

Les sept sages

Un jeu de Reiner Stockhausen

Publié par Alea Spiele

Tous les sept ans, les sept sages de la forêt se retrouvent pour désigner le plus puissant d'entre eux, celui qui, pour les sept ans à venir, sera pour tous LE sage de la forêt. Bien sûr, ce sera vous!

Principe du jeu

Le jeu dure, au plus, onze tours. À chaque tour, les joueurs commencent par choisir chacun un personnage parmi les sages de la forêt - sorcière, devin, prêtresse, magicien, guérisseuse, alchimiste et druide. Ensuite, les personnages se retrouvent dans la grande clairière sous la lune pour discuter et former d'éphémères alliances leur permettant de s'entraider en s'échangeant des cartes de pouvoir. Vient ensuite le combat, l'affrontement des deux alliances, qui déterminera quels sages pourront emporter les précieux cristaux magiques, ceux qui donnent la victoire.

Le vainqueur est celui dont, à la fin de la partie, les cristaux totalisent la plus forte valeur.

Matériel

11 tuiles hexagonales "clairières sacrées"

1 tuile "finitum" (indiquant la fin de la partie)

64 cartes pouvoir (pour chaque personnage: 1-1-2-3-4-5-6-7; 8 hiboux: 3-3-4-4-4-4-5-5)

14 cartes sortilège (2 séries de 7 cartes)

7 cartes personnage

7 jetons personnage

36 grands cristaux (6 de chaque, de valeur 2-3-4-5-6-7)

13 petits cristaux (13 x 1)

2 pistes de score

2 pions

Les sages se retrouvent dans les clairières sacrées de la forêt afin de s'y livrer à leur concours de magie septennal. Sur chaque clairière, l'ordre hiérarchique des sept sages est différent. Cette hiérarchie, de haut en bas, est prise en compte pour déterminer qui débute un combat, dans quel ordre sont choisis les cristaux qui vont aux vainqueurs, et dans quelle clairière se déroulera le combat suivant. L'ordre hiérarchique dont il est question dans les règles est toujours celui de la clairière où se trouve le pion.

Mise en place

Les 11 clairières - sans la tuile "finitum" - sont mélangées et empilées, faces cachées. La tuile finitum est ensuite mélangée avec les quatre tuiles du bas de la pile, et les 12 tuiles replacées en une seule pile, faces cachées. Les trois premières tuiles de la pioche sont retournées et placées en triangle sur la table, comme indiqué sur le schéma.

S'il n'y a que **3 ou 4 joueurs**, certains éléments sont retirés du jeu et remisés dans la boîte:

- à 3 joueurs : deux cartes personnage, ainsi que les deux jetons et les deux séries de huit cartes pouvoir correspondantes.

- à 4 joueurs : une carte personnage, ainsi que le jeton et la série de huit cartes pouvoir correspondantes.

Les cartes personnage restantes sont placées, faces visibles, sur la table.

Les cartes pouvoir restantes, y compris les huit cartes hibou, sont mélangées pour constituer une pioche, face cachée.

Les 14 cartes sortilège sont également mélangées pour constituer une seconde pioche, face cachée.

On distribue à chaque joueur **6 cartes pouvoir et une carte sortilège**, qui constituent sa main de départ. La main d'un joueur doit rester cachée.

Les deux pistes de score sont disposées de part et d'autre des trois clairières en jeu.

L'un des deux pions est placé entre les deux pistes de score, **l'autre pion** est placé sur la clairière du bas.

Les grands cristaux sont mélangés et placés, faces cachées, sur la table. On place ensuite, faces visibles, 2 (à 3 ou 4 joueurs) ou 3 (à 5 joueurs) gros cristaux sur chacune des trois clairières en jeu.

Les 13 petits cristaux peuvent être laissés, pour l'instant, dans la boîte de jeu, puisqu'ils ne serviront qu'en fin de partie.

Déroulement de la partie

(Les règles qui suivent sont prévues pour 4 ou 5 joueurs. Des règles spéciales pour 3 joueurs sont à la fin du livret).

Une partie se déroule un certain nombre de tours, 11 au maximum. Chaque tour se compose des phases suivantes, effectuées toujours dans le même ordre:

1 - choix des personnages

2 - alliances

3 - combat

4 - Récompenses

5 - Nouvelle clairière

1- Choix des personnages

Chaque joueur, en commençant au premier tour par le moins sage d'entre eux, choisit l'un des personnages encore disponibles et place devant lui, bien visibles, la carte personnage et le jeton correspondant. Dès que le dernier joueur a choisi son personnage, la phase d'alliances commence, sans qu'il soit besoin de le signaler.

