

LES TOURS AMBULANTES

WOLFGANG KRAMER

MICHAEL KIEßING

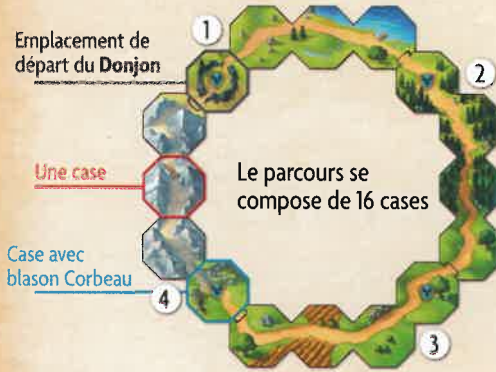


De 1 à 6 joueurs, à partir de 8 ans.

MATERIEL

Avant la première partie, il faut délicatement détacher les morceaux pour assembler les Tours et le Donjon comme indiqué ci-dessous. Ceux-ci pourront ensuite être rangés dans la boîte sans être démontés.

4 **plaques** à relier pour former le parcours de jeu.



1 **Donjon**



9 **Tours** dont 5 avec un blason Corbeau dessus



8 **Sorts**



90 **cartes Mouvement**



24 **Sorciers** en 6 couleurs:

5 bleus et jaunes, 4 rouges et verts, 3 orange et 3 violets



1 **Blason Oya** en forme de blason Corbeau



36 **Fioles** 6 de chaque couleur

Un côté fiole vide, l'autre côté fiole pleine



1 **dé** (valeur de 1 à 6)



BUT DU JEU

Etre le premier à amener ses Sorciers au Donjon tout en ayant rempli ses Fioles.

PREPARATION

- 1 Former le plateau de jeu en assemblant les **4 Plaques** comme indiqué sur la page précédente.
- 2 Placer le **Donjon** sur son emplacement de départ (voir page précédente).
- 3 Placer les **9 Tours** sur les 9 cases proches du **Donjon** en sens horaire. En alternant **Tour** avec et sans blason Corbeau et en commençant par une **Tour** avec blason Corbeau.
- 4 Placer les **2 Sorts** « Déplacer un Sorcier » et « Déplacer une Tour » près du plateau de jeu. Les autres **Sorts** sont écartés : ils ne sont utilisés que dans la **variante « Maîtres Sorciers »**.
- 5 Mélanger et former une pioche avec les 90 **cartes Mouvement**. **Chaque joueur en reçoit 3** qu'il garde en main, visibles de lui seul.
- 6 Placer le **dé** près du plateau de jeu.
- 7 Chaque joueur choisit sa couleur et prend le nombre de **Sorciers** et de **Fioles** de sa couleur comme indiqué sur le tableau ci-dessous. Chaque joueur expose ses **Fioles vides** devant lui. Le matériel inutilisé est remis dans la boîte.



	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Couleurs utilisables					
Sorciers	5	4	4	3	3
Fioles	6	5	5	4	4

- 8 L'Oya (le joueur qui commence) est le joueur ayant choisi sa couleur en dernier. Il expose le **blason Oya** devant lui.
- 9 Chaque joueur à tour de rôle en commençant par l'Oya, doit placer un de ses **Sorciers** sur une **Tour** en commençant par la tour la plus proche du **Donjon**, puis, dès que celle-ci est « pleine », en passant à la **Tour** suivante. On continue ainsi jusqu'à ce que tous les **Sorciers** des joueurs soient placés.
Le nombre maximum de **Sorciers** sur une **Tour** est indiqué par une, deux ou trois **Gouttes de Lumière** sur sa case : trois sur les 3 premières tours, puis deux sur les 3 suivantes et enfin une sur les 3 suivantes.



Exemple de mise en place pour une partie à trois joueurs

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Durant toute la partie, chaque joueur à tour de rôle devient l'Oya et doit choisir entre :

- 1/ soit **défausser** ses 3 cartes et avancer (s'il le désire) une Tour d'une case en respectant les **Règles de déplacement**.
- 2/ soit jouer l'une après l'autre deux de ses trois cartes.

Chaque carte permet soit de déplacer un de ses **Sorciers**, soit de déplacer une **Tour**, soit de déplacer l'un ou l'autre,



Et cela toujours en respectant les **Règles de déplacement**.

