

Disney

Wizards of Mickey

Origines



DECK POUR

2

JOUEURS

66
CARTES

a game by

NEW MEDIA
publishing

Disney Wizards of Mickey

C'était une époque de légendes,
de magiciens et de héros...

© Disney

Un jeune sorcier du nom de **Mickey**, qui vivait dans un petit village, rencontra un jour **Donald** et **Dingo**. Tous trois fondèrent l'équipe des **Wizards of Mickey** pour défier le terrifiant **Fantôme Noir**.

Pour relever le défi, les règles sont simples et faciles à comprendre, et te permettront de recréer les aventures magiques de tes héros. Une grande récompense t'attend : de mystérieux cristaux magiques, les **Diamagiques**, éclats de la Grande Couronne. Remporte-les tous, et tu deviendras le nouveau **Sorcier Suprême**.

Wizards of Mickey est une grande épopée fantastique dans l'univers de Disney, et désormais un jeu palpitant pour toute la famille.

Ce Deck de Démarrage contient tout le matériel nécessaire pour une partie à deux joueurs :

- 1 deck Black Phantom prêt à jouer de 33 cartes •
- 1 deck Wizards of Mickey prêt à jouer de 33 cartes •
 - 12 jetons Diamagiques •
- 1 Tapis de jeu et 1 Livret de règles •

6 ans +

www.newmediaonline.it/wom

Distribué en exclusivité par



CARTES et RÈGLES
en Français



NWE1FAOS



Wizards of Mickey © Disney. Un jeu de New Media.
Tous droits réservés.

design by e-Nigma.it

© Disney

© Disney

Disney
Wizards
of Mickey



NEW MEDIA
PUBLISHING

RÈGLES DE JEU  ORIGINES

Cartes et Diamagiques



Terrain de jeu

Joueur 2

Château et
Diamagique(s) en jeu

Sorts lancés cachés
Joueur 2

Sorts lancés
Joueur 1

Diamagique attribué
à un Magicien

Deck de Sorts
Joueur 1

Pile de défausse
des Sorts
Joueur 1

Puissance Magique
Modifiée Joueur 2

Pot commun de
Diamagiques

Deck de
Châteaux
Joueur 1

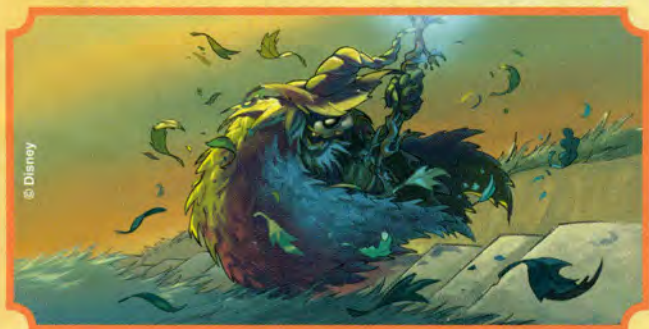
Equipe
Joueur 1

Joueur 1

Pile de défausse
des Châteaux Joueur 1

1.0 Les cartes

- 1.1 Le jeu Wizards of Mickey (WoM en abrégé) se joue avec 3 types de cartes différents, identifiés en fonction du symbole imprimé en haut à gauche : Magiciens (symbole Mickey avec un bâton magique), Sorts (symbole éclair) et Châteaux (symbole château à trois tours). En plus de son type, chaque carte possède sa couleur propre. Il y a cinq couleurs différentes : Bleu, Jaune, Rouge, Vert et Noir. Toutes les cartes comportent également des informations supplémentaires qui n'ont pas d'effets de jeu : le symbole de l'extension, une citation de la BD 'Wizards of Mickey - Le Cycle des Magiciens', le numéro de collection, les noms des illustrateurs ainsi que les logos et le symbole copyright ©.
- 1.2 **Les cartes 'Magicien'** : elles représentent les personnages qui constituent ton équipe de Magiciens. Ces cartes possèdent un dos et un devant particuliers. Chaque Magicien a un nom, un titre, une équipe, une couleur et des capacités qui affectent le jeu. Une équipe se compose de trois Magiciens. Tu ne peux pas mettre plusieurs Magiciens du même nom dans ton équipe.
- 1.3 **Les cartes 'Sort'** : elles représentent les sorts que chacun des Magiciens de ton équipe peut lancer durant les défis pour remporter les Diamagiques en jeu. Chaque Sort a un nom, une Puissance Magique, une couleur et des effets. Tu ne peux pas mettre plus de trois Sorts du même nom dans ton Deck de Sorts.
- 1.4 **Les cartes 'Château'** : elles représentent les lieux accueillant les défis entre les Magiciens. Chaque Château a un nom, une couleur et des effets. Tu ne peux pas mettre plusieurs Châteaux du même nom dans ton Deck de Châteaux.