2- Alliances

Durant cette phase du jeu, les joueurs peuvent négocier, discuter plus ou moins discrètement, se montrer leurs cartes, voire même prendre des engagements - auquel nul ne sera cependant tenu. L'objectif est de constituer deux camps, deux alliances.

- À 4 joueurs, il y aura deux alliances de deux joueurs.

- à 5 joueurs, une alliance comprendra 3 joueurs et l'autre 2.

Dès que deux joueurs se sont entendus pour constituer une alliance, ils posent leurs deux jetons à côté de l'une des deux pistes de score. Les cartes personnage servent donc à rappeler qui est dans quelle alliance.

Dans une partie à 4 joueurs, dès qu'une alliance est formée, les deux joueurs restant constituent automatiquement la seconde alliance, et placent leurs deux jetons à côté de l'autre piste de score. Sur l'illustration de la page 4, le Druides et le Magicien sont dans un camp, la Sorcière et le Voyant dans l'autre.

Dans une partie à 5 joueurs, un troisième joueur a la possibilité de rejoindre l'alliance formée par les deux premiers. Il n'est nul besoin pour cela de l'autorisation des deux joueurs qui ont formé l'alliance. Si plusieurs joueurs souhaitent rejoindre cette alliance, c'est le plus élevé dans l'ordre hiérarchique qui est prioritaire.

Lorsque les deux alliances sont clairement établies, les partenaires peuvent librement se donner ou s'échanger des cartes pouvoir et/ou sortilège, sans aucune restriction de type ou de quantité.

Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord pour conclure une alliance, le premier dans l'ordre hiérarchique place son jeton à côté de l'une des pistes de score. Le second dans la hiérarchie décide alors s'il se range dans la même alliance, et place son jeton du même côté, où s'il se range dans l'alliance adverse. Le troisième dans la hiérarchie fait ensuite de même, et ainsi de suite. Dès qu'une alliance est complète, les joueurs restants se retrouvent dans l'autre camp. Un joueur doit nécessairement faire partie d'une alliance, et ne peut en aucun cas rester seul.

3- Combat

L'alliance qui, à l'issue du combat, aura joué des cartes totalisant le plus de points remportera le combat et recevra les cristaux se trouvant sur la clairière où se déroule le combat.

Le joueur le plus élevé dans la hiérarchie de la clairière entame le combat. Il peut soit jouer **une** carte (a), soit passer (b). On poursuit ensuite **en sens horaire** (et non en descendant la hiérarchie). Le joueur à sa gauche peut donc, lui aussi, jouer une carte ou passer, et ainsi de suite.

Lorsque le tour de jeu revient à un joueur qui n'a pas encore passé, il peut de nouveau jouer une carte supplémentaire ou passer, et ainsi de suite. En revanche, les joueurs qui ont passé ne peuvent pas revenir dans le combat et ne peuvent donc plus jouer de carte. Le combat se poursuit ainsi jusqu'à ce que **tous** les joueurs aient passé.

a) jouer une carte

le joueur dont c'est le tour peut jouer, face visible, devant lui :

- soit une carte pouvoir de **son** personnage
- soit une carte hibou (joker)
- soit une carte sortilège

Il ne peut jouer aucune autre carte.

Les cartes jouées par un joueur durant un combat doivent rester bien visibles, se chevauchant légèrement, à côté de sa carte personnage.

Tout au long du combat, on note sur les pistes de score la différence de total de combat en faveur de l'une ou l'autre alliance. Au début du combat, le pion utilisé à cet effet se trouve sur l'espace libre entre les deux pistes de score, considéré comme une case "0".

Lorsqu'un joueur joue une carte pouvoir de son personnage, ou une carte hibou, le pion est déplacé du nombre de cases correspondant en faveur de son alliance, en comptant l'espace entre les pistes de score comme une case. Le pion peut ainsi passer d'une piste de score à une autre, et se trouve toujours sur la piste de l'alliance qui est en tête.

Attention: Si un joueur a déjà joué dans ce combat une carte 1 de son personnage, et joue la deuxième, cette deuxième carte vaut 10 points et non 1.

Lorsqu'un joueur joue une carte sortilège, il en applique les effets immédiatement (voir plus bas les effets des différents sortilèges).

