

WYZ

RÈGLE DU JEU

 **SIMON BERTHOMÉ**  **SEPPYO**

Remerciements de l'auteur : Je tiens à remercier ma femme Margaux pour les (très) nombreux tests, avis et conseils précieux ! Ainsi que ma fille Anaé, qui a aidé à sa manière en faisant rapidement ses nuits. Merci enfin à tous les amis qui ont contribué (même un petit peu) à l'amélioration du jeu via des tests ou des commentaires.

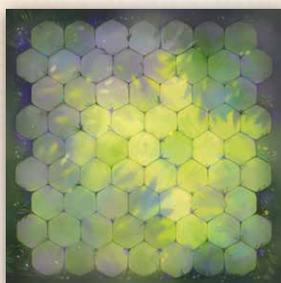
Wyzam est une école de magie réputée pour sa bibliothèque majestueuse. L'illustre académie doit son nom aux Wyz immortelles qui occupent les lieux depuis l'aube des temps. Ces créatures espiègles aiment intervenir dans les leçons pour donner l'exemple aux élèves.

Entre les talentueux apprentis venus de tous les horizons, la compétition est particulièrement rude, voire explosive ! Les professeurs enseignent les sorts au programme tandis que les boules de Feu fusent et que la topographie de la cour est continuellement transformée par une débauche de magie. Lors de l'épreuve finale, individuellement ou en équipe, les mages en devenir doivent éliminer leurs rivaux pour certifier leur maîtrise des quatre éléments.

Qui sera le premier de la classe cette année ?

MATÉRIEL

1 PLATEAU DE JEU



54 TUILES



30 Tuiles Feu



24 Tuiles Eau/Terre

20 JETONS



4 Jetons Énergie



4 Jetons Feu



4 Jetons Eau



4 Jetons Terre



4 Jetons Vent

70 CARTES DE SORT



4 x 10 sorts novices $\times \nabla \diamond \circ$



8 Sorts initiés



22 Sorts avancés



4 PLATEAUX MAGE



4 FIGURINES



4 AIDES DE JEU

PRINCIPES DE BASE

BUT DU JEU

Deux à quatre mages s'affrontent, individuellement ou en équipe deux contre deux, jusqu'à éliminer tous leurs adversaires.

Lors d'une partie chacun pour soi, la partie s'achève lorsque tous les mages sauf un ont été éliminés. Le mage restant l'emporte.

Lors d'une partie en équipe, la partie s'achève lorsque tous les mages d'une même équipe sont éliminés. L'équipe restante l'emporte.

TUILES ÉLÉMENTAIRES

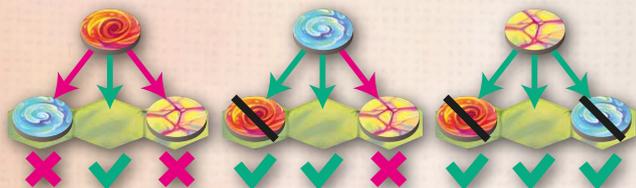
Les trois types de tuiles élémentaires sont :



Lorsqu'on place une tuile sur une case où se trouve déjà une tuile, cette dernière est remplacée.

Toutefois, il n'est pas possible de placer une tuile Feu sur une case où il y a déjà une tuile Eau ou Terre, et il n'est pas possible de placer une tuile Eau sur une case où il y a déjà une tuile Terre.

Placer sur une case une tuile identique à celle déjà présente n'a aucun effet.



PLATEAU DE JEU

L'affrontement se déroule sur un plateau composé de cases hexagonales.

Chaque mage est représenté par une figurine, toujours positionnée sur une case.

Chaque case peut être occupée par un seul mage à la fois et peut accueillir une seule tuile élémentaire à la fois.



NOTES SUR LE PLACEMENT DES TUILES

Les tuiles élémentaires Eau et Terre sont représentées sur les deux faces des mêmes tuiles. Lorsque vous devez placer une tuile Eau ou une tuile Terre, il suffit de placer une de ces tuiles sur la face appropriée.