© Disney

2.0 Les Diamagiques

- 2.1 Une partie de WoM se joue avec un pot commun de jetons Diamagiques. 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. Pour gagner une partie de WoM, il te faudra remporter des Diamagiques, indépendamment de leur couleur, le nombre à remporter dépendant du type de match que tu as choisi avec ton adversaire.

3.0 But du jeu

- 3.1 **Mini-Match** : c'est une partie amicale entre deux joueurs, où l'objectif consiste à remporter 4 Diamagiques avec son équipe de Magiciens.
- 3.2 **Match Classique** : c'est une partie amicale entre deux joueurs, où l'objectif consiste à remporter 6 Diamagiques avec son équipe de Magiciens.
- 3.3 **Match Officiel** : c'est une partie acharnée entre deux joueurs, avec des règles spéciales (voir chapitre 6 || Mise en place du jeu) où l'objectif consiste à remporter 6 Diamagiques avec son équipe de Magiciens.

4.0 Construction des Decks

- 4.1 Pour disputer un Mini-Match de WoM, chacun des joueurs doit avoir :
- une Equipe constituée exactement de 3 cartes 'Magicien'. Tu ne peux pas mettre plusieurs Magiciens du même nom dans ton équipe.
 - un Deck de Sorts constitué exactement de 25 cartes 'Sort'. Tu ne peux pas mettre plus de trois Sorts du même nom dans ton Deck de Sorts. Ton deck de Sorts ne peut pas contenir de cartes de couleurs différentes de celles des Magiciens de ton équipe.
 - un Deck de Châteaux constitué de 5 cartes 'Château'. Tu ne peux pas mettre plusieurs Châteaux du même nom dans ton Deck de Châteaux. Tu peux choisir des cartes 'Château' de n'importe quelle couleur.
- 4.2 Pour disputer un Match classique ou un Match officiel de WoM, chacun des joueurs doit avoir :
- une Equipe constituée exactement de 3 cartes 'Magicien'. Tu ne peux pas mettre plusieurs Magiciens du même nom dans ton équipe. Lors d'un Match Officiel, tu ne peux pas mettre deux Magiciens ayant la même Capacité. Si tu joues des Magiciens provenant d'équipes différentes de celle que tu as déclarée, tu subis un malus de -1 à ta Puissance Magique totale pour chacun.

Exemple : si un joueur déclare qu'il joue l'équipe des Wizards of Mickey mais inclut dans son jeu 2 Magiciens provenant d'autres équipes que celle des Wizards of Mickey, son équipe subit un malus de -2 à sa Puissance Magique totale.



- un Deck de Sorts constitué exactement de 40 cartes 'Sort'. Tu ne peux pas mettre plus de trois Sorts du même nom dans ton Deck de Sorts. Ton deck de Sorts ne peut pas contenir de cartes de couleurs différentes de celles des Magiciens de ton équipe. Lors d'un Match Officiel, la somme totale de la Puissance Magique de toutes les cartes de ton Deck de Sorts ne doit pas dépasser 80.

