

Zapp Zerapp

Un jeu de Heinz Meister et Klaus Zoch pour des magiciens dotés d'une oreille très fine.

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans.

Silencieux et inquiétant à la fois, le mont de l'éternel silence surplombe la vallée abandonnée. Un silence à vous donner la chair de poule, où même le vent n'ose se faire remarquer. Depuis des siècles, en effet, une malédiction pèse sur ce mont : celui qui ne sait pas garder ses distances se retrouve paralysé sur-le-champ.

Néanmoins, tous les 13 ans, les maîtres magiciens profitent de cette situation pour découvrir lequel d'entre eux mérite de recevoir le titre honorifique du Zapp Zerapp, qui n'est rien d'autre que la distinction la plus importante du monde de la magie. Pour prouver qu'ils sont les meilleurs, ils doivent agiter les mystérieux tonneaux et réussir à rompre la malédiction l'espace d'un moment. C'est alors, durant ce court laps de temps, que les apprentis sorciers doivent courir à qui mieux mieux, avant que la malédiction ne les paralyse à nouveau, et atteindre le but pour que leur maître se voit décerner le Zapp Zerapp.

Le matériel

1 plan du jeu avec le sommet du mont au centre, les cases de départ de chaque couleur autour du mont, les villages d'arrivée de chaque couleur aux 4 coins du plateau, les cases du parcours colorés sont des zones de protection pour le joueur de cette couleur. Les cases neutres sont inutilisées dans la règle de base.



12 apprentis sorciers
en 4 couleurs.



14 tonneaux mystérieux
(le 14^{ème} tonneau sert de
rechange).



14 bouchons
(le 14^{ème} bouchon sert de
rechange).



13 étiquettes
numérotées de 1 à 13.



Environ 100 pierres magiques
(91 pierres seront utilisées et
les autres servent de rechange)



2 dés

Avant la première partie

Avant de vous lancer dans la première partie, remplissez les tonneaux mystérieux d'une bonne dose de magie :

Introduisez une pierre magique dans un tonneau et prenez soin de bien le refermer avec un bouchon, puis collez sur celui-ci l'étiquette portant le numéro 1. Ensuite, mettez deux pierres magiques dans un deuxième tonneau, refermez-le bien avec un bouchon, sur lequel vous collez l'étiquette portant le numéro 2 et ainsi de suite.

À la fin, vous allez vous retrouver avec 13 pierres magiques dans le treizième tonneau, bien refermé avec un bouchon, avec l'étiquette portant le numéro 13.



But du jeu

Le premier joueur qui arrive à conduire ses trois apprentis sorciers jusqu'à la ville de sa couleur gagne la partie.

Le placement de départ

Mélangez bien les 13 tonneaux préparés et placez-les au milieu du plateau. Il s'agit du sommet du mont.

Chaque joueur reçoit trois apprentis sorciers de sa couleur et les pose sur la case de départ de la même couleur, située au pied du mont.

Le déroulement du jeu

Chaque tour consiste en trois phases :

1. Lancer le nombre magique.
2. Agiter les tonneaux.
3. Déplacer (et bannir) les apprentis sorciers.

Une fois ces trois phases accomplies, les joueurs commencent un nouveau tour et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un d'entre eux gagne.

Phase 1 : Lancer le nombre magique.

Un des joueurs lance les deux dés. La somme détermine le nombre magique qui est valable pour tous les joueurs et qui s'annonce à haute voix.

On conserve le résultat des dés jusqu'au prochain tour (pour pouvoir contrôler).

Pour plus d'équité, le lanceur de dé devrait changer à chaque tour.



Phase 2 : Agiter les tonneaux.

Après avoir déterminé le nombre magique, tous les joueurs commencent en même temps à agiter les tonneaux mystérieux, sans regarder les étiquettes numérotées sur le fond. Si l'un des joueurs pense qu'il a trouvé le tonneau correspondant à l'enchantement, il le prend et le pose devant lui. Lorsque tous les joueurs ont choisi un tonneau, ils le retournent, regardent l'étiquette et indiquent le chiffre qui se trouve sur le fond de leur tonneau. Tous les joueurs qui ont choisi un tonneau dont le numéro est supérieur au nombre magique doivent le remettre au milieu du plan. Ces joueurs, n'ayant pas réussi à provoquer un enchantement efficace, sont écartés jusqu'au tour suivant.

Un enchantement efficace

Les joueurs qui ont choisi un tonneau dont le numéro est inférieur au nombre magique, ou qui correspond exactement au nombre magique, ont réussi à provoquer un enchantement efficace, qui leur donne le droit de déplacer leurs apprentis sorciers.