Vous devriez disposer de suffisamment de tuiles élémentaires pour la plupart des parties. Néanmoins, en cas de pénurie, les règles suivantes s'appliquent :

Si toutes les tuiles Feu sont déjà placées sur le plateau lorsqu'un joueur doit en placer une nouvelle, il doit retirer la tuile Feu de son choix pour placer la nouvelle.

Si toutes les tuiles Eau/Terre sont déjà placées sur le plateau lorsqu'un joueur doit placer une tuile Eau ou Terre, il doit retirer une tuile Eau ou une tuile Terre de son choix pour placer la nouvelle tuile.

SORTS

Chaque joueur dispose d'un paquet de cartes qui représente les sorts appris par son mage. Chaque carte représente un sort.

Il y a 3 types de sorts : **Novices**  **Initiés**  **Avancés** 

Tous les joueurs commencent la partie avec les mêmes sorts novices. Ensuite, ils pourront ajouter à leur paquet des sorts initiés et avancés.

Chaque sort est associé à un ou plusieurs éléments. Les sorts initiés et avancés disposent en outre d'un niveau compris entre 3 et 7.



ÉLÉMENTS

Les quatre éléments sont :

Feu **Eau** **Terre** **Vent**



Chaque mage dispose d'un niveau entre 1 et 7 dans chaque élément. Ces niveaux déterminent les sorts qu'un mage est capable d'apprendre.

Lorsque le niveau d'un mage dans un élément augmente, déplacez le jeton correspondant sur son plateau mage.

ÉNERGIE

Chaque mage dispose d'une valeur d'Énergie comprise entre 0 et 20. L'énergie d'un mage ne peut jamais dépasser 20.

Un mage réduit à 0 ou moins en Énergie est éliminé, sa figurine est alors retirée du plateau.

Lorsqu'un mage perd ou gagne de l'énergie, déplacez le jeton correspondant sur son plateau mage.



PIOCHE

Un joueur pioche toujours dans son propre paquet, placé face cachée à gauche de son plateau mage.

Les cartes qu'il défausse sont placées face visible à droite de son plateau mage.

Si la pioche d'un joueur est vide au moment de tirer une carte, il doit au préalable mélanger ses cartes défaussées pour former une nouvelle pioche face cachée.

Attendez bien que votre pioche soit vide et qu'il vous soit demandé de piocher pour former une nouvelle pioche.



MISE EN PLACE

TERRAIN DE JEU

Placez le plateau de jeu sur la table entre les joueurs. Puis, disposez dessus des **tuiles élémentaires** conformément au schéma.

AIDES DE JEU

Prenez les **aides de jeu** correspondantes au nombre de joueurs (exemple : 1, 2 et 3 pour une partie à 3). Distribuez-les aléatoirement aux joueurs.

Le numéro de son **aide de jeu** détermine l'**ordre de jeu** et la **position de départ** de chaque joueur.

ÉQUIPES

Lors d'une partie en équipe, les joueurs 1 et 3 forment une équipe, les joueurs 2 et 4 forment l'autre équipe.

ÉTUDE

Placez les 8 sorts **initiés** à côté du plateau **face visible**. Ces 8 cartes seront remplacées au fil de la partie.

BIBLIOTHÈQUE

Mélangez tous les sorts **avancés** pour former une **pile face cachée** à côté des sorts initiés.

FIGURINES

Chaque joueur choisit un personnage et place sa **figurine** sur l'emplacement du **plateau de jeu** correspondant à sa place dans l'**ordre de jeu**.



PLATEAUX MAGE

Chaque joueur dispose devant lui le **plateau mage** correspondant à son personnage, place un pion sur le **20** de la jauge d'**Énergie** et un pion sur le **niveau 1** de chaque élément.

Lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs, le dernier joueur augmente de 1 le niveau d'un élément de son choix avant le début de la partie.



PIOCHES

Chaque joueur prend un des quatre paquets de sorts novices : $\diamond \nabla \times \circ$

Il le mélange pour former une pioche **face cachée** à gauche de son plateau mage.

Note : les 4 paquets de sorts novices contiennent exactement les mêmes cartes.



MAIN INITIALE

Chaque joueur tire une première main de cartes dans sa pioche.