- un Deck de Châteaux constitué de 8 cartes 'Château'. Tu ne peux pas mettre plusieurs Châteaux du même nom dans ton Deck de Châteaux. Tu peux choisir des cartes 'Château' de n'importe quelle couleur. Lors d'un Match Officiel, chaque joueur peut disposer d'une Réserve constituée de 10 cartes qui peuvent être :

- des Magiciens de la même Equipe que celle que tu as déclarée. Tu peux mettre un Magicien ayant le même nom qu'un de ceux de ton Equipe s'il a un titre différent.
- des Sorts de la même couleur qu'au moins un des Magiciens de ton équipe ou de ta Réserve. La limitation de trois Sorts avec le même nom prend en compte à la fois ton Deck et ta Réserve.
- des Châteaux de n'importe quelle couleur. La limitation d'un Château avec le même nom prend en compte à la fois ton Deck et ta Réserve.



5.0 Terrain de jeu

- 5.1 Lors d'une partie de WoM, les cartes sont disposées sur un terrain de jeu selon les règles suivantes (sauf si vous utilisez un tapis de jeu officiel) :
- 5.2 Vous constituez, ton adversaire et toi, un pot commun de Diamagiques.
- 5.3 Pose devant toi tes trois cartes de Magicien côte à côte. Aménage un espace libre en face des cartes Magiciens pour les cartes de Sort jouées face visible. Cet espace est appelé zone de Sorts lancés. Derrière tes cartes de Magicien, prévois un espace pour placer les cartes de Sort que tu joueras face cachée, cet espace est appelé zone de Sorts lancés Cachés.
- 5.4 Ensuite tu places ton Deck de Sorts et ton Deck de Châteaux à côté des cartes de Magicien, bien séparés l'un de l'autre. Chaque Deck doit avoir sa propre pile de défausse.
- 5.5 Au centre de la table, vous laissez un espace libre pour placer une carte 'Château'. C'est sur cette carte que vous placerez le ou les Diamagiques en jeu.

6.0 Mise en place du jeu

6.1 Mini-Match

- 6.1.1 Constituez un pot commun de 8 jetons Diamagiques, 2 de chaque couleur (Bleu, Jaune, Rouge et Vert), disposés face cachée. Les joueurs ne doivent pas connaître l'ordre des Diamagiques dans le pot commun.
- 6.1.2 Chaque joueur mélange séparément son Deck de Sorts (25 Sorts) et son Deck de Châteaux (5 Châteaux). Son adversaire peut couper les decks s'il le souhaite, puis ils sont placés en deux piles séparées sur le terrain de jeu.
- 6.1.3 Le plus jeune joueur détermine qui commence.
- 6.1.4 Chaque joueur compose son équipe en posant ses trois cartes de Magicien les unes à côté des autres.
- 6.1.5 Chaque joueur constitue sa main de départ en piochant 5 cartes du dessus de son Deck de Sorts.
- 6.1.6 Les tours de jeu s'enchaînent jusqu'à ce qu'un joueur ait remporté 4 Diamagiques.

6.2 Match Classique

- 6.2.1 Constituez un pot commun de 12 jetons Diamagiques, 3 de chaque couleur (Bleu, Jaune, Rouge et Vert), disposés face cachée. Les joueurs ne doivent pas connaître l'ordre des Diamagiques dans le pot commun.
- 6.2.2 Chaque joueur mélange séparément son Deck de Sorts (40 Sorts) et son Deck de Châteaux (8 Châteaux). Son adversaire peut couper les decks s'il le souhaite, puis ils sont placés en deux piles séparées sur le terrain de jeu.
- 6.2.3 Le plus jeune joueur détermine qui commence.