Les cartes jouées forment une défausse près de la pioche qui est mélangée pour reformer une pioche quand celle-ci est épuisée.

Pour finir son tour, on pioche suffisamment de cartes pour avoir à nouveau 3 cartes en main.

De plus, durant son tour, l'Oya peut lancer un (et un seul) sort en utilisant ses **Fioles** et en respectant les **Règles de Magie**.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a réussi à amener tous ses **Sorciers** dans le **Donjon** et a rempli toutes ses **Fioles**, on continue à jouer jusqu'au joueur précédent le possesseur du **blason Oya** afin que tout le monde ait joué le même nombre de tours.

La partie est alors terminée et si plusieurs joueurs ont réussi à finir, le gagnant est celui ayant le plus de Fioles pleines devant lui (qu'il n'a pas utilisées pour des Sorts). En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

REGLES DE DEPLACEMENT

Le mouvement des Sorciers et des Tours se fait toujours dans le sens horaire.

Il existe deux sortes de cartes :

- Celles avec un chiffre indiquent le nombre exact de cases dont doit avancer le Sorcier ou la Tour.
- Celles avec un ou plusieurs dés signifient que le nombre exact de cases sera indiqué par un lancer de dé. S'il y a plusieurs dés, le joueur peut décider de relancer le dé une ou deux fois (selon qu'il y a 2 ou 3 dés dessinés) et devra utiliser le dernier résultat obtenu.
- Quand une carte propose de déplacer un Sorcier ou une Tour, il faut choisir. S'il y a un lancer de dé, le choix est fait après avoir lancé le dé.
- On est obligé de réaliser le déplacement indiqué sur la carte. Pour une carte avec choix entre Sorcier ou Tour, on doit choisir un déplacement possible. Si tout déplacement est réellement impossible, la carte est simplement défaussée.

a) Règles de déplacement d'un Sorcier

- On ne peut déplacer qu'un Sorcier à soi visible (sur le sol ou sur une Tour).
- Le déplacement d'un Sorcier se terminera sur le sol, sur une Tour ou dans le donjon.
- Il ne peut pas y avoir plus de 6 Sorciers sur le sol d'une case ou au sommet d'une Tour. Si un déplacement devait faire dépasser cette limite, ce déplacement est interdit.
- Pour entrer dans le Donjon, il faut que le Déplacement du Sorcier se termine exactement sur la case du Donjon. Sinon le Sorcier continue son déplacement au delà du Donjon.

IMPORTANT : Amener un de ses **Sorciers** dans le **Donjon** a 3 conséquences :

- 1/ Le **Sorcier** restera dans le **Donjon** jusqu'à la fin de la partie.
- 2/ Le tour du joueur s'arrête immédiatement, même s'il n'a pas encore joué sa deuxième carte.
- 3/ Le **Donjon** est déplacé dans le sens horaire jusqu'à s'arrêter sur le premier blason Corbeau vide (sans Sorcier dessus). C'est à dire soit sur le sol d'une case à blason Corbeau, soit au sommet d'une Tour à blason Corbeau. S'il n'existe aucun blason Corbeau vide, le Donjon reste à sa place.



Déplacement de 2 d'un de ses Sorciers



b) Règles de déplacement d'une Tour

- Si le déplacement se termine sur une case occupée par une ou plusieurs **Tours**, la Tour déplacée est posée au dessus (ceci peut ainsi provoquer un empilement de 2 à 9 **Tours**)
- Quand on choisit de déplacer une Tour dans un empilement de Tours, on déplace avec elle toutes les Tours au-dessus d'elle. Celles en dessous restent sur place.
- Le **Donjon** n'est pas une **Tour** :
 - une **Tour** ne peut être déplacée sur le **Donjon**.
 - Par contre, une **Tour** peut continuer son déplacement au delà du **Donjon**.
 - Le **Donjon** placé au dessus de **Tours** se déplace avec elles.
- Les **Sorciers** présents au dessus de **Tours** sont déplacés en même temps.
- Si la **Tour** est posée sur un ou plusieurs **Sorciers** visibles, Ceux-ci sont emprisonnés. Cela a deux conséquences :
 - 1/ En récompense, le joueur remplit une de ses **Fioles** vides exposées devant lui: il la retourne côté **Fiole** pleine. Si toutes ses **Fioles** sont déjà pleines, il ne se passe rien.
 - 2/ Le ou les **Sorciers** emprisonnés ne pourront être libérés qu'en déplaçant à nouveau cette même **Tour**. Et comme il est interdit de soulever une **Tour** « pour voir », il va falloir se souvenir qui est emprisonné où (par contre, il est toujours autorisé de regarder dans le **Donjon** pour vérifier les **Sorciers** déjà présents dedans).