Attention: Chaque joueur ne peut jouer qu'une seule carte sortilège par combat.

b) passer

Le joueur dont c'est le tour peut passer, et ne plus prendre part à la suite du combat. Il se peut qu'un joueur soit dans l'obligation de passer, n'ayant aucune carte qu'il puisse jouer.

Le premier joueur qui passe pioche les 5 premières cartes de la pioche de cartes pouvoir et les ajoute à sa main.

Le second joueur qui passe reçoit 3 cartes pouvoir de la main du premier à avoir passé, choisies par ce dernier, pas nécessairement parmi les cinq qu'il avait piochées, et pioche ensuite les deux premières cartes de la pioche.

Il en va de même avec les joueurs qui passent ensuite. Le troisième joueur qui passe reçoit trois cartes du second, puis pioche deux cartes, et ainsi de suite. Le dernier joueur qui passe, après avoir reçu trois cartes de l'avant dernier et avoir pioché deux cartes, se défasse de trois cartes pouvoir de son choix.

À tout moment, si la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche.

4- Récompense

L'alliance qui a joué des cartes totalisant le plus de points, c'est à dire celle sur la piste de score de laquelle se trouve le pion, a remporté le combat.

Chacun de ses membres à son tour, dans l'ordre hiérarchique, prend l'un des cristaux se trouvant sur la clairière où vient de se dérouler le combat et le pose devant lui, face cachée (*La valeur des cristaux des joueurs doit rester secrète, mais leur nombre est public*). À 5 joueurs, il se peut qu'il reste un cristal sur la clairière, auquel cas il est retiré du jeu.

Chacun des membres de l'alliance perdante, dans l'ordre hiérarchique, pioche ensuite une carte sortilège. À tout moment, si la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche. S'il n'y a plus de cartes sortilège ni dans la pioche, ni dans la défausse, lorsque vient le tour d'un joueur, il ne reçoit pas de carte sortilège.

Égalité: Si, à l'issue du combat, le pion se trouve sur la case "0", entre les deux pistes de score, les cristaux sont pris par les premiers joueurs dans l'ordre hiérarchique, sans tenir compte des alliances. Les joueurs qui n'ont pas eu de cristal piochent ensuite une carte sortilège.

Si, lors d'un combat, une alliance se trouve avoir 25 points, ou plus, de plus que l'alliance adverse, le combat se termine immédiatement et l'alliance en tête a gagné le combat. Les joueurs qui n'ont pas encore passé sont tenu de le faire, chacun à leur tour, le joueur qui a joué la carte faisant cesser le combat étant donc le dernier à passer.

5- Nouvelle clairière

Le joueur le plus **bas** dans la hiérarchie déplace le pion de la clairière où vient de se tenir le combat vers l'une des deux autres clairières en jeu. Une nouvelle clairière est piochée et placée **au dessus** de celle où vient de se livrer le combat, et que le pion vient de quitter. On pioche dans la réserve 2 (ou 3 à 5 joueurs) grands cristaux, qui sont placés faces visibles sur la nouvelle clairière.

Tous les joueurs remettent leur carte et leur jeton de personnage au centre de la table. Toutes les cartes pouvoir et sortilège jouées sont placées sur leurs piles de défausse respectives. Le pion marquant les scores est remis sur la case "0", entre les deux pistes de score.

Un nouveau tour commence. Le joueur qui a choisi la clairière où va se dérouler le nouveau combat choisit son personnage en premier, suivi, en sens horaire, par les autres joueurs.

Fin du jeu

Lorsque la tuile "finitum" est retournée, la fin de la partie approche, et on ne place plus de nouvelle clairière après la fin d'un combat.

À la fin du combat qui débute alors, sur la clairière où se trouve le pion, le joueur le plus bas dans la hiérarchie aura le choix entre déplacer le pion sur la tuile finitum, déclenchant ainsi la fin de la partie, ou le mettre sur la clairière

magique encore libre, afin que l'on joue encore un dernier tour.

Décompte des cartes: Après le dernier tour de jeu, on regarde les cartes se trouvant dans les mains des différents joueurs. On détermine, pour chaque personnage en jeu (y compris le hibou!), quel est le joueur dont les cartes pouvoir de ce personnage totalisent la plus forte valeur, et ce joueur reçoit un petit cristal, de valeur 1. En cas d'égalité, les ex-æquo reçoivent tous un petit cristal.

Note: lors de ce décompte, également, les deux cartes 1 du même personnage valent 11 et non 2.

Les cartes sortilèges n'ont aucune valeur lors du décompte final.

