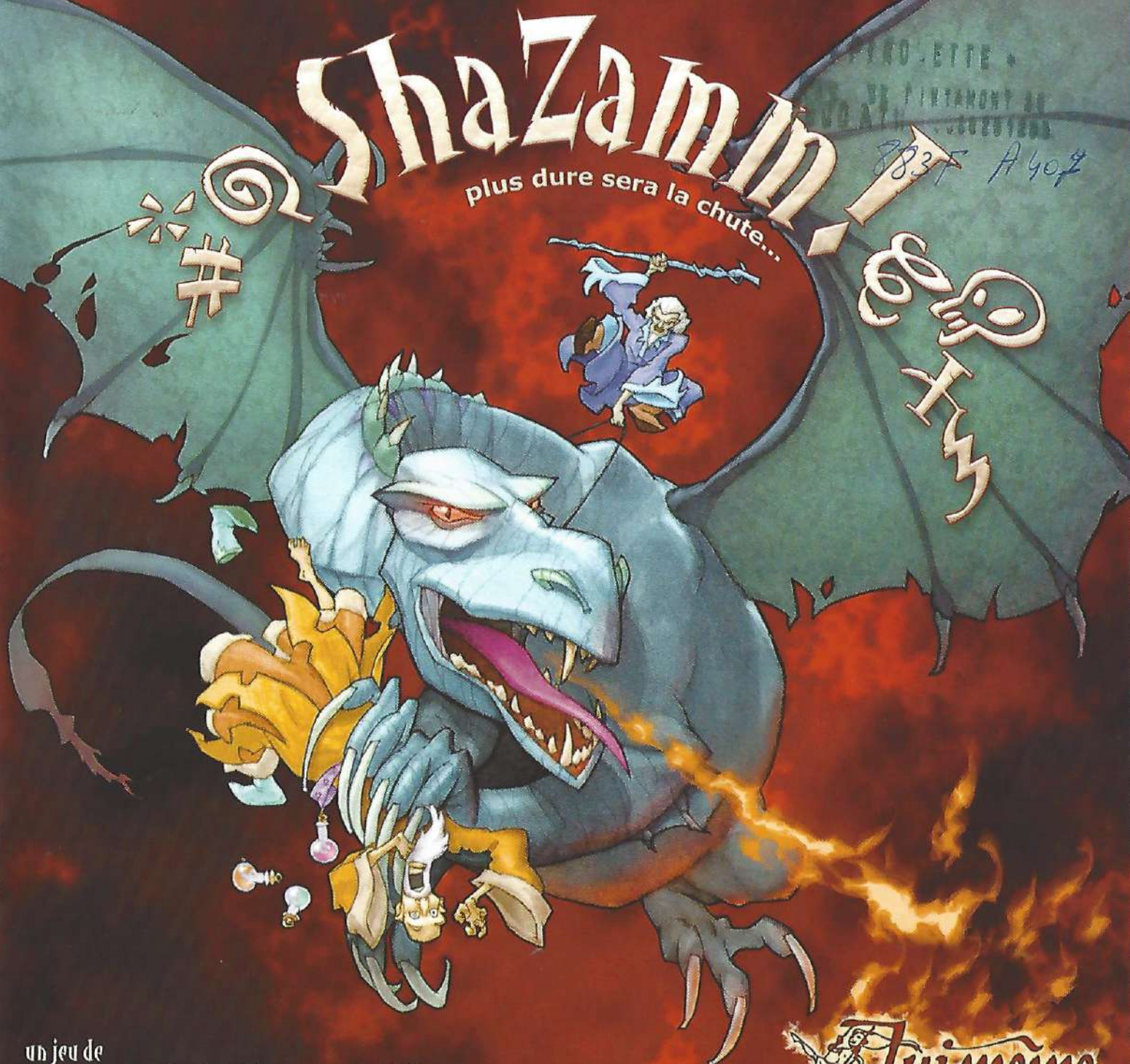


# Shazam!

plus dure sera la chute...

