

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



LES SORCIERS VOLANTS

Un jeu pour 2 à 4 sorciers acrobates volants âgés de 10 ans et plus

VUE D'ENSEMBLE

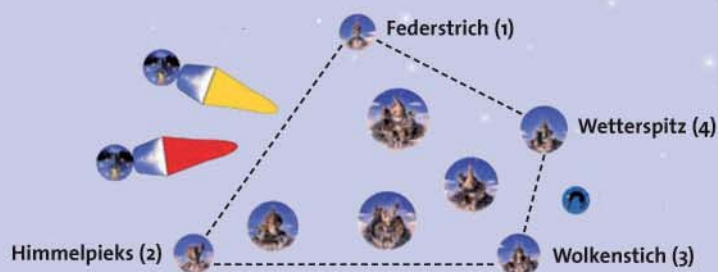
Dans le jeu d'introduction, « l'école des sorciers volants », le chat va être la cible de tous les sorciers et sorcières novices dans l'art de la voltige. Le premier joueur à attraper le chat gagnera l'épreuve de « l'école des sorciers volants ». Une fois que les joueurs se seront familiarisés avec leur balais à propulsion, il gagneront des galons dans l'école de vol et pourront se lancer dans des aventures plus difficiles mais aussi, plus palpitantes.



L'ÉCOLE DES SORCIERS VOLANTS (JEU D'INTRODUCTION)

PRÉPARATION POUR LE JEU D'INTRODUCTION

Chaque joueur choisit une couleur et prend un grimoire de sa couleur, la figurine représentant un sorcier volant de la même couleur, et une queue d'étoile. Placez les 20 tronçons en réserve sur un côté de la table. Placez le château 1 (Federstrich) et le château 2 (Himmelpieks) sur la table à une distance d'environ deux largeurs de grimoire. Placez le château 3 et le château 4 à droite des deux premiers, comme montré dans l'illustration ci-dessous. Placez les châteaux restants (5-8) à l'intérieur de l'aire délimitée par les châteaux 1 à 4, comme montré dans l'illustration ci-dessous. Les lignes en pointillées dans la figure ci-dessous ne représentent pas les limites du champs de jeu, par contre, les bords de la table, oui. La figure sert simplement de support, les châteaux ne sont pas obligatoirement posés exactement comme c'est montré.



À gauche des châteaux 1 et 2, placez autant de huttes qu'il y a de joueurs. Les huttes sont placées approximativement comme sur la figure. La figure représente une mise en place pour deux joueurs. Chaque joueur commence depuis une hutte différente.

Placez le chat à droite de la ligne formée par les châteaux 2 et 3, comme montré sur l'illustration.

CHOISIR LES POSITIONS DE DÉPART

Les joueurs choisissent le joueur qui commence. Il prend une hutte et place sa queue d'étoile de façon à ce qu'elle touche le bord de la hutte. Le joueur place alors son balais volant contre la partie plate de la queue d'étoile. Les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre.

UN TOUR DE JEU

À son tour de jeu, un joueur peut soit choisir un tronçon et le placer sur son grimoire magique, soit voler en utilisant les tronçons précédemment posés sur son grimoire.

1) PLACER UN TRONÇON SUR SON GRIMOIRE ...

Le joueur prend un tronçon de la réserve et le place sur l'emplacement libre suivant de son grimoire, de gauche à droite, en suivant la progression numérique. La première pièce en face du 1, la deuxième en face du 2...

Note 1 : Le joueur prend le tronçon et le place immédiatement sur son grimoire. Il ne peut pas tester plusieurs tronçons différents ni les essayer au-dessus de son balai.

Note 2 : Quand un joueur place un tronçon, il doit choisir son orientation exacte.

Un joueur ne peut placer qu'un tronçon devant son grimoire à chaque tour. Une fois qu'un joueur a placé 5 tronçons, il n'a plus le choix et doit impérativement voler à son prochain tour.

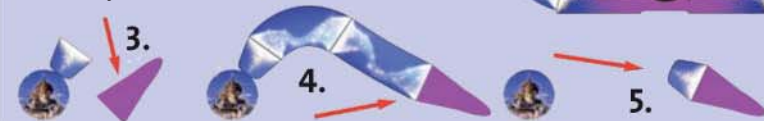
2) ... OU VOLER

Si un joueur a au moins un tronçon devant son grimoire, il peut choisir de voler plutôt que de prendre un nouveau tronçon.

