheur ! Vous êtes tombés dans un piège tendu par le fantôme ! Votre tour prend fin immédiatement. Pour chaque Lumie correcte que vous avez trouvée précédemment, avancez votre élève magicien d'une case et ensuite, malheureusement, avancez aussi Willy, le Fantôme Surveillant d'une case. Puis remplacez toutes les tuiles révélées à ce tour pour ne voir que des arbres. C'est maintenant au tour du joueur suivant de lancer les dés.

Une face de dé montre un des deux **symboles spéciaux** ? Ne le cherchez pas sous les tuiles Arbres, mais effectuez l'action correspondante :



Potion : avancez un élève magicien de votre choix d'une case (sans dépenser de tuile Potion).



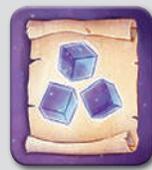
Piège du fantôme : avancez Willy, le Fantôme Surveillant, d'une case à la fin de votre tour.

Potion et Enchantement

Si Willy, le Fantôme Surveillant, se rapproche dangereusement, vous pouvez utiliser une Potion disponible et/ou un Enchantement à tout moment. Décidez ensemble du moment où vous souhaitez les utiliser.



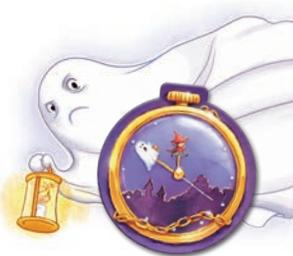
Potion : avancez votre élève magicien, ou celui d'un autre joueur, d'une case. Les Potions utilisées sont retirées du jeu.



Enchantement : relancez les trois dés. Les Enchantements utilisés sont retirés du jeu.

L'Horloge du fantôme

Lorsque le tour revient au joueur qui possède l'Horloge du fantôme, **avancez Willy** d'autant de cases que le nombre de flèches dessinées sur la case où se trouve le Fantôme Surveillant. **N'oubliez jamais de le faire !** Ensuite vous pouvez lancer les dés.



Sur l'escalier

Quand vous arrivez à l'école vous devez être particulièrement discrets. Silence ! **Lorsque vous débutez votre tour sur l'escalier**, vous vous débrouillez tout seuls. Vous souviendrez-vous où se cachent les Lumies ? Vous effectuez votre tour comme d'habitude, mais **SANS aucune aide des autres joueurs !** Vous pouvez toujours utiliser des Potions et des Enchantements.

À l'école de magie

Une fois que votre élève magicien a atteint l'intérieur de l'école, Willy ne peut plus vous attraper. Vous ne lancez plus les dés, mais vous pouvez toujours aider les autres joueurs qui cherchent les Lumies, tant que leur tour ne commence pas sur l'escalier.



Le jeu peut se terminer de 2 manières différentes :

1. Quand tous vos élèves magiciens sont entrés dans l'école sans s'être fait attraper par Willy : **vous avez gagné tous ensemble !**
2. Si pendant le cours du jeu, Willy, le Fantôme Surveillant, se déplace sur un ou plusieurs élèves magiciens, alors il vous a attrapés ! Vous en subirez les conséquences et malheureusement, **vous avez perdu ensemble.** Mais gardez confiance et essayez de nouveau !

Fin de partie

Nous voulons remercier tous les élèves magiciens, en particulier Aditya, Amel, Amit, Andi, Babs, Basti, Benne, Chamila, Chaminda, Claas, Chrétien, Fabi, Heidi, Isabella, Jorid, Jürgen, Jule, Laura, Lotte, Mara, Matze, Mayelle, Nancy, Nathan, Nina, Paula, Robert, Silas, Steffi, Teresa, Theo, Thilini, Tina, Uller. Des remerciements sincères à Philipp Kolhoff, qui a calculé l'équilibre magique grâce à un logiciel fait sur mesure. Des remerciements spéciaux au Maître Magicien, Demian, qui a fourni l'idée et a été un élève testeur infatigable.



"Le bon jeu pour le bon âge", telle est notre devise !

Les boîtes de tous nos jeux sont déclinés en quatre couleurs : **vert**, **bleu**, **jaune** et **rouge**.
Chaque couleur est associée à un âge. Voici le détail de ce code couleur :



3+

3+ Des jeux pour les plus petits



4+

4+ Des règles simples et amusantes



5+

5+ Je peux y jouer sans aide



6+

6+ Papa et Maman s'amuse autant que moi !

© 2017 Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de. All rights reserved.
Distribution exclusive des éditions françaises par Matagot.

96 rue de Miromesnil, 75008 Paris.

La réimpression ou l'édition des règles, composants de jeu ou illustrations est interdite sans autorisation préalable.

Auteur : Lukas Zach & Michael Palm
Illustrations : Anne Pätzke

Réalisation & Graphismes : Claudia Geigenmüller
Traduction : Delphine Auzias