8837 A 407



un jeu de  
François Bruel & Philippe des Pallières

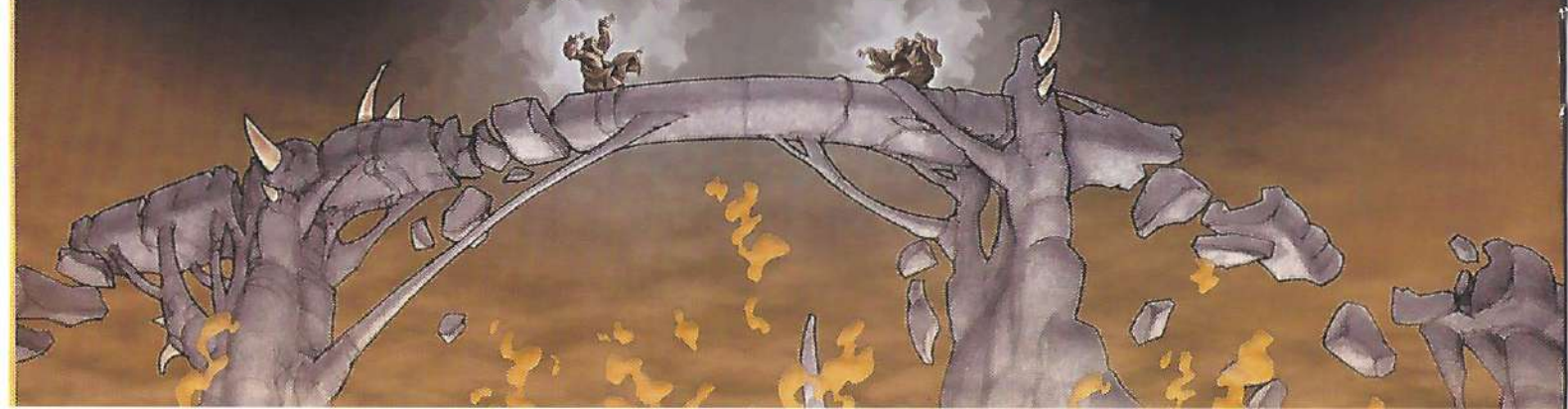
édité par

**Tui-même**

Un  
sorcier est généralement  
un personnage solitaire, ivre de  
pouvoir et avec un satané foutu mauvais  
caractère. Quand deux sorciers se rencont-  
rent sur un pont (un de ces vieux ponts qui  
enjambent les fleuves de lave, si courants au royaume  
des sorciers), vous pouvez être sûr qu'aucun ne  
voudra laisser passer l'autre. Et ça se termine en duel de  
magie... un duel dévastateur !

Vous êtes donc un des deux plus puissants sorciers du  
royaume ; LE plus puissant, sans aucun doute. Votre but  
est de repousser progressivement votre rival au moyen  
d'un mur de feu, jusqu'à ce qu'il tombe dans le fleuve  
de lave. Une habile gestion de votre énergie  
magique ("Mana") et le choix judicieux de vos  
sorts spéciaux vous permettront de vaincre.

Attention : sous la violence de votre  
affrontement, le pont est en train  
de s'écrouler ...



# Matériel de jeu

## 1 plateau

représentant le pont où s'affrontent les sorciers, et la "réserve de Mana", symbolisée par un dragon.



## 3 figurines

représentant les sorciers, et le mur de feu que chacun essaie de repousser vers l'autre.

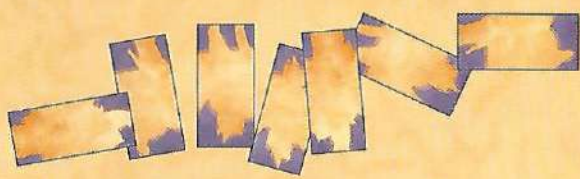


## 2 pions marqueurs



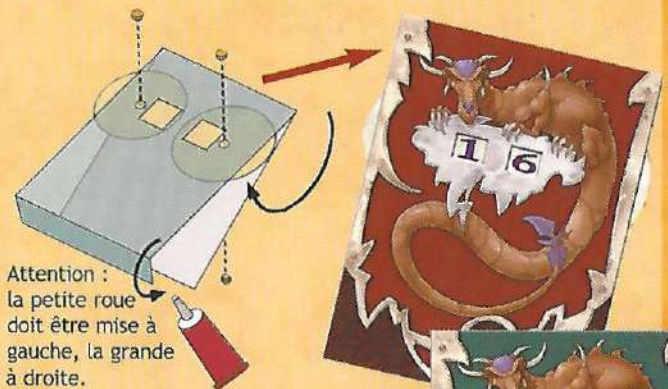
1 de la couleur de chaque sorcier, pour la "réserve de Mana".

