

WOODLAND WIZARDS

Au cœur de la forêt mystique, où la magie ancienne est omniprésente, un tournoi légendaire est sur le point de commencer : la Joute du Pays Sauvage. En tant que jeunes sorciers, vous avez la lourde tâche d'invoquer des créatures mystérieuses et extrêmement dangereuses. Vous devez les soumettre à votre volonté et les faire concourir ensemble pour qu'elles deviennent les Champions de la Forêt. Plongez dans la forêt des Anciens, où la magie est aussi présente que la compétition est rude. Votre imagination est la seule limite !



MISE EN PLACE

Mélangez toutes les créatures et placez-les face cachée sur la table. C'est le **deck** ①. Révélez la première carte et placez-la à côté de la pioche pour commencer la **pile de défausse** ②. Lorsque la pioche est vide, mélangez la pile de défausse et utilisez-la comme nouvelle pioche. Après avoir mélangé les cartes, révélez la première carte pour commencer la nouvelle pile de défausse. Chaque joueur pioche **5 cartes** ③ et les ajoute à sa main. Le dernier joueur à avoir vu un hérisson est le premier joueur pour le premier tour. Il reçoit la **carte Premier Joueur** ④. Le tour se déroule autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre. Si un effet doit être géré **dans l'ordre du tour**, on commence toujours par le joueur qui a la carte Premier Joueur.



APERÇU

DESCRIPTION DE LA CARTE

Chaque carte représente une **créature** mystique. Elle a un **nom** ⑤, une **valeur** ⑥, appartient à une **famille** ⑦ ainsi qu'à un **type de carte** spécifique ⑧, et possède un **effet** ⑨.

FAMILLE

Chaque créature appartient à une famille, symbolisée par le symbole circulaire sur la carte. Certains effets de cartes font référence à la famille.



TYPES DE CARTES

Il y a trois types de cartes : les **cartes Sort**, les **cartes de concours Actives** et les **cartes de concours Passives**. Ces trois types de cartes peuvent être joués lors des phases Exploration, Tournoi et Boost.



Cartes Sort

L'effet d'une **carte Sort** n'est exécuté que dans la **phase Exploration**. Dans les autres phases, seule sa valeur compte.



Cartes de concours Actives

L'effet d'une **carte de concours Active** est exécuté dans les **phases Tournoi ou Boost**, avec sa valeur et son effet qui sont pris en compte. Lors de la phase Exploration, l'effet n'est pas exécuté et seule sa valeur compte.



Cartes de concours Passives

L'effet d'une **carte de concours Passive** s'applique tant que la carte est **visible dans une zone de jeu individuelle**. Certains effets ne se déclenchent qu'à la fin de la partie. L'effet ne s'applique jamais lors de la phase Exploration. Sa valeur compte lors des phases Exploration, Tournoi et Boost. Si l'effet concerne **plusieurs joueurs**, il est exécuté dans l'ordre du tour.

DISPOSITION D'UNE ZONE DE JEU INDIVIDUELLE



APERÇU D'UNE CARTE



RÈGLES GÉNÉRALES

Pendant un **Concours** (les phases Tournoi et Boost d'une manche), chaque joueur **dans l'ordre du tour** exécute les effets des cartes de concours Actives qui sont dans sa zone de jeu individuelle. Il est possible que la carte n'ait **pas** été jouée par le joueur qui en exécute l'effet.

Tous les effets doivent être exécutés **entièrement**. Un effet est annulé s'il ne peut pas être exécuté entièrement.

Si un effet **entre en contradiction** avec les règles du jeu, c'est le **texte sur la carte** qui s'applique.

Les effets des cartes défaussées ou qui sont dans la main d'un joueur ne sont pas exécutés.

Si un effet peut être exécuté, il doit être exécuté.

RÈGLES IMPORTANTES

Les effets qui affectent **plusieurs joueurs** : Sont toujours exécutés **dans l'ordre du tour**.

Quand **plusieurs effets affectent le même joueur** : Ils sont exécutés dans l'ordre déterminé par le **joueur affecté**.

Ordre chronologique et résolution des égalités : Lorsqu'il faut résoudre des égalités ou des questions de chronologie d'effets, c'est **l'ordre du tour** qui tranche.

L'ordre du tour : Lorsqu'un effet ou une action doit être résolu dans **l'ordre du tour**, on commence par le **Premier Joueur**.



COMMENT JOUER

Woodland Wizards se joue en **4 manches**. Chaque manche est composée de **5 phases** : Exploration, Tournoi, Boost, Score et Récupération.

I. PHASE EXPLORATION

Dans l'ordre du tour, chaque joueur tire une carte de la pioche et joue une carte. Si c'est une carte **Sort**, l'effet est immédiatement exécuté, si c'est un autre type de carte, elle est défaussée sans que son effet soit exécuté.