- 6.2.4 Chaque joueur compose son équipe en posant ses trois cartes de Magicien les unes à côté des autres.
- 6.2.5 Chaque joueur constitue sa main de départ en piochant 5 cartes du dessus de son Deck de Sorts.
- 6.2.6 Les tours de jeu s'enchaînent jusqu'à ce qu'un joueur ait remporté 6 Diamagiques.
- 6.3 **Match Officiel**
- 6.3.1 Constituez un pot commun de 12 jetons Diamagiques, 3 de chaque couleur (Bleu, Jaune, Rouge et Vert), disposés face cachée. Les joueurs ne doivent pas connaître l'ordre des Diamagiques dans le pot commun.
- 6.3.2 Chaque joueur déclare quelle équipe il joue.
- 6.3.3 Les joueurs peuvent échanger des cartes de leurs différents Decks avec celles de leur Réserve, dans la mesure où les règles de construction de Deck sont respectées.
- 6.3.4 Chaque joueur mélange séparément son Deck de Sorts (40 Sorts) et son Deck de Châteaux (8 Châteaux). Son adversaire peut couper les decks s'il le souhaite, puis ils sont placés en deux piles séparées sur le terrain de jeu. Chaque joueur dispose en plus d'une Réserve de 10 cartes (faces cachées).
- 6.3.5 Déterminez aléatoirement qui commence.
- 6.3.6 Le premier joueur pose une de ses cartes de Magicien sur un des trois emplacements prévus à cet effet (côté gauche, centre, côté droit), puis son adversaire pose deux de ses cartes de Magicien. Le premier joueur pose ensuite ses deux dernières cartes de Magiciens et enfin son adversaire pose sa dernière carte de Magicien.
- 6.3.7 Chaque joueur constitue sa main de départ en piochant 5 cartes du dessus de son Deck de Sorts.
- 6.3.8 Les tours de jeu s'enchaînent jusqu'à ce qu'un joueur ait remporté 6 Diamagiques.

7.0 Comment jouer un Match

- 7.1 Un match de WoM est composé de plusieurs tours de jeu, au cours desquels tu affrontes ton adversaire dans différents Châteaux pour remporter les Diamagiques en jeu.
Chaque tour de jeu est divisé en phases :

1. Phase de Château : le joueur actif joue une carte 'Château' de son deck de Châteaux en la plaçant au centre du terrain de jeu.
2. Phase de Défi : les joueurs lancent des Sorts avec leurs Magiciens chacun à leur tour, jusqu'à ce que tous aient lancé un Sort.

2.1	Les Sorts lancés Cachés, s'il y en a, sont révélés.
2.2	Les modificateurs de Sorts, s'il y en a, sont appliqués dans l'ordre suivant :
2.2.1	Modificateurs de valeur de la Puissance Magique (exemple : tomber à zéro).
2.2.2	Multiplicateurs de la Puissance Magique (exemple : x2).
2.2.3	Diviseurs de la Puissance Magique (exemple : /2).
2.2.4	Modificateurs positifs complexes (exemple : ajoutez à votre Puissance Magique celle des Sorts lancé par le Magicien adverse).
2.2.5	Modificateurs négatifs complexes (exemple : retranchez de votre Puissance Magique celle des Sorts lancé par le Magicien adverse).
2.2.6	Modificateurs positifs (exemple : les Sorts Jaunes ont +1).
2.2.7	Modificateurs négatifs (exemple : -1 si lancé dans un Château Vert).
2.2.8	Modificateurs de Puissance Magique modifiée (exemple : la Puissance Magique modifiée du Sort est).
2.3	L'équipe ayant la plus grande Puissance Magique totale gagne le défi.
2.4	L'équipe victorieuse remporte le ou les Diamagiques en jeu.
3.	Phase de Diamagique : le joueur qui a remporté un ou plusieurs Diamagiques les attribue à l'un des Magiciens de son équipe.
4.	Phase de Défausse : la carte Château et les Sorts joués durant le défi sont défaussés.
5.	Phase de Pioche : chaque joueur pioche 3 cartes dans son Deck de Sorts.

- 7.2 Phase de Château : le joueur actif joue une carte 'Château' de son deck de Châteaux en la plaçant au centre du terrain de jeu entre les deux équipes de Magiciens, en l'orientant de façon à montrer qui est le joueur actif. Lors d'un Mini-Match ou d'un Match Classique, il pioche la carte du dessus de son Deck de Châteaux. Lors d'un Match Officiel, il choisit n'importe quelle