Pour garantir qu'aucun joueur ne triche, quand l'un des joueurs indique le numéro de son tonneau, tous les joueurs sont autorisés à vérifier l'étiquette correspondante.

Les règles de l'enchantement

Il est interdit :

- de regarder le fond d'un tonneau pendant qu'on l'agite. On ne peut retourner son tonneau qu'une fois que tous les joueurs ont fait leur choix.
- d'avoir plus de deux tonneaux en main à la fois.
- de prendre le tonneau d'un autre joueur.
- de placer plus qu'un tonneau devant soi.
- de remettre en jeu un tonneau qu'on a choisi et déjà placé devant soi, au milieu du plan.
- D'agiter ou d'avoir en main d'autres tonneaux après en avoir choisi un qu'on a déjà placé devant soi. Si on agite un tonneau qu'on ne veut pas placer devant soi, on doit le remettre immédiatement au milieu du plan, de façon à ce que les autres joueurs aient la possibilité de l'agiter à leur tour.

Phase 3 : Déplacer et bannir les apprentis sorciers.

Une fois que les joueurs ont provoqué un enchantement efficace, ils peuvent, l'un après l'autre, déplacer un de leurs apprentis sorciers, en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui a choisi le tonneau avec le numéro le plus élevé, mais inférieur ou égal au nombre magique, est le premier à déplacer son apprenti sorcier. Ensuite, c'est le tour du joueur avec le deuxième numéro le plus élevé et ainsi de suite (voir illustration 4). N'oubliez pas que les joueurs qui ont choisi un tonneau dont le numéro était supérieur au nombre magique devaient remettre leur tonneau au milieu du plan. Ils ne peuvent donc pas déplacer leurs apprentis sorciers.

Les joueurs peuvent déplacer n'importe lequel des apprentis sorciers de leur couleur, qu'il se trouve encore sur la case de départ ou qu'il soit déjà en chemin.

Le numéro qui apparaît sur le fond du tonneau indique le nombre de cases correspondant au déplacement de son apprenti sorcier.

Exemple : Les dés indiquent le numéro 8.



Béatrice/Bleu a choisi le tonneau avec le numéro 9, Roger/Rouge a choisi le 6, Jacqueline/Jaune le 4 et Victor/Vert, le 2.



Béatrice n'est pas autorisée à déplacer un apprenti sorcier puisque son numéro est supérieur au nombre magique.

Roger est le premier à pouvoir déplacer un de ses apprentis sorciers. Il en choisit un et le fait avancer de 6 cases.

Ensuite, c'est le tour de Jacqueline. Elle peut faire avancer un de ses apprentis sorciers de 4 cases.

Victor peut faire avancer un de ses apprentis sorciers de 2 cases.

Les règles du mouvement

Il est interdit :

- de faire reculer (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) l'un de ses apprentis sorciers.
- de passer devant sa ville de destination.
- de déplacer plusieurs apprentis sorciers pendant le même tour.
- de visiter des villes de destination ou des cases de départ qui ne correspondent pas à sa couleur.
- de laisser des points de son tonneau inutilisés. Seule exception : on n'est pas obligé de faire le nombre de cases exacts pour entrer dans sa voie de destination.

N.B. :

- Plusieurs apprentis sorciers de couleurs différentes peuvent se retrouver sur une même case.

Après avoir déplacé son apprenti sorcier, le joueur remet son mystérieux tonneau au milieu du plan. Les 13 tonneaux doivent être mélangés à nouveau avant de commencer un autre tour.