REGLES DE MAGIE

- Chaque Sort coûte le nombre de **Fioles** pleines indiqué dessus. Les **Fioles** utilisées sont écartées du jeu (elles ne peuvent pas être réutilisées mais sont considérées comme ayant été remplies pour remporter la partie).
- Si un Sort amène un de ses **Sorciers** dans le **Donjon**, cela arrête le tour du joueur, même si aucune carte n'a encore été jouée.
- Les Sorts exposés restent utilisables par tous tout au long de la partie.

VARIANTE PAR EQUIPE

- A 4 ou 6 joueurs, on pourra jouer en équipe de deux en s'associant avec le joueur en face.
- Pour gagner, chaque joueur d'une équipe doit avoir rempli ses **Fioles** et amener ses **Sorciers** dans le **Donjon**.
- Un joueur qui a déjà rempli toutes ses **Fioles** et emprisonne un ou des **Sorciers** remplit une **Fiole** de son partenaire.
- Un joueur qui a déjà amené tous ses **Sorciers** dans le **Donjon**, déplace les **Sorciers** de son partenaire durant son tour.
- Une fois pendant son tour, l'Oya peut demander si son partenaire veut lui donner une carte. Si oui, celui-ci lui glisse une de ses cartes face cachée. En échange, l'Oya lui rend une carte face cachée (ce peut être la même !).
- Le partenaire de l'Oya peut aussi proposer cet échange en tendant une carte face cachée même quand l'Oya ne lui a rien demandé.
- De la même façon, un don de **Fioles** pleines à l'Oya par le Partenaire peut être organisé.
- En dehors de cela, les deux joueurs d'une équipe ne peuvent pas communiquer.

VARIANTE POUR MAITRES SORCIERS

- En début de partie, on tire au hasard (ou on choisit) autant de Sorts que l'on désire. Ceux-ci seront disponibles pour tous.
- **Pour chaque carte jouée**, après d'éventuels lancers de dés et après avoir décidé la **Tour** ou le **Sorcier** à déplacer, **un Sort peut être lancé**. Si l'Oya ne veut pas le faire, un joueur peut décider d'utiliser ses **Fioles** pour lancer un **Sort à sa place** : le joueur le plus proche de l'Oya dans l'ordre du tour à la priorité.
- Le joueur qui lance le Sort choisit si celui-ci est réalisé avant ou après le déplacement.
- Quand un joueur lance un sort, il peut choisir de dépenser plus de Fioles pour l'utiliser plusieurs fois (*par exemple, dépenser quatre Fioles pour utiliser deux fois « Avancer un Sorcier » et avancer un Sorcier de deux cases ou deux Sorciers d'une case*).
- Un sort ne peut pas annuler un déplacement déjà effectué mais si un Sort réalisé avant le déplacement empêche le déplacement, la carte est simplement défaussée sans que le déplacement soit effectué.

LES TOURS EN SOLITAIRE (pour jouer seul)

Les règles sont les mêmes que dans le jeu de base avec les différences suivantes :

- On place 12 **Sorciers** (les couleurs n'ont aucune importance) comme dans la **Préparation** standard (trois **Tours** avec 3 **Sorciers**, une **Tour** avec 2 **Sorciers**, une **Tour** avec 1 **Sorcier**).
- Le joueur a toujours trois cartes en main, mais à chaque fois qu'il en joue une, il en pioche une (il est toujours possible de défausser les 3 cartes pour avancer une **Tour** d'une case)
- La partie s'arrête dès que les 12 **Sorciers** sont dans le **Donjon**.
- On compte le nombre de cartes jouées (dans la défausse) : le moins de cartes jouées, meilleur est le niveau atteint :

De 10 à 19 cartes Extraordinaire ! Si tu n'as pas triché, tu es un véritable sorcier.

De 31 à 35 cartes Continue, tu es sur la bonne voie.