Le premier joueur tire 4 cartes, les autres tirent 5 cartes chacun.

Note : chaque joueur garde toujours les cartes dans sa main cachées des autres joueurs, jusqu'à ce qu'elles soient jouées.

TERRAINS ALTERNATIFS

Pour varier les plaisirs, vous pouvez essayer les configurations de départ alternatives suivantes. Vous pouvez également expérimenter les vôtres.



TRIER LES CARTES

Pour préparer la prochaine partie, il est nécessaire de trier le paquet de chaque joueur (ainsi que les cartes bannies) afin de séparer les sorts initiés, les sorts avancés et reconstituer les quatre paquets de sorts novices.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Dans l'ordre de jeu, les joueurs jouent chacun leur tour, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul mage ou une seule équipe sur le plateau. Le tour d'un joueur est composé des phases suivantes :

ACTION > BANNISSEMENT > RÉCUPÉRATION > APPRENTISSAGE > PIOCHE

1 - ACTION

Lors de cette phase, vous pouvez jouer autant de sorts que vous le souhaitez depuis votre main et déplacer votre mage une fois.

Ce déplacement peut être effectué avant ou après l'utilisation de n'importe quel sort, mais pas au milieu de la résolution d'un sort.

JOUER UN SORT

Pour jouer un sort, révéléz une carte de votre main et appliquez l'effet inscrit. Une fois l'effet du sort résolu, placez la carte dans votre défausse, à droite de votre plateau mage. Les sorts joués doivent être résolus l'un après l'autre.

Les Manuels sont des cartes spéciales qui permettent aux mages de progresser dans la maîtrise des 4 éléments. Même s'ils ne sont pas à proprement parler des sorts, les Manuels sont utilisés exactement de la même manière.

Au contact : Les cases dites au contact d'un mage ou d'une tuile comprennent celle où il/elle se trouve, ainsi que toutes les cases adjacentes.

Direction : Lorsqu'un sort désigne une direction, choisissez une des cases adjacentes à votre mage. L'effet s'applique sur la ligne de cases partant dans cette direction depuis votre mage.

Exemple de résolution d'un sort :

Ixya à gauche jette le sort Incendie. Dans la direction choisie, la première case est vide, on place donc une tuile Feu. La deuxième est occupée par une tuile Eau, donc on ne place pas de nouvelle tuile et le personnage sur cette case ne subit pas de dégât. La troisième case n'a pas de tuile Eau ou Terre, donc on place une tuile Feu sur cette case et le personnage présent subit 1 dégât.



DÉGÂTS

Pour chaque dégât infligé à un adversaire, ce dernier perd 1 d'Énergie. Un mage qui atteint 0 en Énergie est éliminé.

Lorsqu'un sort inflige des dégâts sur une case spécifique, ces dégâts sont infligés à l'adversaire éventuellement sur cette case.

DÉFAUSSE

Pour chaque défausse infligée à un adversaire, ce dernier doit choisir et défausser une carte de sa main.

Tant qu'un adversaire n'a plus de cartes en main, les défausses n'ont aucun effet sur lui.

Note : vous êtes immunisé aux dégâts et aux défausses de vos propres sorts, ainsi que de ceux de vos coéquipiers lors d'une partie en équipe.

DÉPLACEMENTS

Les règles suivantes s'appliquent à tous les déplacements, y compris ceux générés par des sorts, à moins qu'une exception s'applique spécifiquement.

Chaque déplacement permet de bouger le mage concerné vers une case adjacente.

Il n'est pas possible de se déplacer sur une case où se trouve déjà un autre mage.



Vous ne pouvez pas vous déplacer volontairement sur une case où se trouve une tuile Eau, à moins d'avoir un niveau de 4 ou plus en Eau.

4



Vous ne pouvez pas vous déplacer volontairement sur une case où se trouve une tuile Terre, à moins d'avoir un niveau de 4 ou plus en Terre.

4



Si vous commencez votre tour sur une tuile Feu, vous subissez 1 dégât.

4



Vous pouvez vous déplacer sur une tuile Feu, mais chaque déplacement sur une tuile feu vous inflige 1 dégât.

