

Un jeu DUPERRAY

Sereiers S



Sorciers

De 2 à 4 joueurs - de 5 à 555 ans

L'histoire

Vous êtes l'un des 16 sorciers qui souhaite devenir le Sorcier Suprême. Pour le devenir, vous devez réunir assez de Chryso pour assoir votre supériorité tout en évitant les potions poisons et en récupérant les potions avantageuses. Un conseil, passez vos diplômes de niveaux magiques, ils vous aideront dans cette tâche.

Contenu

1 plateau

1 Polyèdres de 6 (dé classique)

10 cartes potions / 10 Cartes poisons

Pions: rouge, jaune, bleu, vert

2 sacs de toiles de jute pour ranger les cartes potion et poison : 1 potion,

1 poison

Billets

- 18 Billets de 1 Chryso
- 12 Billets de 2 Chryso
- 8 Billets de 5 Chryso
- 4 Billets de 10 Chryso

Ce livret de règles du jeu

Préparation

2 sorciers sont distribués au hasard à chaque joueur. Chaque joueur choisi son sorcier préféré. Chaque sorcier dispose de caractéristiques spécifiques qui le rendent unique.

3 billets de 1 Chryso, 1 billets de 2 Chryso sont distribués à chaque sorcier

Qui commence?

Le sorcier qui réussit le meilleur tour de magie avec une pièce ou celui qui aura obtenu le plus grand nombre au dé.

Les Symboles :



:Les Potions



Les sorciers



:Les poisons



Case école



Gagnez 5 Chryso et Lancez une dose de Pétrificum* sur les autres sorciers.





Duels

Renforcez votre prétention au titre de Sorcier Suprême : Si vous tombez sur la même case qu'un ou plusieurs sorciers vous entrez dans un duel aveç le dernier arrivé. Celui qui fait le plus gros score au Polyèdre remporte le score de l'adversaire en Chryso.

Comment Gagner?

Il faut arriver le premier sur la case finale en ayant plus de 20 Chryso et en ayant le bon nombre au Polyèdre.

Si vous êtes sur la case finale mais n'avez pas assez de Chryso ? Vous payez 5 Chryso au Chaudron du Syndicat des sorciers, relancez le polyèdre, multipliez par 3 le résultat obtenu et rebroussez chemin de ce nombre.

Attention, jeune sorcier, si le nombre du polyèdre dépasse la case finale, vous devrez rebrousser chemin.

Fiches Sorciers

Merlin Pinpin:

Duplique une fois ses gains

Talilola:

Illusionniste qui soudoie sans vraiment payer

Harry Caddie

Divise par deux les effets des poisons lorsque c'est possible (pas de demi sort)

Morghan Pimpam

Joue deux tours au lieu d'un

Bouche Dorée:

Multiplie par deux les effets des potions

Prospero:

Peut relancer son polyèdre une fois à chaque lancé

Panoramy:

Double le gain diplôme scolaire de magie

Sorcière rouge

Fabrique du Reversum pour 5 Chryso pour 1 sorcier et 10 Chryso pour tous



Gaëthine

Fabrique du Pétrificum pour 5 Chryso pour 1 sorcier et 10 Chryso pour tous

Klementin

Entre en duel pour les cases mitoyennes et peut ajouter 1 à son tétraèdre pour 1 Chryso

Circé

Double son polyèdre pour 3 Chryso

Halliwell

Démarre avec le triple de Chryso

Wong

Reçoit 1 Chryso lorsqu'un autre sorcier gagne des Chryso, donne 1 Lexique

au chaudron lorsqu'un autre sorcier en perd

Gowdie

Annule les pouvoirs de base des autres sorciers (n'agit pas sur les potions/poisons)

Gbetchecho

Copie à chaque tour le pouvoir de base du sorcier de son choix

Finfolk

Annule la carte poison si le 6 est obtenu au polyèdre, double les effets de la carte potion si 6 au polyèdre mais si autre divise par deux lorsque c'est possible (pas de demi-potion)

Chryso est la monnaie des sorciers, vient *Chrysopé* est un terme utilisé en alchimie. Il s'agit de l'art de faire de l'or par transmutation.

Polyèdres est un dé classique.

Dose de Pétrificum : Pétrifie pour un tour.

Note:

Le masculin est utilisé tout du long de ces règles de jeu pour désigner les joueurs des deux sexes (un sorcier=une sorcière) Merci à tous les testeurs, à leurs groupes de joueurs et à tous les joueurs pour leurs précieuses suggestions. Ce jeu a été créé entièrement par Clémentine, Gaëtan, Cécile et Geoffroy DUPERRAY

Sorciers- KikiVoudra Editions

Pour toutes vos questions, commentaires et suggestions : sorciers.duperray.me