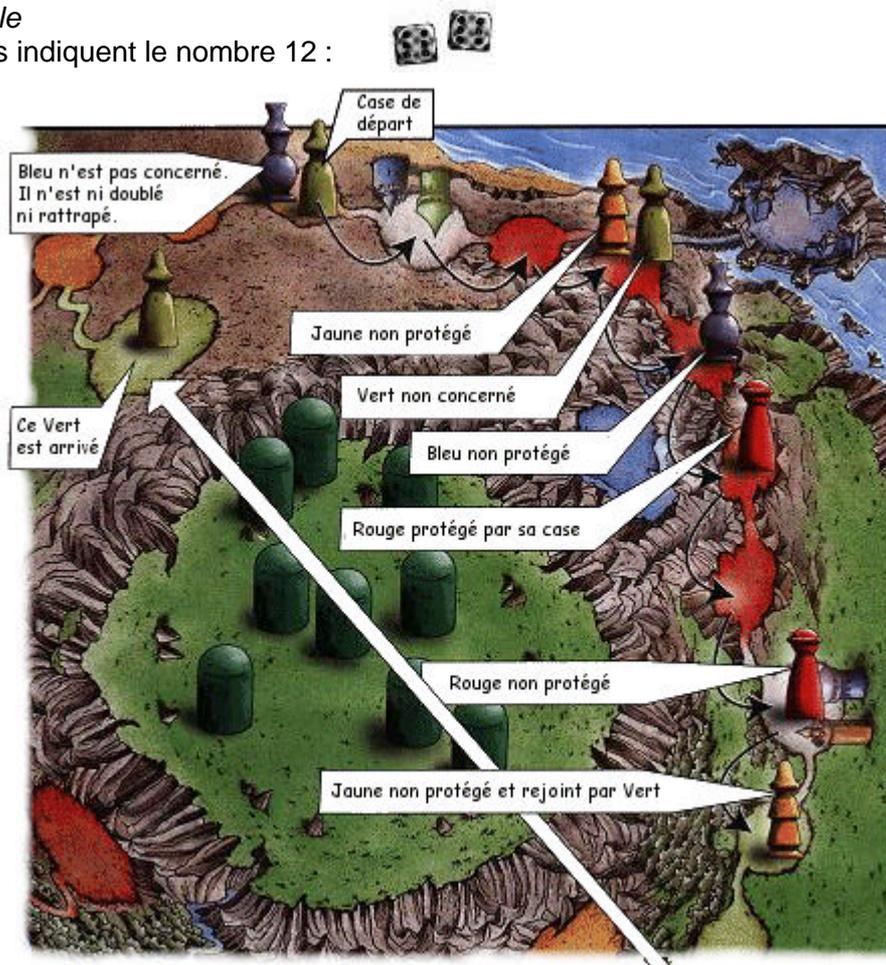
Variante : On remet les tonneaux au milieu du plan, mais on ne les mélange pas. Les joueurs font ainsi travailler leur mémoire en essayant de se souvenir de la place des différents tonneaux.

Bannir un apprenti sorcier (voir illustration 5)

- On bannit un apprenti sorcier s'il ne se trouve pas dans sa zone de protection et qu'un apprenti sorcier d'une autre couleur le double ou le rattrape.
- Un apprenti sorcier banni doit tout de suite retourner sur sa case de départ.
- On ne peut pas bannir les apprentis sorciers qui se trouvent dans leur zone de protection.
- On ne peut pas bannir ses propres apprentis sorciers.
- **IMPORTANT** : Un apprenti sorcier qui sort de sa case de départ ne peut bannir personne pendant ce tour.
- Si un joueur oublie de bannir un apprenti sorcier, c'est un coup de chance pour ce dernier car il ne doit pas retourner sur sa case de départ.

Exemple

Les dés indiquent le nombre 12 :



Victor/Vert a choisi le mystérieux tonneau avec le numéro 8, il peut donc avancer de 8 cases. Il double donc cinq apprentis sorciers et en rattrape un 6ème. Il bannit les deux apprentis sorciers jaunes, le bleu et un rouge, car ils ne se trouvent pas dans leur zone de protection. Le deuxième apprenti sorcier rouge se trouve sur une des cases de sa zone de protection et ne peut donc pas être banni. L'apprenti sorcier vert que Victor/Vert double ne peut pas non plus être banni, car il est de la même couleur que lui.



Fin de la partie



Le joueur qui réussit le premier à conduire ses trois apprentis sorciers jusqu'à la ville de sa couleur gagne la partie.

Les autres apprentis sorciers devront patienter encore 13 ans avant de pouvoir à nouveau participer au grand concours des magiciens et tenter de remporter, à leur tour, la distinction la plus importante du monde de la magie : le titre honorifique du Zapp Zerapp. Alors, bonne chance !

La version avancées pour les joueurs émérites

Les cases d'accompagnement

Dans la version pour les joueurs avancés il n'existe pas de cases neutres. Toutes les cases blanches (avec les châteaux forts) sont maintenant des cases d'accompagnement. Les couleurs des châteaux forts, qui se trouvent à côté des cases, indiquent quels sont les apprentis sorciers qui pourront accompagner un autre apprenti, mais qui ne peuvent pas être bannis. Les règles correspondantes sont les suivantes :

- Les apprentis sorciers qui se trouvent sur une case d'accompagnement de leur propre couleur ne peuvent pas être bannis.
- Les apprentis sorciers qui se trouvent sur une case d'accompagnement d'une autre couleur ne peuvent pas accompagner un autre apprenti, mais ils seront bannis.