Note : vous n'êtes PAS immunisé aux dégâts provoqués par des tuiles Feu que vous ou vos coéquipiers avaient générées.

Si vous disposez d'un niveau de 4 ou plus en Feu, vous ne subissez plus de dégâts pour commencer

4



Si vous avez un niveau de 4 ou plus en Vent, vous pouvez déplacer votre mage deux fois au lieu d'une durant votre phase d'action. Ces déplacements peuvent être consécutifs ou complétés à divers moments de la phase. Si vous avez atteint 4 en Vent au cours de cette phase, vous pouvez bénéficier dès maintenant du second déplacement.

Exemple de déplacement : Le sort Téléportation permet de se déplacer sur n'importe quelle case du plateau, mais pas sur une case où se trouve un autre mage, ni sur une tuile Terre ou Eau si le mage dispose d'un niveau inférieur à 4 dans cet élément.



2 - BANNISSEMENT

Lors de cette phase, vous pouvez bannir une seule carte de votre main. Une carte bannie n'est pas placée dans votre défausse, elle est retirée du jeu jusqu'à la fin de la partie.

Bannir vous permet d'épurer votre paquet de cartes en retirant les cartes dont vous n'avez plus l'utilité, et ainsi piocher vos meilleurs sorts plus souvent.

MAÎTRISE ÉLÉMENTAIRE

Si vous disposez déjà d'un niveau de 7 dans un élément, vous pouvez bannir à tout moment la carte Manuel de cet élément lorsqu'elle se trouve dans votre main.

Piochez alors une carte pour la remplacer.

Les Manuels bannis de cette manière ne comptent pas dans la limite d'un bannissement par tour et peuvent être bannis au cours de n'importe quelle phase.

Exemple : Si un mage a en main le Manuel d'eau alors qu'il a déjà un niveau de 7 en Eau, il peut bannir n'importe quand ce Manuel et piocher une carte.



3 - RÉCUPÉRATION

Lors de cette phase, vous pouvez défausser autant de cartes de votre main que vous le désirez. Chaque carte défaussée volontairement permet de récupérer 1 en Énergie, jusqu'à un maximum de 20.

Vous pouvez toujours défausser des cartes sans récupérer d'Énergie.

4 - APPRENTISSAGE

Lors de cette phase, vous pouvez apprendre un seul des sorts dans l'Étude.

Pour apprendre un sort, vous devez avoir un niveau supérieur ou égal à celui de la carte dans l'élément associé au sort. Certains sorts sont associés à plusieurs éléments. Dans ce cas, vous devez avoir un niveau supérieur ou égal à celui de la carte dans chacun des éléments associés.

La carte du sort appris est placée dans votre défausse.



Si votre Énergie est inférieure ou égale à 5, le sort appris est placé directement dans votre main. C'est l'énergie du désespoir !

Une fois un sort appris, la carte du dessus de la Bibliothèque est révélée et placée face visible dans l'Étude pour remplacer la carte prise. Si la Bibliothèque est vide, la carte n'est pas remplacée.

CHANGÈMENT DE PROGRAMME

Cas très exceptionnel : Si au début de votre phase d'apprentissage, au moins quatre cartes dans l'Étude sont associées uniquement au même élément - SANS compter les cartes associées à plusieurs éléments - vous pouvez retirer de la partie la carte de niveau le plus faible parmi ces cartes. Tirez la carte du dessus de la Bibliothèque pour la remplacer.

5 - PIOCHE

Avant de terminer votre tour, piochez des cartes dans votre propre pioche jusqu'à atteindre 5 cartes en main.

Vous pouvez garder des cartes d'un tour sur l'autre. Dans ce cas, piochez suffisamment de cartes pour compléter votre main jusqu'à 5 cartes.

Votre tour s'achève alors et le tour du joueur suivant commence.



Exemple : Zenyu peut apprendre le sort Boule de Feu car il a au moins 3 en Feu, OU le sort Tempête de sable car il a au moins 4 en Vent et en Terre. Mais il ne peut apprendre aucun des autres sorts car il ne dispose pas des niveaux suffisants.