Chaque joueur calcule la valeur totale de ses cristaux. Le joueur ayant le total le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex-æquo ayant le cristal de plus forte valeur.

Règles pour 3 joueurs

1- Choix des personnages

Cette phase se déroule exactement comme dans le jeu à 4 ou 5 joueurs.

2- Alliances

Cette phase se déroule comme suit:

Le joueur le plus élevé dans la hiérarchie (joueur A) place son jeton à côté de l'une des pistes de score. Il peut alors annoncer qu'il n'a besoin de personne d'autre, auquel cas il jouera seul contre l'alliance B + C.

Il peut aussi laisser parler le second dans la hiérarchie, B. B peut alors soit se joindre à A, en plaçant son jeton du même côté, auquel cas A + B joueront contre C, soit placer son jeton de l'autre côté, annonçant qu'il ne s'allie pas à A.

Dans ce dernier cas, B peut soit annoncer qu'il n'a besoin de personne et jouera seul contre l'alliance A + C, soit laisser à C la liberté de choisir son camp en plaçant son jeton de l'un ou de l'autre côté.

On se retrouve donc dans tous les cas avec un joueur contre une alliance de deux joueurs. Les deux partenaires de l'alliance peuvent, comme dans le jeu à 4 ou 5 joueurs, se donner ou s'échanger des cartes.

Bien sûr, les joueurs peuvent discuter librement comme dans le jeu à 4 ou 5 joueurs, mais deux joueurs ne peuvent pas décider d'eux-mêmes de s'allier contre le troisième.

3- Combat

Le joueur qui joue seul commence. Lors de ce premier tour, le joueur solitaire ne pose pas de carte mais place le pion dans son camp sur la case du "bonus du solitaire". Ce bonus est égal à la somme des valeurs des deux cristaux se trouvant sur la clairière où se déroule le combat.

On joue ensuite en sens horaire, en suivant les règles de combat normales. Lorsque vient son tour, un joueur doit soit jouer une carte, soit passer.

4- Récompenses

Cette phase se déroule exactement comme dans le jeu à 4 ou 5 joueurs.

5- Nouvelle clairière

Cette phase se déroule exactement comme dans le jeu à 4 ou 5 joueurs.

Les cartes sortilèges

Un joueur peut, durant un combat, jouer une carte sortilège même s'il ne peut pas l'utiliser. Dans ce dernier cas, elle ne fait pas effet mais elle a été jouée et le joueur ne peut donc plus jouer de carte sortilège pour ce combat.

Chaque carte sortilège est en deux exemplaires.

Volensia !: Le joueur prend dans sa main une carte hibou jouée dans ce combat. Cette carte n'étant plus dans le combat, le pion est déplacé en conséquence sur les pistes de score.

Moventi !: Le joueur échange entre eux deux cristaux se trouvant sur deux des trois clairières en jeu.

Anulensa !: Le joueur prend l'une des cartes pouvoir (cela peut-être une carte hibou) jouée dans ce combat et la défasse. Cette carte n'étant plus dans le combat, le pion est déplacé en conséquence sur les pistes de score.

Potentia !: Le joueur prend les trois premières cartes pouvoir de la pioche.

Absentus !: Chaque fois que viendra son tour dans ce combat, le joueur pourra passer sans pour autant se retirer définitivement du combat. Il peut donc, y compris après que tous les autres joueurs ont passé, revenir dans le combat pour jouer des cartes, avant de se retirer définitivement.

Attention: si une deuxième carte Absentus! est jouée durant le même combat, elle annule la première, qui est défaussée, et seule la deuxième est

désormais valide.

Mutantus !: Le joueur change de rôle avec un partenaire de son alliance. Il donne sa carte personnage à un autre joueur de l'alliance, et prend la sienne. Le combat se poursuit avec chacun des deux joueurs jouant son nouveau personnage.

Attention: seules les cartes personnage sont échangées, en aucun cas les jetons, les cartes pouvoir ou sortilège jouées ou les cartes en main. Si le joueur échange son personnage avec un joueur qui avait passé, cela ne permet pas à ce dernier de revenir dans le combat.

Binensus !: Le joueur prend l'une des cartes personnages non utilisées ce tour-ci. Il pourra dès lors, lorsque le tour reviendra à lui, jouer des cartes pouvoir de l'un ou l'autre personnage.

Attention: le second personnage ne veut que pour les cartes pouvoirs, et la place du joueur dans l'ordre hiérarchique reste celle de son premier personnage, indiqué par son jeton.

Traduction française de Bruno Faidutti