

Air Sorcière



**pour 2 à 5 joueurs
à partir de 8 ans
durée d'une partie:
environ 30 mn**

Air Sorcière

Contenu



75 cartes «Sorcière» d'une valeur de 1 à 15
en 5 couleurs



45 cartes «Grimoire»
réparties 5 couleurs
(9 par couleur)

Principe du jeu

Des apprenties-sorcières tentent d'obtenir leur licence de vol en balai!

Elles sont 75, habillées en 5 couleurs distinctes et numérotées de 1 à 15.

Les joueurs instructeurs ont la difficile mission de les former, soit dans leur propre zone de vol, soit dans la zone aérienne commune. Ils doivent

organiser leur cours par groupe d'élèves d'une même couleur, en respectant toujours l'ordre de leurs numéros.

Les joueurs tentent de faire voler leurs sorcières haut et loin, mais s'ils prennent trop de risques, le crash les attend ! Les instructeurs les plus efficaces sont récompensés par des grimoires, proportionnellement au nombre de sorcières diplômées.

Le joueur le plus rusé deviendra chef-instructeur... et remportera la partie.

Préparation

- Retirer un certain nombre de cartes Grimoire en fonction du nombre de joueurs :
 - A 2 joueurs, on retire deux cartes «Grimoire» de chaque couleur.
 - A 3 joueurs, on retire une carte «Grimoire» de chaque couleur.
 - A 4 ou 5 joueurs, on ne retire aucune carte.
- Toutes les cartes «Sorcière» sont mélangées et forment une pioche, face cachée, au centre de la table.
 - A gauche de la pioche, il y aura la défausse, face visible.
 - A droite de la pioche, c'est la zone de jeu commune : des cartes viendront s'y ranger au cours du jeu, faces visibles.
 - Les cartes «Grimoire» sont triées par couleur et

placées en dessous de la zone de jeu commune.

- Le joueur le plus jeune commence puis on joue à tour de rôle dans le sens horaire.



Déroulement du jeu

A leur tour les joueurs font voler une ou plusieurs sorcières. Si une sorcière chute, le tour du joueur est terminé et c'est au tour du joueur suivant. Si un joueur a fait atterrir une ou plusieurs sorcières, il peut les diplômé.

Faire voler les sorcières

A son tour le joueur tire l'une après l'autre des cartes de la pioche ou de la zone de jeu commune. Pour chaque carte tirée, il vérifie :

- s'il peut ou veut placer la sorcière dans sa zone de jeu personnelle;

- s'il veut ou doit placer la sorcière dans la zone de jeu commune;
- si la sorcière chute.

Placer une sorcière dans sa zone de jeu personnelle

Lorsqu'un joueur prend une carte de la pioche ou de la zone commune, il la place si c'est possible devant lui, face visible. Les cartes sont placées en colonne et forment la zone de jeu personnelle du joueur. Il ne peut y avoir qu'une seule couleur de Sorcière par colonne.



Les cartes sont placées par ordre croissant en laissant visibles les sorcières placées précédemment.

Il est interdit de placer une sorcière dans une colonne si sa valeur est inférieure à la dernière carte qui y a été placée.

Par exemple, une sorcière verte 10 ne peut pas être placée dans la colonne représentée ci-dessus car la dernière carte est un 12.

Placer une sorcière dans la zone de jeu commune

Si pendant son tour de jeu un joueur ne peut ou ne veut pas placer une sorcière dans sa zone personnelle, il a la possibilité de la déposer, face

visible, dans la zone commune. Dans cette zone, le rangement des cartes n'a pas d'importance, mais toutes doivent être bien visibles.

Attention: à son tour, un joueur peut mettre n'importe quelle sorcière de la zone de jeu commune dans sa zone personnelle, mais il ne peut pas y ramener une sorcière qu'il a placée dans la zone commune lors du même tour.

Exemple 1: c'est le tour d'Anne.



Défausse Pioche

Avant le tour d'Anne



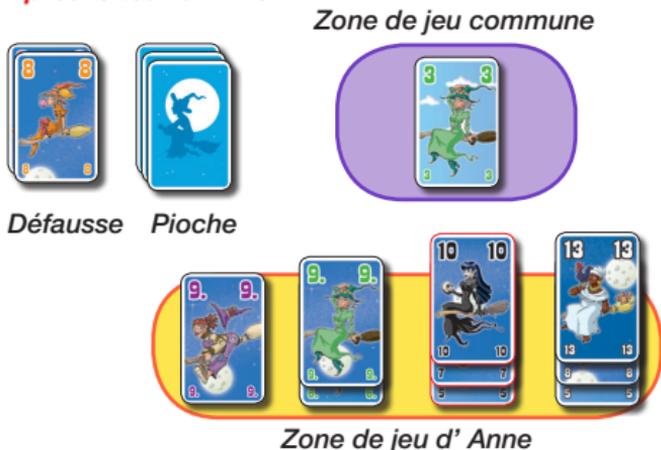
Zone de jeu d' Anne

Elle commence par prendre les trois sorcières noires et les dépose par ordre croissant dans sa zone personnelle.

Ensuite, elle dépose le 9 vert sur son 6 vert puis elle tire un 5 blanc de la pioche et le dépose dans sa zone de jeu.