## 16 plaques "pont effondré"



## 30 cartes "sortilège"

2 jeux de 15 cartes de sortilèges, (dont 1 "fausse carte sortilège") pour chaque joueur (voir descriptif des cartes pages 7 et 8).



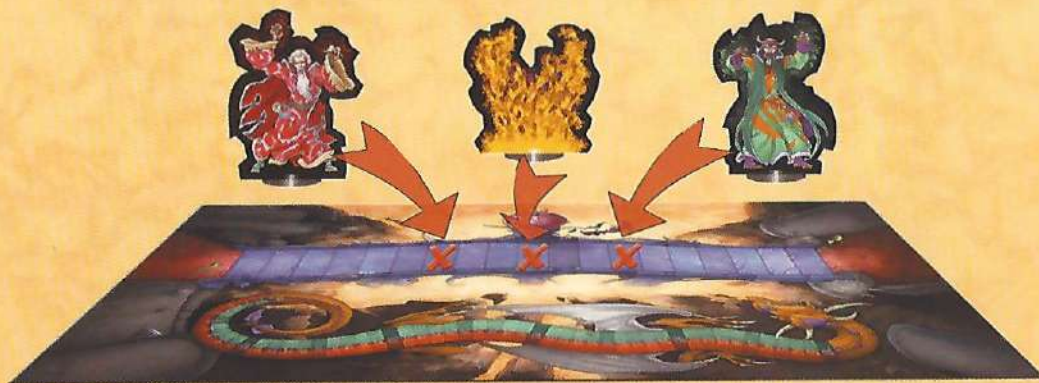
Attention : la petite roue doit être mise à gauche, la grande à droite.

## 2 disques

compteurs à molettes permettant à chaque sorcier de miser une certaine quantité de Mana.



## ● Préparation de la partie ●



Les deux joueurs se placent face à face, chacun à une extrémité du pont. Le mur de feu est placé au milieu du pont, chaque joueur place son sorcier sur l'un des symboles dessinés sur le pont, à trois dalles du mur de feu (deux dalles vides entre le mur de feu et chaque sorcier).

Les marqueurs sont placés sur la case 50 de la réserve de Mana.

Chaque joueur prend un disque et un paquet de 15 cartes "sortilège" qu'il mélange après en avoir retiré la "fausse carte sortilège", puis le place devant lui pour constituer sa pioche. Chacun a donc sa pioche personnelle. Chaque joueur prend en main les 5 premières cartes de sa pioche, plus la fausse carte, et regarde son jeu, sans le dévoiler à l'adversaire. Les plaques "pont effondré" sont gardées à part pour l'instant.

## ● La partie ●

La partie se joue en plusieurs manches. Pour chaque manche, les joueurs disposent de 50 points de Mana chacun, qu'ils vont utiliser pour tenter de repousser le mur de feu vers l'adversaire.

Quand le mur de feu arrive sur la dalle d'un sorcier, la manche est terminée (de même que si l'un des joueurs a épuisé sa réserve de mana). Le perdant, celui qui a été atteint par le mur de feu, doit alors reculer de trois dalles et le vainqueur s'avancer à trois dalles du feu. Une nouvelle dalle du pont s'écroule à chacune de ses extrémités, et on entame une nouvelle manche avec 50 points de Mana.

Dès qu'un sorcier se retrouve sur une dalle "pont effondré", il a perdu la partie\* !

\* Quand une nouvelle dalle du pont s'écroule, si un sorcier s'y trouvait, il a évidemment perdu la partie.