Pour voler, le joueur retire tout d'abord sa figurine de balais volant. Ensuite, le joueur prend le premier tronçon de son grimoire en respectant exactement sa direction, et le place le plus précisément possible dans le prolongement de sa queue d'étoile. Attention de ne rien déplacer.

Ensuite, il place un à un les autres tronçons en les plaçant bout à bout, jusqu'à ce que tous ses tronçons soient posés. Un joueur peut jouer au maximum 5 tronçons à la fois. S'il peut placer ses tronçons, il doit continuer à les poser, même si ça ne l'arrange pas. Il ne peut en garder aucun en réserve pour plus tard. Il place ensuite son balai magique au bout du chemin. Il retire alors tous les tronçons qu'il venait de poser et dispose la queue d'étoile à l'arrière du balai.

Violet choisit un tronçon tournant à droite (1) à son premier tour, puis un tronçon allant à gauche à son second tour. Ensuite, au troisième tour, il choisit de voler et pose ces deux tronçons à la suite.

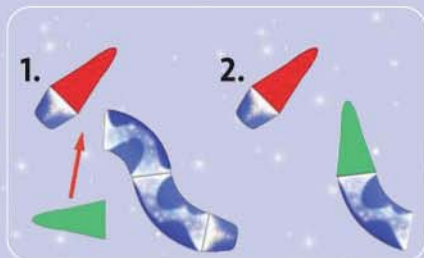


VOL INTERROMPU

Quand un joueur ne peut pas jouer tous les tronçons de son grimoire à cause d'un obstacle rencontré (château, hutte, bord de table, figurine adverse ou queue d'étoile), le balai perd ses pouvoirs magiques et interrompt son vol.

Il remet tous les autres tronçons (le tronçon fautif, et les suivants qui étaient programmés) à la réserve. Il place sa figurine au bout du chemin parcouru avant de rencontrer l'obstacle. Puis il replace les tronçons corrects également dans la réserve et, enfin, il place sa queue d'étoile à l'arrière de son balai. Le tour du joueur est terminé.

Note : même le contact le plus léger avec un obstacle interrompt le vol.



SUSPENSION

Parfois, le joueur ne peut même pas poser son premier tronçon ! Dans ce cas spécial, le joueur peut choisir de passer son tour tout en gardant tous ses tronçons devant son grimoire.

FIN DE LA PARTIE

Pour gagner l'épreuve de « l'école des sorciers volants », un joueur doit toucher le chat avec sa figurine balais volant, sa queue d'étoile, ou l'un des tronçons qu'il pose.

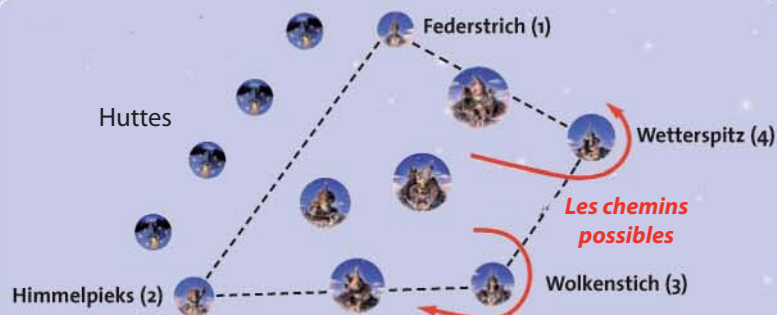
Quand vous avez fini « l'école des balais volants », vous êtes prêt à affronter des aventures plus difficiles et palpitantes, comme « le vol du bourdon », « la chasse au chat », et la plus dangereuse « la chasse au fou volant ». Bien sûr, ce ne sera alors que le début. Une fois que vous serez venu à bout de ces aventures, vous pourrez même créer les vôtres.

Amusez-vous bien !

LE VOL DU BOURDON (AVENTURE POUR SORCIERS CONFIRMÉS)

A présent, les sorciers sont prêts pour les courses nocturnes. Le premier à regagner sa hutte gagnera cette course de vitesse nocturne.

PRÉPARATION



Préparez le jeu comme pour l'épreuve « l'école des balais volants ». Chaque joueur prend le marqueur de sa couleur. Le chat est replacé dans la boîte. Les joueurs décident du joueur qui commencera.

BUT DU JEU

Vous devez faire passer votre figurine entre les châteaux 3 et 4, puis contourner le château 4 par la droite ou le 3 par la gauche et revenir aux huttes. Pour gagner, vous devrez apprendre le vol en marche arrière.

