

Glossaire

Diamagique : il y a quatre couleurs de Diamagiques différentes : Bleu, Jaune, Rouge et Vert. Chaque fois qu'un joueur remporte un Diamagique pendant la partie, il doit l'attribuer à un Magicien.

Deck : ce sont les piles de cartes qui te serviront pendant la partie. Dans Wizards of Mickey, il existe 2 decks : le deck de Sorts (25 cartes) et le deck de Châteaux (5 cartes).

Défausser : retirer la carte de son emplacement actuel et la mettre dans la pile de défausse appropriée.

Adverse/Adversaire : le terme "adversaire" désigne l'autre joueur. Lorsqu'un effet cible l'adversaire, il s'agit du joueur avec lequel tu disputes le Match, ce qui inclut toutes ses cartes placées sur le terrain de jeu. Lorsqu'un effet cible "le Magicien adverse", il s'agit du Magicien de ton adversaire dont la carte est située juste en face de celle de ton propre Magicien.

Blocage : le Magicien ciblé ne peut pas lancer de Sorts. Un Magicien bloqué peut toujours jouer des Sorts lancés Cachés s'il en a la Capacité.

Dissipation : annule un Sort à Effet Continu posé face visible. Sa carte est alors défaussée. Tu peux cibler un de tes propres Sorts.

Effet Continu : s'il a été lancé Caché, ce Sort n'est pas défaussé lors de la phase de défausse, mais reste en jeu face visible dans la zone de Sorts lancés Cachés. Ses effets ne s'appliquent pas. Le Magicien pourra lancer un nouveau Sort au tour suivant.

Immuable : la carte est immunisée à tout effet rendant une carte simple (par exemple Neutralisation).

Neutralisation : la carte ciblée voit ses effets annulés et est considérée comme Simple. La Neutralisation est activée immédiatement.

Révélation : tous les Sorts lancés Cachés de l'adversaire sont retournés face visible et déplacés dans sa zone de Sorts lancés. L'effet du Sort est annulé.

Simple : un Magicien, un Château ou un Sort Simple n'a ni effet ni Capacités.

Sort lancé Caché : certains Sorts ou Capacités des Magiciens leur permettent de jouer des Sorts dans la zone de Sorts lancés Cachés. Le Magicien pose la carte de Sort face cachée, à la place d'un Sort lancé normalement. Les effets d'un Sort lancé Caché ne s'appliquent pas (seule compte sa Puissance Magique).

Statique : quand un Sort de Télétransport est joué, tous les Sorts Statiques sont retirés du jeu (le Magicien dont le Sort vient d'être défaussé peut en relancer un).

Télétransport : le Château ou se déroule le tour de jeu en cours est remplacé par un nouveau Château choisi par le joueur qui contrôle l'effet de Télétransport.

1 – Présentation

Wizards of Mickey est un jeu de cartes à collectionner où chaque joueur dirige une équipe de trois magiciens. Les deux joueurs s'affrontent à l'aide de sortilèges pour gagner les précieux diamagiques.

Compose ton équipe, défie les magiciens de ton adversaire, voyage de châteaux en châteaux...

La quête des Diamagiques a commencé !

Deux niveaux de jeu vous sont proposés, le niveau Débutant pour vos premières parties, et le niveau Expert.

But du jeu

Etre le premier à gagner 6 Diamagiques.

3 – Mise en place

Chaque joueur possède une équipe de 3 Magiciens, un deck de 25 Sorts et un deck de 5 Châteaux placés comme sur le schéma ci-contre.

Mettre 12 Diamagiques (3 de chaque couleur) dans le pot commun face cachée.

Les joueurs posent leurs 3 Magiciens sur les emplacements prévus. Puis ils mélangent leurs decks de Sorts et piochent 5 cartes.



2 – Détail des cartes

Il existe 3 types de cartes dans Wizards of Mickey : les cartes Magiciens, Sorts et Châteaux. Elles peuvent être de couleur verte, bleue, jaune, rouge ou noire.