II. PHASE TOURNOI

Un **Concours** est composé des phases **Tournoi** et **Boost**. Tous les joueurs jouent une carte face cachée devant eux. C'est leur **créature de concours**. Les cartes sont révélées simultanément. S'il y a des effets de concours **Actifs**, ils sont exécutés dans l'ordre du tour.



III. PHASE BOOST (3 TOURS)

La phase Boost comprend 3 tours. Durant chacun de ces 3 tours les joueurs peuvent jouer une carte face cachée en tant que **carte Boost** ou **passer**. Puis, les cartes sont révélées simultanément.

Les effets de concours **Passifs** s'appliquent immédiatement. Les effets de concours **Actifs** sont exécutés dans l'ordre du tour. La valeur de la créature de concours est augmentée de la valeur de ses cartes **Boost**, et son effet peut être appliqué.

Si un joueur passe, il ne peut plus jouer de carte Boost durant cette phase Boost.

Les joueurs peuvent booster leur **créature de concours** à chacun des 3 tours de la phase de Boost. Après **3 tours de Boost**, ou si tous les joueurs ont passé, ou qu'ils n'ont plus de carte en main, le concours est terminé.

IV. PHASE SCORE

Les joueurs additionnent les valeurs de leur **créature de concours** et de leurs **cartes Boost** puis appliquent les effets de concours **Passifs**. Les effets de concours **Passifs** des autres joueurs peuvent aussi s'appliquer à vos cartes. Si plusieurs effets de concours **Passifs** affectent la carte d'un joueur, le **joueur concerné** détermine l'ordre des effets.

Le **classement** est alors établi, selon le nombre de points scoré par chaque joueur. En cas d'égalité, l'**ordre du tour** tranche. Le **gagnant** du concours est le joueur avec le plus haut score, tous les autres sont considérés perdants. Le gagnant place sa créature de concours avec ses **cartes scorées**. Les cartes scorées sont placées **face visible à côté de la zone de jeu individuelle de chaque joueur**.

Dans une partie avec 4 ou 5 joueurs, le **joueur qui finit deuxième** score aussi sa créature de concours, et dans une partie à 6 ou plus, le **joueur qui finit troisième** score également. Cependant, ils ne sont pas considérés comme « gagnants ».

RÉSUMÉ

4 manches composées de 5 phases

I. Phase Exploration

Piocher 1 carte, jouer 1 carte, exécuter l'effet **Sort**.

II. Phase Tournoi

Jouer 1 carte face cachée : votre **créature de concours**. La révéler avec les autres et exécuter les effets de concours **Actifs**.

III. Phase Boost (3 manches)

Jouer 1 carte face cachée en tant que **Boost**. La révéler avec les autres et exécuter les effets de concours **Actifs**.

IV. Phase Score

Additionner les **valeurs** de votre créature de concours et de vos cartes Boost, en prenant en compte les effets de concours **Passifs**. le gagnant met sa créature de concours avec ses **cartes scorées**.

V. Phase Récupération

Défausser votre main. **Mélanger** la pioche et la pile de défausse pour recréer une pioche. **Piocher** jusqu'à avoir **5 cartes**.

IMPORTANT !

Les effets qui s'exécutent **après que le classement a été établi** permettent d'échanger des cartes, mais **pas de changer l'ordre du classement**.

EXEMPLE DE CALCUL ET DE RÉSOLUTION D'UN CONCOURS

Zone de Nico



Créature de concours



Cartes Boost



Cartes Boost



Zone de Alex

Créature de concours

Alex a joué CORBEAU EFFRAYANT comme créature de concours, boostée par SCORPION GÉANT, PHALÈNE DES OMBRES, et REINE FRELON. Nico a joué LOUP SYLVAIN comme créature de concours, boostée par GECKO NOCTURNE, FEUILLE VIVANTE et LONG COU.

Calcul pour Alex :

CORBEAU EFFRAYANT : 12, SCORPION GÉANT : 10, PHALÈNE DES OMBRES : 8 et REINE FRELON : 12. Les effets de concours **Passifs** peuvent changer la valeur de certaines cartes.

Comme plusieurs effets s'exécutent, Alex détermine leur ordre. L'effet de PHALÈNE DES OMBRES ne s'exécute pas là, seulement les effets de concours **Passifs**.

Effet A : SCORPION GÉANT réduit les valeurs de 10 ou plus à 8. Ainsi, CORBEAU EFFRAYANT, SCORPION GÉANT et REINE FRELON valent 8.

Effet B : CORBEAU EFFRAYANT donne +2 à chacune de ses cartes Boost. Ainsi, SCORPION GÉANT, PHALÈNE DES OMBRES et REINE FRELON valent 10.