LE VOL EN MARCHÉ ARRIÈRE

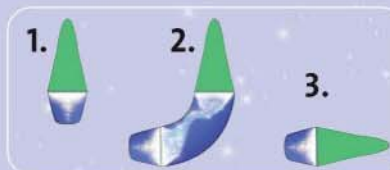
Les sorciers volants expérimentés peuvent exécuter des manœuvres en marche avant comme en marche arrière. Quand un joueur prend un tronçon pour le placer devant son grimoire, il peut dire « marche arrière » et placera alors ce tronçon en bas de son grimoire. Il l'utilisera pour sa marche arrière.



Exemple : vert place un virage à droite à son premier tour, un virage à gauche à son second tour, et au troisième tour, il décide d'effectuer une marche arrière avec un virage à gauche.

Un joueur ne peut placer qu'un seul tronçon au bas de son grimoire afin d'exécuter une marche arrière. Après quoi, le joueur devra voler à son prochain tour, même si c'est le seul tronçon de son grimoire. Le joueur vole d'abord normalement. Puis il place son balai au bout du chemin, retire les tronçons posés précédemment, et pose sa queue d'étoile comme d'habitude. Enfin, il retire sa queue d'étoile et place le tronçon marche arrière à partir de l'arrière de son balai.

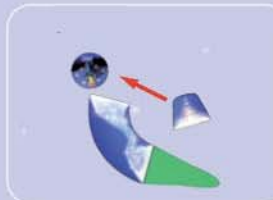
Au bout de ce tronçon, il place de nouveau la queue d'étoile, puis, retire le tronçon marche arrière pour poser de nouveau son balais. La manœuvre est alors achevée.



APPROCHE DE LA CIBLE ET VICTOIRE

Dès qu'un joueur a passé la ligne imaginaire entre les châteaux 1 et 2 à son retour, les joueurs encore en course décident quelle sera sa hutte de destination parmi celles encore libres. S'il n'arrivent pas à se mettre d'accord, le joueur décide lui-même de sa destination ! Une fois la hutte choisie, on y pose un marqueur de la couleur du joueur.

Le joueur doit atterrir en marche arrière. Le tronçon sur lequel il reculait ou sa queue d'étoile doit toucher la hutte. La hutte ciblée n'est pas considérée comme un obstacle et le premier joueur à atterrir gagne.



VOL INTERROMPU EN ATERRISSAGE EN MARCHÉ ARRIÈRE

Une interruption de vol est possible lors d'une marche arrière. Si un tronçon ou sa queue d'étoile touche une figurine adverse, balai ou queue d'étoile, dans ce cas le joueur ne peut atterrir, et les règles habituelles d'interruption s'appliquent.

LA CHASSE AU CHAT (AVENTURE POUR SORCIERS AGUERRIS)

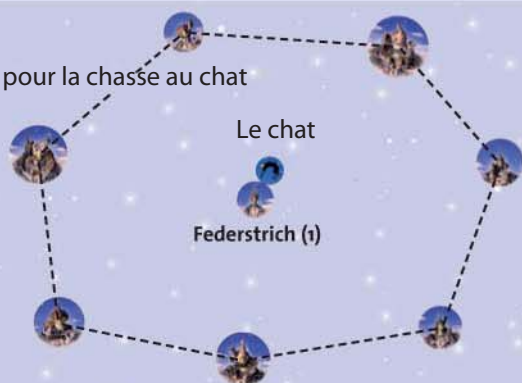
Le chat va de nouveau participer à cette aventure. Puisque le chat leur porte bonheur, tous désirent l'avoir avec eux aussi longtemps que possible, mais, bien sûr, les autres sorciers veulent la même chose !

PRÉPARATION

Placez le château 1 au milieu de la table. Placez les 7 autres châteaux en cercle autour du château 1, de façon à laisser environ deux largeurs de grimoire entre chaque château. Les huttes ne sont pas utilisées.

Placez le chat au contact du château 1. Chaque joueur place sa figurine de jeu d'où il démarrera, sur le bord d'un des châteaux du cercle. Les joueurs choisissent chacun un château différent, comme si c'était leur hutte. Evidemment, on ne peut choisir le château 1 comme départ. Chaque joueur prend le marqueur de sa couleur.