Magicien
Niveau Expert : le texte sur la carte s'applique. On l'appelle la **Capacité du Magicien**.

Magicien (vert)



Sort (bleu)

Sort

Puissance Magique

Niveau Expert : le texte sur la carte s'applique. On l'appelle l'**Effet du Sort**.



Château (jaune)

Château

Effet du Château

Diamagiques



Ils peuvent être de 4 couleurs différentes : bleu, jaune, rouge et vert.

4 – Détail d'un tour de jeu

Le plus jeune joueur commence, on l'appellera 'joueur actif'. Un tour de jeu est composé de 5 phases se jouant dans l'ordre suivant :

1 – Phase de château

Le joueur actif pioche une carte de son deck de Châteaux et le pose sur son emplacement.

Niveau expert : Le joueur actif prend une carte de son choix dans son deck de Châteaux.

Puis il place un Diamagique face cachée sur la carte Château (ou plusieurs si l'effet du Château l'indique).

2 – Phase de défi

Les joueurs lancent des Sorts avec leurs Magiciens chacun à leur tour, jusqu'à ce que tous les Magiciens aient lancé un Sort.

Chaque joueur calcule alors sa Puissance Magique totale en additionnant les valeurs de Puissance Magique de tous les Sorts lancés par les Magiciens de son équipe.

Attention, le Château peut affecter la puissance totale (exemple : le Château du Grand Arbre diminue de 1 la puissance des Sorts rouges joués par n'importe quelle équipe).

Niveau Expert : On révèle les Sorts lancés Cachés (s'il y en a). Chaque joueur calcule alors sa Puissance Magique totale en additionnant les valeurs de Puissance Magique des Sorts lancés par les Magiciens de son équipe. Il applique les éventuels modificateurs précisés par les effets des cartes – Magiciens, Sorts et Châteaux.

Le plus grand total remporte le ou les Diamagique(s) sur le Château.

En cas d'égalité, personne ne remporte le ou les Diamagiques. Laissez-les en jeu, ils seront ajoutés au(x) nouveau(x) Diamagique(s) placé(s) sur le Château du tour suivant.

3 – Phase de Diamagique

Le joueur remportant le ou les Diamagique(s) doit les attribuer à un de ses Magiciens en les posant face visible sur sa carte.

4 – Phase de défausse

La carte Château est alors défaussée et chaque joueur défausse les Sorts qu'il a joués.

5 – Phase de pioche

Chaque joueur pioche 3 cartes dans son deck de Sorts et les ajoute à sa main. Si un joueur, pour quelque raison que ce soit, a plus de 5 cartes dans sa main à la fin de cette phase, il doit choisir et défausser autant de cartes que nécessaire pour n'en avoir plus que 5.

Si un joueur ne peut pas piocher parce qu'il n'a plus assez de cartes, il doit créer un nouveau Deck en mélangeant sa pile de défausse face cachée.

Début d'un nouveau tour, le joueur actif change.

Un joueur possède 6 Diamagiques ? Bravo, il a gagné !

Et voilà, vous savez jouer !!

Astuces pour les experts : Les Sorts lancés Cachés

Vous avez pu remarquer que des Sorts peuvent être lancés de façon particulière, ce sont les Sorts dits **lancés Cachés**. Ils ont l'avantage de se poser **face cachée** dans la zone de jeu prévue à cet effet et donc ne pas permettre à l'adversaire de voir leur Puissance Magique. Dans ce cas le Magicien est considéré comme ayant lancé un Sort et ne peut pas en lancer d'autres durant la phase de défi. Les effets d'un Sort lancé Caché ne s'appliquent pas. Les Magiciens peuvent lancer ce type de Sort soit par une Capacité soit par un effet de Sort.

Exemple : Donald peut jouer ses Sorts lancés Cachés mais la Puissance Magique du Sort est diminuée de 1.

Règles de Démarrage

COMPLÈTE TA COLLECTION & AMÉLIORE TON PROPRE DECK !



wom.iello.fr