*Elle prend le 8 blanc et le dépose sur le 5 blanc.
Elle tire un 13 blanc de la pioche, qu'elle dépose
également dans sa zone de jeu.*

Après le tour d'Anne



Atterrissage en douceur

Dès qu'il le souhaite, un joueur peut décider de ne plus prendre de carte supplémentaire. Si durant ce tour il n'a pas placé de Sorcière dans la zone commune, il peut alors faire atterrir une ou plusieurs Sorcières, en prenant en main toutes les cartes Sorcières d'une colonne de sa zone de jeu personnelle (ces sorcières sont donc d'une même couleur). Anne, par exemple peut choisir une couleur de sorcière parmi les quatre représentées ci-dessus.

Atterrissage forcé

Si un joueur a déjà placé une carte dans la zone de jeu commune, il ne peut plus atterrir en douceur. Il peut néanmoins décider de ne plus prendre de carte et faire un atterrissage forcé : il n'a pas le choix et doit prendre en main les sorcières de la plus petite colonne de sa zone de jeu. Dans la représentation ci-dessus, ce serait la sorcière violette.

Si plusieurs colonnes sont à égalité, le joueur choisit celle qu'il souhaite prendre en main.

Après tout atterrissage (forcé ou en douceur) le joueur ne peut plus prendre de cartes Sorcières. Il peut par contre en diplômé (voir plus bas).

Chute de sorcière !

Une fois qu'un joueur a placé une carte dans la zone commune, toute autre carte tirée de la pioche qu'il ne peut placer dans sa zone personnelle provoque une chute : il doit défausser cette carte, ainsi que toutes les cartes de même couleur présentes dans sa zone. Après une chute, le tour du joueur se termine immédiatement.

Attention : *le bonus du débutant*

Si un joueur ne possède pas encore de carte Grimoire de la couleur de la sorcière qui vient de chuter, il peut prendre en main la carte qui a provoqué la chute, mais il doit défausser les sorcières de même couleur présentes dans sa zone de jeu.

Diplômer une sorcière

Si un joueur termine son tour par un atterrissage, il peut diplômer des sorcières de sa main.

Pour obtenir un diplôme, il défausse depuis sa main 3, 4 ou 5 cartes d'une même couleur ; en échange, il prend 1, 2 ou 3 cartes Grimoire de cette même couleur et les dépose devant lui, faces visibles. Le joueur ne peut échanger ses cartes que contre des grimoires de même couleur : s'il n'en reste pas suffisamment, il n'en reçoit aucun et garde ses cartes en main.

Cartes Sorcière défaussées	3	4	5
Cartes Grimoire reçues	1	2	3

Quand un joueur a diplômé ses sorcières, c'est immédiatement au tour du joueur suivant.

Rappel : il n'est pas possible de diplômer de Sorcière après une chute.

Joker

Pour obtenir un diplôme, un joueur peut également, mais à certaines conditions, utiliser des cartes de sa main d'une couleur différente de la couleur des Sorcières à diplômer :

- Il n'est possible d'utiliser comme Joker qu'une Sorcière dont on possède déjà un grimoire.
- Les Jokers doivent avoir une valeur supérieure à la plus grosse carte «Sorcière» diplômée.

- Chaque couleur de Sorcière ne peut être utilisée comme joker qu'une seule fois par diplôme.



Exemple 2 : Marie voudrait diplômer la sorcière blanche. Elle défausse de sa main le 2 blanc, le 7 blanc, et ajoute comme joker le 10 violet et le 12 vert. Elle peut le faire car elle a déjà obtenu un Grimoire violet et un Grimoire vert. Ainsi Marie reçoit 2 cartes «Grimoire» blanches.

Chat Noir !

Il y a un chat noir sur chacune des cartes de valeur 15. Quand un chat noir est pioché, tous les joueurs ne peuvent garder en main que 5 cartes maximum : chacun doit défausser le surplus en choisissant les cartes qu'il conserve.

La carte 15 est ensuite traitée comme toute autre carte.



Pioche vide

Quand la pioche est vide, on mélange la défausse pour former une nouvelle pioche. Si la pioche et la défausse sont vides (cas rare), la partie est terminée et on compte les points.

Fin de partie

A deux ou trois joueurs, le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus que des Grimoires de 3 couleurs différentes. A quatre ou cinq, il se termine quand il n'y a plus que des Grimoires de 2 couleurs différentes.

Les joueurs comptent les Grimoires qu'ils ont gagnés: chaque Grimoire vaut un point ; un joueur qui a récolté des Grimoires dans les 5 couleurs obtient un bonus de 1 point.

Le gagnant est celui qui a le plus de points. Si des joueurs sont à égalité, le gagnant est celui d'entre eux qui a le plus de cartes en main.

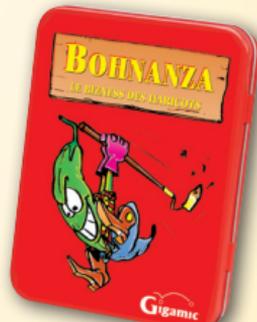
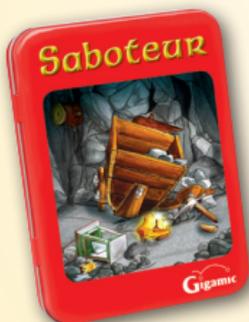


© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH



BP 30 - F 62930
WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com

Une fantastique collection
de jeux exclusifs ...




www.gigamic.com