Préparation pour la chasse au chat



BUT

Les joueurs essaient d'attraper et de voler avec le chat le plus longtemps possible, jusqu'à ce qu'un adversaire reprenne le chat. Plus longtemps un joueur gardera le chat, plus il marquera de points. Quand un joueur totalise 5 points, il gagne cette aventure.

POUR ATTRAPER LE CHAT

Un joueur attrape le chat en le touchant avec un tronçon posé, sa figurine ou sa queue d'étoile. Il pose alors le chat sur son chapeau et continue ou termine son vol normalement. Un joueur peut attraper le chat autant en marche avant qu'en marche arrière.

GAGNER DES POINTS

A chaque fois qu'un joueur finit son déplacement avec le chat sur son chapeau, il marque 1 point en avançant son marqueur sur les chiffres de son grimoire. Le joueur marque aussi un point lors du tour où il capture le chat. Il ne marque pas de point à la fin de son vol s'il y a une interruption où s'il ne vole pas assez vite (un seul tronçon sur son grimoire).

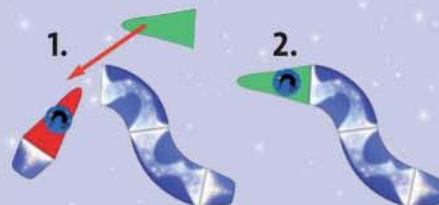
REPRENDRE LE CHAT À UN AUTRE JOUEUR

Un joueur récupère le chat d'un adversaire en touchant sa figurine ou sa queue d'étoiles avec un tronçon ou sa figurine lors d'une marche avant. La capture échoue s'il rencontre un obstacle en même temps. On gère alors normalement l'interruption de vol et le chat reste où il était. Dans la figure ci-dessous, si le tronçon marqué d'un X est joué, la figurine du joueur touche le chat, mais également le château qui se trouve derrière, donc il n'y a pas de reprise du chat.

Un joueur ne peut récupérer le chat lors d'une marche arrière.

Un joueur qui se fait reprendre le chat par un autre perd immédiatement tous ses tronçons amassés dans son grimoire et doit se rendre immédiatement au bord d'un château choisi par le kidnappeur. Le kidnappeur ne peut choisir un château qui a servi de départ aux joueurs au début.

Ici, vert parvient à intercepter rouge et lui reprend le chat



Ici, vert ne reprend pas le chat car il percute aussi le château

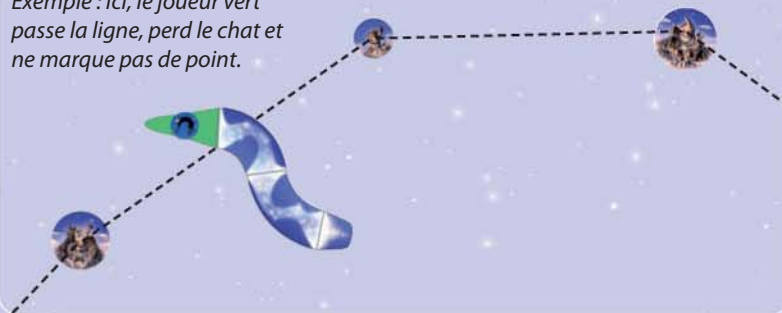


Quand un joueur réussit son kidnapping, il récupère le chat, et gagne même 1 point si le reste de son vol n'est pas interrompu. Par contre, si la suite du vol du joueur est interrompu, il garde le chat mais ne marque pas de point pour ce tour.

LIMITES DE JEU

Si un joueur avec le chat franchit la ligne imaginaire entre 2 châteaux, avec sa figurine, un tronçon ou sa queue d'étoile, il est sorti des limites du jeu et doit abandonner le chat, en le replaçant comme au début, adjacent au château 1. Le joueur poursuit alors son mouvement mais ne marque pas de point.

Exemple : ici, le joueur vert passe la ligne, perd le chat et ne marque pas de point.



VICTOIRE

Le premier joueur à marquer 5 points gagne.