- carte de son Deck de Châteaux. Puis le joueur actif pioche au hasard un jeton Diamagique dans le pot commun et le regarde, ensuite il le pose face cachée sur la carte 'Château'. Ces Diamagiques sont alors dits 'en jeu'. L'effet indiqué sur la carte 'Château' s'applique aux deux joueurs - et pas seulement à celui qui a joué la carte.
- 7.3 Phase de Défi : le joueur actif choisit un sort de sa main et le lance avec un des Magiciens de son équipe. Les joueurs activent leurs Magiciens dans l'ordre de leur choix, mais ne peuvent pas déplacer les cartes des Magiciens en cours de défi.
- 7.4 Son adversaire doit faire de même, il choisit un sort de sa main et le lance avec des Magiciens de son équipe.
- 7.5 Le joueur actif lance alors un nouveau sort avec un Magicien de son équipe qui n'a pas encore lancé de Sort durant le tour.
- 7.6 Son adversaire fait de même, jusqu'à ce que tous les Magiciens des deux équipes aient lancé un sort (sauf cas particulier).
- 7.7 Les Sorts lancés Cachés, s'il y en a, sont révélés.
- 7.8 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, et en appliquant les éventuels modificateurs ¶ tous les effets de jeu doivent être pris en compte y compris les effets de la carte 'Château', qui affectent les deux joueurs.
- 7.9 La Phase de Défi s'achève: l'équipe ayant la plus grande Puissance Magique totale remporte le ou les Diamagiques placés sur la carte 'Château'. En cas d'égalité, personne ne remporte le ou les Diamagiques. Laissez-les en jeu, ils seront ajoutés au nouveau Diamagique placé au début du tour suivant.
- 7.10 Phase de Diamagique : le joueur qui a remporté un ou plusieurs Diamagiques les attribue à l'un des Magiciens de son équipe en les plaçant face visible sur la carte du Magicien.
- 7.11 Phase de Défausse : chaque joueur défausse les cartes de Sorts qu'il a jouées durant le tour de jeu en les plaçant face visible, dans l'ordre qu'il souhaite, dans la pile de défausse de son Deck de Sorts.
- 7.12 La carte 'Château' utilisée pour le tour de jeu en cours est placée dans la pile de défausse du Deck de Châteaux.
- 7.13 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 d'un tour de jeu, il doit choisir et défausser autant de cartes que nécessaire pour n'en avoir plus que 5.
- 7.14 Un nouveau tour de jeu commence. Le joueur qui n'était pas le joueur actif au tour précédent le devient.

8.0 Lancer un Sort

- 8.1 Tu joues les Sorts de ta main en plaçant les cartes sur le terrain de jeu, devant ou derrière la carte du Magicien qui les lance. Le plus souvent, un Magicien ne joue qu'un seul Sort (lancé normalement ou lancé Caché) par tour de jeu.
- 8.2 **Lancer un sort** : place la carte face visible devant le Magicien qui lance le Sort, dans la zone de Sorts lancés. Les Sorts ont des effets variés et leur Puissance peut changer en fonction du Magicien qui les lance ou du Château où se déroule le défi; certains Sorts modifient la Puissance d'autres Sorts en jeu, d'autres permettent des Actions Spéciales, etc.
- Quand un Sort est joué, les effets de ses Actions Spéciales (s'il y en a) sont appliqués immédiatement et tout autre effet doit être annoncé. Les effets d'un Sort fonctionnent aussi longtemps que la carte de Sort est en jeu (les cartes défaussées ou dans la main d'un joueur ne sont pas considérées comme étant en jeu).
- Chacun des Magiciens des deux équipes doit lancer un sort, puis vous additionnez la Puissance Magique de tous les Sorts de chaque équipe et comparez les totaux.
- 8.3 **Jouer un Sort lancé Caché** : certains Sorts ou Capacités des Magiciens leur permettent de jouer des Sorts dans la zone de Sorts lancés Cachés, située derrière les cartes 'Magicien'. Le Magicien qui joue un Sort lancé Caché pose la carte de Sort face cachée, à la place d'un Sort lancé normalement (ou en plus, si cela est précisé par un effet durant le tour). Dans tous les cas le Magicien est considéré comme ayant joué un Sort pour le tour en cours. Le joueur peut regarder ses Sorts lancés Cachés à tout moment. Lorsqu'un Sort lancé Caché est révélé, ses effets ne s'appliquent pas ¶ sauf précision contraire. Jouer un Sort lancé Caché n'est pas considéré comme 'lancer un Sort' mais comme un effet de remplacement, ainsi les effets ciblant un Sort lancé ne l'affectent pas – par contre les effets ciblant un Sort lancé Caché s'appliquent normalement.
- 8.4 **Calcul de la Puissance Magique** : les joueurs déterminent la Puissance Magique de chaque Sort, en considérant sa valeur initiale et en appliquant les éventuels modificateurs générés par les effets en jeu dans l'ordre suivant :
- Modificateurs de valeur de la Puissance Magique (exemple : réduire à zéro)
- Multiplicateurs de la Puissance Magique (exemple : x2)
- Diviseurs de la Puissance Magique (exemple : /2)
- Modificateurs positifs complexes (exemple : ajoutez à votre Puissance Magique celle des Sorts lancé par le Magicien adverse)
- Modificateurs négatifs complexes (exemple : retranchez de votre Puissance



