

WIZARD

Il était une fois...

Il y a bien longtemps, alors qu'existait encore la célèbre Académie de Magie de Stonenhenge, les apprentis, pour perfectionner leur talent à la magie, devaient, parmi d'autres exercices, apprendre ce jeu. Cela leur servait à développer leurs pouvoirs divinatoires. Au cours des siècles le sens profond de ce jeu s'est perdu. Finalement il ne resta qu'un très ancien jeu de cartes qui était souvent pratiqué dans les pubs par les paysans de la région. C'est seulement lorsque le célèbre archéologue anglais Hensch Stone découvrit, profondément enfoui sous le site de Stonenhenge parmi d'anciennes reliques, un parchemin historique que la véritable histoire de Wizard refit surface. Les règles suivantes sont tirées de ces très anciens parchemins et les illustrations des cartes sont la copie exacte du jeu original.

Le but

Dans ce jeu de cartes magiques, chaque **apprenti** (joueur) doit prédire à chaque manche combien il fera de plis. Une bonne prédiction rapporte des points, une mauvaise en fait perdre. Celui qui obtient au final le total de points le plus élevé gagne la partie.

Les cartes

Le jeu comporte 60 cartes dont 8 spéciales.

Il y a 4 couleurs différentes (se repérer sur les numéros) correspondantes à 4 peuples :

- les humains, en bleu
- les elfes, en vert
- les nains, en rouge
- les géants, en jaune.

Les couleurs sont constituées de 13 cartes numérotées de 1 à 13, la plus forte carte étant le "13" et la plus faible le "1".

Les cartes spéciales, au nombre de 4 chacune, sont le "Z" (le magicien) et le "N" (le fou).

Les 4 "Z" se comportent comme de l'atout et sont plus forts que tous les "13".

Les 4 "N" sont les plus petites cartes du jeu, donc plus petites que tous les "1".

La préparation

Un des joueurs est désigné comme **secrétaire** des **apprentis**. Le **secrétaire** prend le **bloc de la vérité**, y inscrit le nom des joueurs et notera au cours du jeu les scores de chaque manche.

Le **secrétaire** mélange ensuite toutes les cartes, coupe le jeu et procède à la première distribution.

La distribution des cartes

« Wizard » se joue en plusieurs manches. A chaque manche les **apprentis** reçoivent un certain nombre de cartes. A la première manche une seule carte est distribuée à chaque joueur. A la deuxième manche chaque joueur reçoit deux cartes. A la troisième trois cartes et ainsi de suite jusqu'à la dernière manche où toutes les cartes seront distribuées (le nombre de manches dépend donc du nombre de joueurs).

Les cartes non distribuées restent à part et seront remises avec toutes les autres cartes pour la manche suivante.

Pour la première manche c'est le **secrétaire** qui distribue les cartes. Pour la deuxième manche ce sera au tour du joueur à sa gauche et ainsi de suite en tournant en sens horaire.

L'atout

Après la distribution, le donneur retourne la première carte du paquet restant et la pose au-dessus de celui-ci. La carte retournée détermine la couleur d'atout durant toute la manche.

Si la carte est un Fou (un "N") il n'y a pas d'atout durant cette manche.

Si la carte est un magicien (un "Z") le donneur (celui qui vient de distribuer les cartes) doit choisir une couleur d'atout pour la manche.

Au dernier tour, où toutes les cartes sont distribuées, il n'y a pas d'atout.

La prédiction

Les **apprentis** prennent connaissance de leurs cartes puis annoncent chacun leur tour combien de plis, y compris aucun, ils pensent faire durant cette manche. Le **secrétaire** note chaque prédiction sur le **Bloc de Vérité**. Il récapitule ensuite pour tous les prédictions annoncées.

On peut également utiliser des jetons posés devant chaque joueur pour symboliser le nombre de plis à obtenir, ainsi chacun peut voir combien les autres doivent encore faire de plis.

La bataille pour les plis

Le premier joueur à gauche du donneur commence la manche en jouant une carte. Sauf s'il s'agit d'un N ou d'un Z, celle-ci détermine la couleur demandée. Le tour se poursuit ensuite en sens horaire.

Chaque joueur doit poser une carte de la couleur demandée. S'il ne peut pas il doit soit jouer une autre couleur (qui est perdante) soit couper en jouant de l'atout.

Attention ! Les cartes Z et N peuvent toujours être jouées même si l'**apprenti** dispose de la couleur demandée. Exception: si la couleur demandée est celle de l'atout il est alors interdit de poser une carte Z, sauf si c'est la seule possibilité auquel cas l'atout reste le plus fort.

La carte la plus forte remporte le pli. Le vainqueur démarre le tour suivant.

Rappel : lors de la première manche il n'y a qu'un seul tour !

La carte la plus forte pour un pli :

1. le premier Z joué, sauf si atout demandé
2. la plus haute carte d'atout joué
3. la plus haute carte de la couleur demandée jouée

Rappel : un joueur n'a aucune obligation de couper ou de surenchérir en atout.

Bien jouer les magiciens (Z) et les fous (N)

Si le tour débute avec une carte magicien (Z) les joueurs suivants peuvent poser n'importe quelle carte, de n'importe quelle couleur, y compris un autre Z ou un N. il n'y a pas de couleur demandée dans ce cas et le premier Z joué remporte le pli.

On ne peut pas jouer de Z si la couleur demandée est de l'atout.

Si le tour est ouvert par une carte fou (N) alors la seconde carte jouée détermine la couleur demandée. Une carte N ne peut jamais remporter un pli sauf si le pli n'est constitué que de cartes N (ceci ne peut se produire qu'à 3 ou 4 joueurs).

L'attribution des points

L'**apprenti** qui a réalisé précisément le nombre de plis qu'il avait prédit marque 20 points plus 10 points par pli réalisé.

L'**apprenti** qui a réalisé trop ou pas assez de plis perd 10 points par pli manquant ou en trop par rapport à sa prédiction.

La fin

Le jeu continue en distribuant 1 carte de plus à chaque manche jusqu'à ce que toutes les cartes finissent par être distribuées. Le jeu étant composé de 60 cartes, à 6 joueurs il y a 10 manches, à 5 joueurs 12 manches, à 4 joueurs 15 manches et à 3 joueurs 20 manches. Les points de la dernière manche sont décomptés comme les autres.

L'**apprenti** avec au total le plus de points remporte la partie.

Les variantes

Plus ou moins un

Les prédictions sont toujours transmises au **secrétaire** au su de tous, mais la somme des prédictions ne doit pas être égale au nombre de plis possibles dans la manche. Le dernier joueur doit choisir en conséquence une prédiction plus ou moins élevée.

Paris cachés

Chaque **apprenti** note sa prédiction sur un papier. Les paris sont tous révélés simultanément.

Prédiction secrète

Chaque **apprenti** note sa prédiction sur un papier. Les prédictions ne sont dévoilées qu'à la fin de la manche.

Clairvoyance

En début de chaque manche chaque **apprenti** avant de regarder ses cartes les montre à tous les autres en les plaçant faces visibles sur son front. Il doit ensuite donner sa prédiction avant de regarder ses cartes. Le reste de la manche se déroule normalement.

Lexique

Apprenti: joueur.

Secrétaire: un des joueurs désigné pour compter les points et prendre notes des prédictions.

Bloc de Vérité: bloc de score fourni avec le jeu.

Prédiction: annonce du nombre de plis visé pour la manche.