De 20 à 23 cartes Félicitations ! tu fais parti de l'élite.

De 36 à 40 cartes Courage, c'est sûr, tu peux faire mieux.

De 24 à 27 cartes Trop fort ! La guilde des sorciers te réclame.

De 41 à 45 cartes C'est clair, il faut que tu continues à pratiquer.

De 28 à 30 cartes Wow ! Chapeau bas pour la performance.

Plus de 45 cartes Peut-être peux-tu trouver un stage d'apprenti Sorcier près de chez toi ?

LES TOURS POUR SORCIER SOLITAIRE (pour jouer seul en lançant des sorts)

Les règles sont les mêmes que dans **les tours en solitaire** avec les différences suivantes :

- On tire au hasard 3 **Sorts** que l'on expose face visible et l'on expose 6 **Fioles** vides (de n'importe quelle couleur).
- A chaque fois que l'on joue une carte, il est possible de lancer un **Sort** (si l'on a suffisamment de **Fioles** pleines).
- Pour gagner, il faut avoir rempli les 6 **Fioles** et avoir amener les 12 **Sorciers** dans le **Donjon**.

LES TOURS EN COOPERATIF

Les règles sont les mêmes que dans **les tours en solitaire** ou **les tours pour Sorcier solitaire** avec deux options différentes :

1/ soit chaque joueur a trois cartes en main et à son tour en joue une et peut lancer un **Sort**, puis pioche.

2/ soit trois cartes sont exposées au centre de la table. A son tour, un joueur en joue une et peut lancer un **Sort**, puis la carte utilisée est remplacée.

A son tour, on peut toujours défausser les trois cartes pour avancer une **Tour** d'une case.

Les joueurs essayent de finir en le moins de cartes possibles, mais **ils ne peuvent communiquer d'aucune manière**.



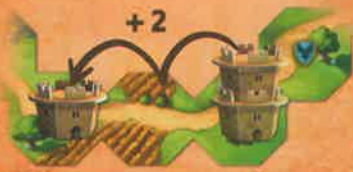
Avancer un Sorcier

Permet d'avancer un **Sorcier**, le sien ou celui d'un autre joueur, **d'une case** en respectant les règles de déplacement.



Avancer une Tour

Permet d'avancer une **Tour** d'exactly **deux cases** en respectant les règles de déplacement.



Echanger deux Tours

Permet d'**échanger deux Tours**. Il ne peut pas y avoir de Tours présentes sur les Tours déplacées.



Reculer un Sorcier

Permet de **reculer un Sorcier**, le sien ou celui d'un autre joueur, **d'une case** en respectant les règles de déplacement.



Reculer une Tour

Permet de **reculer une Tour** d'exactly **deux cases** en respectant les règles de déplacement.



Déplacer le Donjon

Permet d'**avancer ou de reculer le Donjon** jusqu'à atteindre **une case** ou une Tour vide (**sans Sorcier dessus**).

Note : ce ne doit pas forcément être une case ou une Tour avec un blason Corbeau dessus.



A dos de Sorcier

Permet d'**avancer un des ses Sorciers** se trouvant **sur la même case que le Sorcier qui doit avancer** grâce à une carte. Les deux Sorciers avancent ensemble jusqu'à la destination indiquée par la carte (ceci peut être dans le Donjon).

Rouge monte sur le dos de Bleu



Libérer un Sorcier

Permet de **soulever une Tour** pour **délivrer un de ses Sorciers** ainsi révéle. Ce Sorcier est placé visible au sommet de cette case. Si le Donjon est présent sur cette case, le Sorcier va dans le Donjon.

S'il n'y a pas de Sorcier ou uniquement des Sorciers adverses, rien ne se passe et les Fioles ont été utilisées pour rien.

Dans la variante par équipe, on peut aussi délivrer un Sorcier de son partenaire.

Même si un Sorcier est délivré juste après avoir été emprisonné, le joueur qui venait de l'emprisonner remplit tout de même une de ses Fioles





Auteurs: Wolfgang Kramer et Michael Kiesling

Illustrateur: Michael Menzel

Distribution France
OYA - 25 rue de la Reine Blanche
75013 Paris

oya@oya.fr @oyaparis

Tout droit réservé
© 2021 Abacus Spiele
Fabriqué en Allemagne

JEUX A JOUER
OYA
— depuis 1998 —