Magique celle des Sorts lancé par le Magicien adverse)

Modificateurs positifs (exemple : les Sorts Jaunes ont +1)

Modificateurs négatifs (exemple : -1 si lancé dans un Château Vert)

Modificateurs de Puissance Magique modifiée (exemple : la Puissance Magique modifiée du Sort est)

- 8.5 **Actions Spéciales** : elles sont indiquées par un terme spécifique en gras dans le texte décrivant les effets d'une carte. Une carte possède une Action Spéciale quand il est possible d'appliquer cette Action Spéciale ou quand un effet en jeu la lui donne. Quand une carte avec une Action Spéciale est jouée, elle s'applique immédiatement : aucune autre carte ne peut être jouée entre-temps par aucun joueur. Exemple : le Sort possédant l'Action Spéciale 'Blocage sur le Magicien adverse si le Magicien qui lance ce Sort possède un Diamagique rouge' est considéré comme un Sort de Blocage même si le Magicien ne possède pas de Diamagique rouge, parce qu'il pourrait exécuter l'Action de Blocage. D'un autre côté, un Sort qui donne une Action Spéciale à un autre Sort n'est pas considéré comme ayant une Action Spéciale, car il ne peut pas la générer lui-même. Un Sort ne permet pas d'appliquer plusieurs fois une même Action Spéciale.

Exemple : un effet donne Subterfuge à un Sort Subterfuge, il n'y a pas de cumul : le Sort conserve son effet de base et l'effet additionnel est ignoré.

- 8.6 **Capacités des Magiciens** : les Capacités d'un Magicien (sauf mention contraire) affectent uniquement les Sorts lancés par lui, même lancés Cachés, et s'appliquent après avoir résolu les effets du Sort.

Exemple : si un Magicien permet d'effectuer une Action Spéciale, tu ne peux le faire qu'après avoir appliqué les effets du Sort qu'il vient de lancer.

- 8.7 **Effets contradictoires** : si les effets de deux cartes (ou une capacité d'un Magicien) se contredisent, l'effet qui annule ou interdit une action prend le dessus.

Exemple : ton adversaire joue une carte dont l'effet interdit de jouer un Sort lancé Caché alors que tu as joué une carte qui l'autorise. L'interdiction prend le dessus, et donc l'effet de ta carte est ignoré.

- 8.8 **Piocher une carte** : lorsque les règles ou un effet te demandent de piocher une carte, sauf précision contraire il faut comprendre 'piocher la première carte du dessus du Deck'. Si un joueur ne peut pas piocher parce qu'il n'a plus assez de cartes, il doit créer un nouveau Deck de Sorts en mélangeant sa pile de défausse face cachée.

- 8.9 **Défausser une carte** : lorsque les règles ou un effet te demandent de défausser une carte, sauf précision contraire il faut comprendre 'défausser une carte de ta main vers la pile de défausse du Deck correspondant (Deck de Sorts ou Deck de Châteaux)'.