## Mais comment déplace-t-on le mur de feu ?



A chaque tour, chacun mise secrètement, à l'aide de son disque, une partie de la Mana restant dans sa réserve. Chaque joueur doit miser au moins 1, et peut au maximum miser tout ce qui lui reste. Chacun peut en même temps poser face cachée la ou les cartes "sortilège" qu'on désire jouer à ce tour.

Quand les deux joueurs sont prêts, ils révèlent simultanément leurs disques et les cartes "sortilège" éventuellement jouées. La puissance des attaques, qui équivaut à la mise, est évaluée en appliquant l'effet des cartes "sortilège". Celui dont l'attaque est finalement supérieure avance le mur de feu d'une dalle vers l'adversaire (UNE



SEULE DALLE, quelle que soit la différence de valeur d'attaque entre les joueurs).

Une fois appliquées, les cartes "sortilège" sont défaussées, dans des défausses distinctes pour chaque joueur. Chacun dispose, en tout et pour tout, de 14 sortilèges pour l'ensemble de la partie (sauf effet spécial des cartes). Chaque joueur retranche à sa réserve de Mana, la Mana qu'il vient de dépenser. Et c'est reparti pour un tour !

## Que se passe-t-il si plusieurs cartes "sortilège" ont été jouées au même tour ?

Si deux joueurs ont posé la même carte "sortilège", les deux sortilèges s'annulent : les deux cartes sont défaussées sans que les sortilèges soient appliqués.

Il est important que les sorts des cartes "sortilège" des deux joueurs soient appliqués dans l'ordre croissant des numéros de priorité, en haut à gauche des cartes. Certaines cartes "sortilège" interfèrent les unes avec les autres, et l'effet final n'est pas le même suivant l'ordre d'application.



## Epuisement de Mana

Si la réserve de Mana d'un joueur est épuisée, l'autre joueur peut déplacer le mur de feu vers son adversaire d'autant de dalles qu'il lui reste de points de Mana, jusqu'à toucher le sorcier adverse. Si le mur de feu ne peut pas arriver jusqu'au sorcier, chaque joueur se replace à 3 dalles du nouvel emplacement du mur de feu.



La manche est terminée quand le mur de feu arrive sur la dalle d'un sorcier (ou que tous deux ont épuisé leur réserve de Mana : voir paragraphe précédent).

On pose une plaque "pont effondré" sur la dalle de pont non encore effondrée la plus proche de chaque extrémité, réduisant ainsi la zone de jeu.

Le mur de feu ne bouge pas et chaque sorcier se repositionne à 3 dalles du mur de feu.

La "réserve de Mana" est remise à 50 pour les deux joueurs. Chaque joueur repioche 3 cartes "sortilège" (et les ajoute à sa main), si du moins il reste des cartes dans la pioche.

## Variantes pour sorciers experts

**Variante n° 1 :** vous pouvez décider que les sorciers ont toutes les cartes "sortilège" en main dès le début de la partie, au lieu de les piocher progressivement à chaque manche. C'est plus tactique, mais quand on ne connaît pas encore les cartes "sortilège", ça fait beaucoup à assimiler d'un coup !

**Variante n° 2 :** chaque joueur va prendre toutes ses cartes, les regarder et choisir l'ordre dans lequel il les piochera au cours de la partie (comme dans la règle de base : 5, puis 3, puis 3, puis 3).



### REMERCIEMENTS :

Gérard Delfanti, Rémy Delivorias, Théo Dupisnon, Bruno Faidutti, Lola et Delphine Montalant, Docteur Mops, Marc Nunès, Caroline Ottavis, Elvire des Pallières, Monsieur Phal, Thomas Provost, Alexandre Stargott, Uwe Walentin, et tous les autres testeurs...