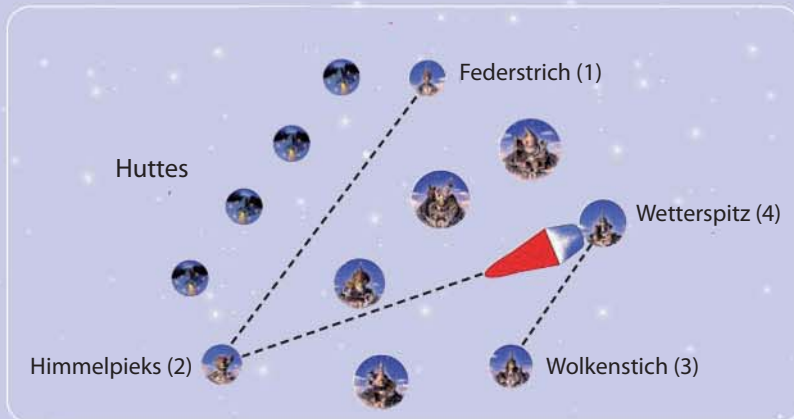


LA CHASSE AU FOU VOLANT

Le fou volant vole sur son bon vieux balai et fait tout pour détruire les châteaux en lançant des éclairs puissants. Le premier joueur à attraper le fou volant gagne l'aventure.

PRÉPARATION

Les châteaux et les huttes sont placés comme pour l'aventure « le vol du bourdon ». On place le fou volant adjacent au château 4, pointant vers le château 2. Puis, les joueurs placent leurs figurines, chacune sur une hutte différente comme expliqué dans l'aventure 2.



BUT

Le premier joueur qui parvient à toucher le fou volant l'emporte.

LE FOU VOLANT UTILISE LES TRONÇONS DES JOUEURS

A chaque fois qu'un joueur décide de voler, il met de côté les trois premiers tronçons qu'il utilise, dans l'ordre de son grimoire. Cela inclut également un tronçon placé pour effectuer une marche arrière, que le fou volant utilisera mais, lui, pour aller en avant.

Si un joueur place seulement 1 ou 2 tronçons avant de voler, il ne remette que ceux-ci au fou volant.

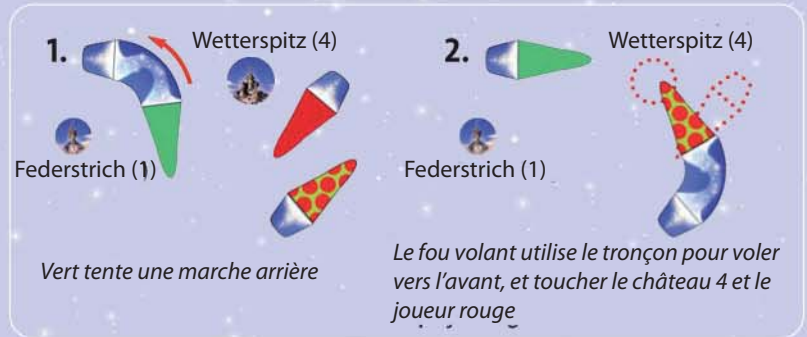
Avant que le prochain joueur ne commence son tour, le fou volant récupère les tronçons pour déplacer son vieux balai. Chaque tronçon est utilisé dans le même ordre que le joueur précédent, mais la direction peut changer. Il fera tout pour viser le château avec le plus petit chiffre



LE FOU VOLANT FAIT DISPARAÎTRE LES CHÂTEAUX

Quand le fou volant touche un château avec un tronçon ou sa figurine, le château disparaît et retourne dans la boîte. Si le fou volant touche un joueur, le joueur touché doit repartir d'une des 4 huttes. Son voisin de gauche choisit de quelle hutte il repart, mais ne peut pas choisir une hutte où il y a déjà la figurine d'un autre joueur.

Si plusieurs figurines de joueurs sont touchées par le fou volant dans le même tour, chaque figurine disparaît et réapparaît dans une hutte désignée par son voisin de gauche.



VICTOIRE : QUI A ATTRAPÉ LE FOU-VOLANT ?

La victoire va au joueur qui a touché le premier le fou volant. Le joueur doit pour cela se déplacer vers l'avant et ne doit pas rencontrer d'obstacle avec le tronçon joué pour capturer le fou volant.

Les joueurs ne peuvent intercepter les autres joueurs. Si c'est le cas, on le traite comme une interruption.

VICTOIRE DU FOU-VOLANT

Si le fou volant parvient à faire disparaître tous les châteaux, alors, tous les joueurs ont perdu.

Traduction française: Eric Flumian
Correction : François Haffner - escalejeux.fr



Development: TM-Spiele
Illustration: Michael Menzel
Graphics: Pohl & Rick

© 2005 KOSMOS Verlag
Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho, NM 871874

Art.-Nr: 690052

All rights reserved.

Author and publisher thank the testplayers and rule readers for their help in the development of this game.