- 8.10 **Défausser un Sort du jeu** : lorsqu'un Sort lancé (Caché ou non) par un Magicien est défaussé suite à un effet, il est toujours considéré comme ayant été lancé par ce Magicien (qui normalement ne peut lancer qu'un seul Sort par tour de jeu). Ce Magicien peut lancer un nouveau Sort si son précédent Sort a été défaussé.

- 8.11 **Impossibilité de jouer une carte** : si un joueur ne peut pas lancer de Sorts à cause d'un effet, il doit prouver qu'il ne peut pas jouer de carte et passer son tour.

Exemple : si un effet interdit de jouer des Sorts d'une Puissance Magique de 4 ou plus, un joueur qui n'a pas de Sorts de Puissance Magique inférieure à 4 doit le prouver en dévoilant sa main à son adversaire.

Le joueur qui passe son tour peut toujours jouer des cartes dans le même défi s'il a la possibilité de le faire. Si la limitation persiste, le défi s'achève quand l'adversaire a joué ses cartes.

- 8.12 **Passer son tour** : un joueur dont tous les Magiciens ont lancé un Sort alors qu'il pourrait continuer à jouer (après qu'un Sort d'une de ses Magiciens a été défaussé par exemple) peut choisir de passer son tour. S'il passe son tour, il ne peut plus jouer de cartes jusqu'à la fin du défi.

- 8.13 **Aléatoire** : lorsqu'un effet requiert de choisir une carte au hasard (exemple : défausser une carte au hasard, lancer un Sort au hasard, etc), c'est ton adversaire qui la choisit – mais sans la regarder.

- 8.14 Si un effet d'une carte contredit les règles, le texte de la carte a toujours raison.



© Disney





© Disney

9.0 Actions Spéciales

- 9.1 Les Actions Spéciales sont mentionnées en gras dans les effets d'un Sort ou d'un Château, ou encore dans les Capacités d'un Magicien. La plupart du temps, les Actions Spéciales sont expliquées par un court texte entre parenthèses. Cela permet d'en comprendre le fonctionnement sans se référer au livre de règles. Le sens d'une Action Spéciale ne change jamais, même si le texte entre parenthèses est absent ou mal imprimé.
- 9.2 **Affaiblissement** (défausse une carte pour défausser un Sort lancé) : effet optionnel. Lorsque le joueur défausse une carte de sa main pour activer l'effet Affaiblissement, le Sort lancé par le Magicien ciblé par l'Affaiblissement est défaussé lui aussi. Il arrive que la cible de l'Affaiblissement soit une catégorie de Sorts particulière (exemple : Sorts statiques), dans ce cas tous les Sorts appartenant à cette catégorie sont défaussés. Si un Sort est immunisé aux effets des Sorts adverses, il n'est affecté que si l'Affaiblissement cible le Sort et non le Magicien.
- 9.3 **Blocage** (ne peut pas lancer de Sorts) : effet obligatoire. Le Magicien ciblé par Blocage ne peut pas lancer de Sorts. Cet effet est considéré comme une limitation interdisant de jouer des cartes de Sorts (il n'est alors pas nécessaire de révéler sa main pour passer son tour). Un Magicien bloqué peut toujours jouer des Sorts lancés Cachés s'il en a la capacité, mais ce n'est pas obligatoire. Blocage n'est pas rétroactif et n'a donc pas d'effet si la cible a déjà lancé un Sort.
- 9.4 **Confusion** (l'adversaire lance un Sort au hasard) : effet obligatoire. L'adversaire doit lancer un Sort avec le ou les Magiciens ciblés par la Confusion, sauf si ce Magicien a déjà lancé un Sort (Caché ou non) durant le défi. Le Sort à lancer est déterminé aléatoirement dans la main de l'adversaire : ce dernier révèle la carte tirée et lance le Sort avec son ou ses Magiciens ciblés si cela est possible. Si ce n'est pas possible, l'adversaire lance un autre Sort de son choix avec ce Magicien. Un Sort lancé suite à une Confusion compte comme ayant été lancé durant le tour du Magicien ciblé.
- 9.5 **Corruption** (défausse deux cartes pour défausser un Diamagique remporté) : effet optionnel. Lorsque le joueur défausse deux cartes de sa main pour activer l'effet Corruption, il peut défausser un Diamagique de son choix parmi ceux remportés par le ou les Magiciens ciblés par Corruption. Le Diamagique défaussé est remplacé dans le pot commun.
- 9.6 **Dissipation** (défausse un Sort à Effet Continu) : effet obligatoire. Un Sort à Effet Continu posé face visible, ciblé par un une Dissipation, est annulé et sa carte est défaussée. Tu peux défausser un de tes propres Sorts si tu le souhaites.
- 9.7 **Echange** (échange deux Diamagiques remportés) : effet obligatoire.