*Ce jeu est librement inspiré d'un jeu mathématique intitulé "La Citadelle", paru dans le regretté magazine Jeux & Stratégie.*

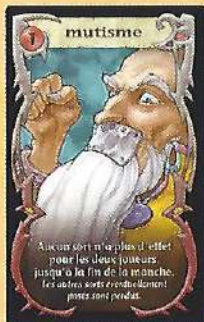
# Description des cartes sortilèges, dans l'ordre de priorité



**0. Fausses cartes sortilèges**  
Ces cartes "sortilège" n'ont aucun effet ; ce ne sont pas des sortilèges mais des leurres. Utilisez-les pour que votre perfide adversaire ne puisse deviner si vous allez jouer de vraies cartes "sortilège", et combien. N'oubliez pas de les récupérer quand les cartes "sortilège" sont dévoilées : les "fausses cartes sortilège" ne sont jamais défaussées !

## 1. Mutisme

Aucun sortilège n'a plus d'effet, pour aucun des deux joueurs, jusqu'à la fin de la MANCHE. Ceci prend effet dès application de la carte "sortilège" : donc toutes les cartes "sortilège" posées à ce tour sont inopérantes et défaussées.



Si, d'ici la fin de la manche, un étourdi oublie que le Mutisme a été appliqué, tant pis pour lui, il aura joué des cartes "sortilège" pour rien ! (Remarque : ce sort est le seul dont l'effet continue APRÈS LA FIN DU TOUR où il est joué)



## 2. Clone

Je choisis une des cartes "sortilège" jouées par mon adversaire au tour précédent, et la pose devant moi. Elle s'applique ce tour-ci, comme si je l'avais jouée (et selon son ordre de priorité).



## 3. Larcin

Toutes les cartes "sortilège" posées par l'adversaire ce tour-ci, et non encore appliquées, passent de mon côté. Chaque sort est, selon mon choix, appliqué en ma faveur ou détruit.

## 4. Fin de manche

Fin immédiate de la manche ! Le mur de feu reste où il est. On commence une nouvelle manche en se replaçant à 3 pas de part et d'autre, et en faisant tout ce qu'on fait normalement en début de manche. Les autres cartes "sortilège" posées à ce tour, et non encore appliquées, sont nulles et défaussées.



## 5. Milieu

Je remets immédiatement le mur de feu entre les sorciers, à égale distance des deux, comme au début de la manche. Le tour continue ensuite comme si de rien n'était. Après cette remise au centre, le mur de feu se déplacera donc en fonction du résultat des attaques.

## 6. Recyclage

Cette carte permet de recycler sa mise : après consultation de toutes les cartes, soit je récupère 5 points de ma mise initiale, soit je peux rajouter jusqu'à 5 points à ma mise.





### 7. Boost attaque

La puissance de mon attaque est augmentée de 7 points. Bien sûr, je ne paierai néanmoins que ce que j'ai misé.

### 8. Double dose

La puissance de mon attaque est multipliée par deux. Bien sûr, je ne paierai néanmoins que ce que j'ai misé. Cette carte peut être combinée avec Boost Attaque : je double alors la nouvelle force augmentée des 7 points.



### 9. Qui perd gagne

Le mur de feu avancera en sens inverse de ce qu'il devrait, c'est-à-dire vers le sorcier dont l'attaque est la plus forte ! Ceci, bien sûr, si le mur de feu doit bouger.

### 10. Brasier

Le mur de feu, s'il doit avancer, avancera de deux dalles. Et ce, quel que soit le sens de ce déplacement.



### 11. Résistance

Le mur de feu n'avance pas vers moi. S'il devait avancer vers moi, il ne bouge pas.



### 12. Harpagon (Mauvais perdant)

Si je perds le tour (c'est-à-dire si le mur de feu se déplace effectivement vers moi), je ne paie pas ma mise de Mana.



### 13. Boost réserve

Ma réserve de Mana augmente de 13 points. Je ne peux cependant en aucun cas dépasser les 50 points.



### 14. Aspiration

Ma réserve augmente du montant de la MISE de l'adversaire. (Et non de la valeur de son attaque !) Je ne peux cependant en aucun cas avoir plus de 50 points.

*Shazamm !* est un jeu de Philippe des Pallières et François Bruel.

Illustrations : François Bruel

Direction artistique : Philippe des Pallières

Maquette : Caroline Ottavis

Édité par "Lui-même"

Jeu créé en 2001, publié en 2003.

