



Règles du jeu

Matériel

- 1 pion premier joueur
- 72 cartes Personnage
(8 personnages en 9 exemplaires)
- 48 cartes Histoire
- 1 règle du jeu



Il était une fois...

Dorothy, une jeune fille du Kansas, est emportée avec son chien Toto par une tornade qui la dépose dans le merveilleux pays d'Oz. Elle y rencontre un épouvantail qui se plaint de ne pas avoir de cerveau, un bûcheron en fer blanc qui regrette de ne pas avoir de cœur, et un lion désespéré de manquer de courage. Ensemble ils décident d'aller rencontrer le puissant magicien d'Oz qui seul peut les aider à résoudre leurs problèmes. Mais la sorcière du Nord et la fée Glinda auront leur mot à dire dans cette aventure...

Règles du jeu

À chaque tour de jeu, chaque joueur choisira deux cartes Personnage et une carte Histoire. Les cartes Histoire représentent des objectifs qu'il faudra comparer aux cartes Personnage en fin de partie. Le joueur qui marquera le plus de points remportera la partie.

Règles du jeu (3 joueurs)

Un joueur est désigné comme premier joueur et reçoit le pion premier joueur. Il mélange les cartes Personnage et en tire 8 qu'il dispose en 4 colonnes de 2 cartes, face visible. Il mélange les cartes Histoire et en tire 4. Il dispose une carte, face visible sous chaque colonne de cartes Personnage (voir schéma ci-contre).

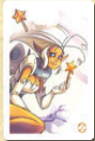
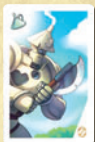
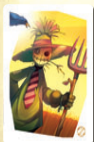


Pioche

joueur 1



joueur 2



joueur 3

Tour de jeu

Le premier joueur sélectionne alors une des 4 colonnes. Il prend les deux cartes Personnage en main et dispose la carte Histoire face visible devant lui. C'est alors au tour du joueur placé à sa gauche de choisir une colonne : il procède comme le premier joueur. Le tour continue ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait sélectionné une colonne, placé les cartes personnages dans sa main et la carte Histoire devant lui.

Fin du tour

Les cartes restant au milieu de la table sont défaussées. Le premier joueur passe alors le marqueur premier joueur au joueur placé à sa gauche. Ce joueur devient le nouveau premier joueur. Un nouveau tour commence (le nouveau premier joueur installe 4 colonnes de cartes comme précédemment et en choisit une, puis le tour se poursuit).

Cartes Histoire

Un joueur ne peut pas avoir plus de 4 cartes Histoire face visible devant lui. À partir du cinquième tour de jeu et pour tous les suivants, il doit donc retourner face cachée l'une des cartes Histoire prises lors des tours précédents ou bien la carte Histoire qu'il vient juste de prendre.

Fin du jeu

Le jeu se termine après 9 tours de jeu. Chaque joueur a donc en main 18 cartes Personnage et 9 cartes Histoire devant lui (4 visibles et 5 cachées). Les cartes Histoire cachées sont défaussées. Chaque joueur révèle alors ses cartes Personnage et compte les points qu'il obtient grâce à ses cartes Histoire (voir « Présentation des cartes Histoire »).

Note : les cartes Personnage dans la main du joueur peuvent être utilisées pour marquer des points sur plusieurs cartes Histoire (voir exemple page suivante).

Le joueur qui marque le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo sont déclarés vainqueurs.



Variante à 2 joueurs

- Le jeu est identique au jeu à 3 joueurs avec les ajustements suivants :
- au début du jeu, on retire 3 cartes Personnage de chaque type (soit 24 cartes) ;
 - On dispose 3 colonnes (2 cartes Personnage et 1 carte Histoire) ;
 - le jeu se termine après 8 tours (au lieu de 9).

Variante à 4 joueurs

- Le jeu est identique au jeu à 3 joueurs avec les ajustements suivants :
- On dispose 5 colonnes (2 cartes Personnage et 1 carte Histoire) ;
 - le jeu se termine après 8 tours (au lieu de 9) ;
 - au dernier tour de jeu, on utilise les 2 cartes Personnage restantes ainsi que 8 autres cartes Personnage défaussées lors des tours précédents.

Présentation des cartes Histoire

Les cartes Histoire permettent de marquer des points en fin de partie. Sur chaque carte figure un texte extrait du conte (page de gauche du grimoire) et les conditions pour marquer des points (page de droite). Il existe 9 types de cartes Histoire différentes et pour chaque type, plusieurs cartes Histoire (par exemple 1 point par Lion, mais aussi 1 point par épouvantail, etc.). L'exemple ci-dessous présente une carte de chaque type :



: le joueur marque 1 point pour chaque carte « Lion » dans sa main ;



: le joueur marque 2 points pour chaque couple de cartes « Dorothy » + « Épouvantail » dans sa main ;



: le joueur marque 3 points
pour chaque couple de cartes
« Toto » dans sa main ;



: le joueur marque 4 points
pour chaque série « Dorothy »
+ « Lion » + « Épouvantail »
+ « Robot » dans sa main ;



: le joueur marque 2 points s'il possède
un triplé « Dorothy » + « Toto » +
« Oz ». Il marque 7 points s'il possède
2 triplés et 12 points s'il en possède 3 ;
un 4^e triplé ne rapporte pas de points.



: le joueur marque 4 points s'il possède
0 ou 1 carte Robot dans sa main ;



: le joueur marque 5 points si les
cartes « Sorcière » sont les plus
représentées (nombreuses) dans
sa main. S'il possède autant de

cartes d'un autre type que de cartes « Sorcière »
(par exemple 4 cartes « Sorcière » et 4 cartes
« Dorothy », il marque tout de même les points ;



: le joueur marque 8 points si
aucun autre joueur ne possède
plus de cartes « Glinda » que lui
(il marque les points si un autre
joueur a autant de cartes « Glinda » que lui) ;



: le joueur marque 3 points
pour chaque carte « Oz » dans
sa main. Il perd 1 point pour
chaque carte « Glinda » et
chaque carte « Sorcière » dans sa main.

*Oz est un jeu
d'Emmanuele Ornella
illustré par Maliki.*



ASMODEE

18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Villaroy B.P. 40119
78041 Guyancourt Cedex FRANCE