Effet C : REINE FRELON donne +2 à la créature de concours **par insecte posé** (flèche). Il y a 3 insectes posés par Alex et 1 insecte posé par Nico. CORBEAU EFFRAYANT vaut alors $8 + (4 \times 2) = 16$.

Résultat : CORBEAU EFFRAYANT + SCORPION GÉANT + PHALÈNE DES OMBRES + REINE FRELON = 16 + 10 + 10 + 10 = 46 points.

Calcul pour Nico : LOUP SYLVAIN est réduit à 8 par le SCORPION GÉANT d'Alex. **Résultat :** LOUP SYLVAIN : 8 + GECKO NOCTURNE : 4 + FEUILLE VIVANTE : 3 + LONG COU : 7 = 22 points.

Classement : Alex (gagnant) devant Nico.

Maintenant, l'effet **D** de LONG COU s'exécute : LONG COU est **échangé** avec CORBEAU EFFRAYANT, la créature de concours du gagnant. Bien que cela modifie les points, on ne refait pas les calculs. Alex, le gagnant, score sa **créature de concours**, qui est désormais LONG COU (7 points à la fin de la partie). Nico ne score pas sa créature de concours, mais il **score** FEUILLE VIVANTE (3 points à la fin de la partie), comme son effet stipule que FEUILLE VIVANTE score toujours.

V. PHASE RÉCUPÉRATION (PAS À LA DERNIÈRE MANCHE)

Toutes les cartes jouées sont défaussées, sauf celles qui sont scorées. Dans l'ordre du tour, chaque joueur décide de **défausser toutes les cartes restant dans sa main** ou de les garder pour la manche suivante. Mélangez la pioche et la pile de défausse pour créer une nouvelle pioche. Révélez la première carte de la pioche pour commencer la nouvelle pile de défausse.

Après la fin du concours, le joueur à gauche du gagnant reçoit la **carte Premier Joueur** et commencera la nouvelle manche. Tous les joueurs **piochent** des cartes jusqu'à en avoir **5 en main**. Puis la **nouvelle manche commence**.

FIN DE PARTIE

La partie se termine avec la **phase Score de la 4^e manche**. Le gagnant est le joueur qui **totalise le plus de points** dans ses cartes scorées. Pour le score final, seule la **valeur** des cartes scorées et leurs **effets de fin de partie** comptent. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui possède le **PHÉNIX Doré**. Si personne ne l'a, le joueur **qui a scoré le plus de cartes**, puis celui **qui a la carte avec la plus haute valeur**, puis celui **qui a le plus de cartes** avec la plus haute valeur, l'emporte. S'il y a toujours égalité, c'est l'**ordre du tour** qui tranche.

EXEMPLE DE SCORE FINAL

Alex a scoré les cartes suivantes au cours des 4 concours : LONG COU, FEUILLE VIVANTE deux fois, et PHÉNIX DORÉ.

LONG COU : Pas d'effet de fin de partie, reste à 7 points.

FEUILLE VIVANTE : L'effet s'exécute à la fin de la partie. Comme Alex a **deux fois** FEUILLE VIVANTE, elle compte pour 6 points.

FEUILLE VIVANTE : L'effet décrit au-dessus s'applique à **chacune** des deux cartes. Donc 6 points.

PHÉNIX DORÉ : L'effet augmente sa valeur à **20 points** à la fin de la partie.

Score final d'Alex : LONG COU + FEUILLE VIVANTE + FEUILLE VIVANTE + PHÉNIX DORÉ = 7 + 6 + 6 + 20 = 39 points.



Cartes scorées par Alex

LES SORCIERS (EXTENSION)

Au début de la partie, chaque joueur choisit une **carte Sorcier** et la place sur la face choisie devant lui. Chaque carte sorcier a un **nom** ① et une **famille** ②.

Dans le **score final**, la **valeur des cartes scorées de la famille correspondante est doublée**. Les effets peuvent s'appliquer avant ou après avoir doublé les valeurs.

PARTIES DE 7 À 12 JOUEURS

Si vous voulez jouer avec **plus de 6 personnes**, vous aurez besoin de **2 jeux Woodland Wizards**.

Enlevez un PHÉNIX NOIR et un PHÉNIX DORÉ du jeu et mélangez toutes les créatures restantes pour créer la pioche.

Version française par Don't Panic Games · Président : Cedric Littardi · Dir. éditorial : Sébastien Rost · Coordination : Nicolas Lion · Maquette et traduction : Roman Cizeron · Correction : Christine Chevalier

Auteur : Alexander Ommer · Art : Maren Gutt, Lisa Forsch · Édition : Gerhard Hany, Ross Coughanour · Licence et Ventes : Andreas Fuchs · © 2023 Wyrmgold GmbH, Meine, Deutschland · www.wyrmgold.com