- Si un joueur double des apprentis sorciers qui se trouvent sur une case d'accompagnement de leur couleur, il peut les emmener avec lui, s'il le souhaite (les apprentis sorciers de sa propre couleur aussi). Il est libre d'emmener avec lui le nombre d'apprentis sorciers de son choix ou aucun, si c'est ce qu'il souhaite.
- Les apprentis sorciers emmenés accompagnent le joueur jusqu'à la case sur laquelle il s'arrête.
- Si le joueur atteint sa ville de destination, le mouvement des apprentis sorciers qui l'accompagnent prend fin sur la case située devant sa ville. Si des apprentis sorciers de sa propre couleur l'accompagne, le joueur peut les emmener dans sa ville de destination.
- Un joueur peut emmener des apprentis sorciers d'une autre couleur pour les faire passer devant leur ville de destination et les obliger ainsi à refaire le tour du mont pour atteindre leur destination.
- Si un joueur commence son déplacement sur une case d'accompagnement, il ne peut pas emmener d'autres apprentis sorciers qui se trouvent sur cette case.
- Mais s'il commence son déplacement sur une case de départ, il peut emmener des apprentis sorciers qui se trouvent sur une case d'accompagnement (mais il ne peut pas les bannir, voir ci-dessus).

Exemple (version pour les joueurs avancés)

nombre magique : 8 numéros des joueurs :



Victor/Vert (8) **8**

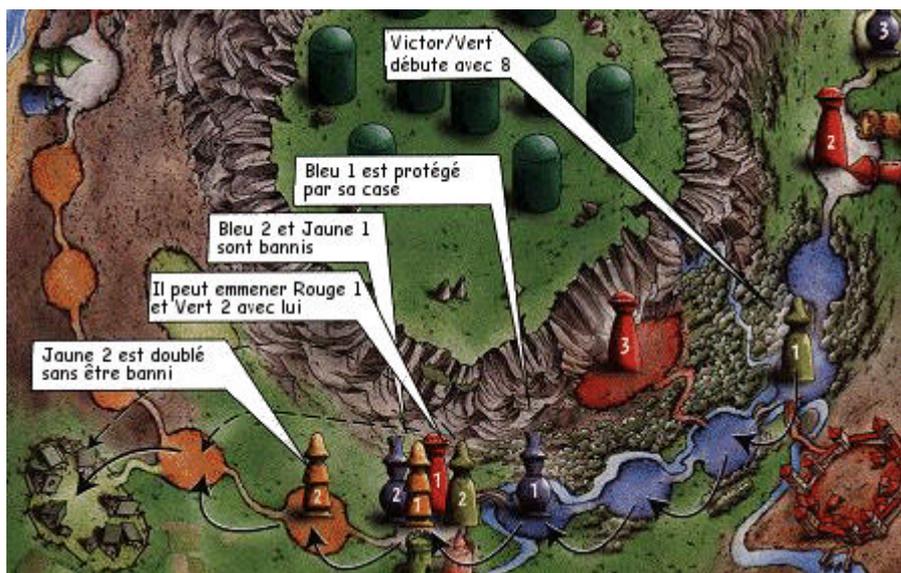
Béatrice/Bleu **6**

Jacqueline/Jaune **3**

Roger/Rouge **2**

Victor/Vert commence et double avec son apprenti sorcier Vert 1 l'apprenti sorcier Bleu 1 qui se trouve dans sa zone de protection. Il bannit les apprentis sorciers Jaune 1 et Bleu 2 qui se trouvent sur la case d'accompagnement rouge-vert et qui ne sont pas protégés, de sorte qu'ils doivent retourner sur leur case de départ. Depuis cette case d'accompagnement il peut, s'il le souhaite, emmener Rouge 1 et Vert 2. Il les emmène tous les deux et atteint avec Vert 2 sa ville de destination, après avoir doublé l'apprenti sorcier Jaune 2 protégé. Le mouvement de l'apprenti sorcier Rouge 1 prend fin sur la case située devant la ville verte.

Le nombre magique est 8, mais Victor/Vert a déplacé son apprenti sorcier seulement de 7 cases. Comme il a atteint sa ville de destination, il n'est pas obligé d'utiliser cette dernière case. Il passe la main au joueur suivant.



Ensuite, **Béatrice/Bleu** déplace son apprenti sorcier Bleu 3 de 6 cases pour atteindre sa zone de protection. Béatrice emmène Rouge 2 depuis sa case d'accompagnement et l'oblige ainsi à passer devant sa ville de destination.

Puis, **Jacqueline/Jaune** double avec son apprenti sorcier Jaune 2 l'apprenti sorcier Rouge 1 qui (après le tour de Victor/Vert) se retrouve sur la case située devant la ville verte sur laquelle il n'est pas protégé. Rouge 1 est donc banni et doit retourner sur sa case de départ.



Finalement, **Roger/Rouge** commence son mouvement sur la case de départ et déplace son apprenti sorcier de 2 cases pour se retrouver sur une case bleue.