Choisissez deux Magiciens possédant des Diamagiques, puis désignez pour chacun un Diamagique en sa possession et échangez-les. Un Diamagique échangé n'est pas considéré comme ayant été remporté.

- 9.8 **Effet Continu** (si le Sort est lancé Caché, il reste en jeu durant les défis suivants) : effet obligatoire. Un sort à Effet Continu, s'il a été lancé Caché, 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 continuent de s'appliquer lors des défis suivants. Si un Sort à Effet Continu est joué non Caché, il est défaussé normalement à la fin du défi.
- 9.9 **Immuable** (ne peut pas devenir Simple) : effet obligatoire. La carte est immunisée à tout effet rendant une carte Simple (par exemple Neutralisation). Une carte Immuable lancée cachée est considérée comme n'ayant pas d'effets, puisqu'elle n'a pas été rendue Simple. Un Magicien doté d'Immuable ne peut pas voir ses Capacités rendues simples.
- 9.10 **Neutralisation** (transforme une carte en Simple) : effet obligatoire. Une carte ciblée voit ses effets annulés et est considérée comme Simple. La Neutralisation est activée immédiatement et prévaut sur les autres Actions Spéciales. Comme cette Action Spéciale annule ou interdit une action, elle prend le dessus sur tout autre effet.
- 9.11 **Regain** (si tu as moins de trois cartes dans ta main, pioche une carte) : effet obligatoire. Le joueur pioche une carte s'il a moins de trois cartes en main (c'est-à-dire une, deux ou zéro cartes). Regain est affecté par tous les effets ciblant les actions de pioche ou les cartes piochées.
- 9.12 **Révélation** (révèle tous les Sorts lancés Cachés de l'adversaire) : effet obligatoire. Tous les Sorts lancés Cachés de l'adversaire sont retournés face visible et déplacés dans sa zone de Sorts lancés. Ces Sorts sont considérés comme n'ayant toujours pas d'effets. Si un Sort ciblé par Révélation ne peut pas être déplacé (par exemple si la zone de Sorts lancés est déjà occupée par un autre Sort), il est défaussé du jeu.
- 9.13 **Solitaire, côté gauche/centre/côté droit** (ce Magicien compte comme une équipe à lui tout seul) : effet obligatoire. Une équipe qui inclut un Magicien possédant l'Action Spéciale Solitaire doit être composée exclusivement de Magiciens ayant le même nom, le même titre et possédant tous l'Action Spéciale Solitaire. Si l'Action Spéciale mentionne une position, les cartes doivent être placées à la position indiquée (côté gauche, centre, côté droit) et ne peuvent pas être déplacées. Cette Action Spéciale crée une exception à la règle 4.1 sur la construction d'une équipe.
- 9.14 **Statique** (défaussé du jeu quand un Sort de Télétransport est joué) : effet obligatoire. Quand un Sort de Télétransport est joué, tous les Sorts Statiques sont retirés du jeu. L'effet étant produit par la carte elle-même, même si elle est immunisée aux autres Sorts, elle est toujours défaussée quand un

sort de Télétransport est joué.

- 9.15 **Subterfuge** (si deux Sorts Subterfuges ou plus sont en jeu simultanément, ils deviennent tous Simples) : effet obligatoire. Si plusieurs Subterfuges sont en jeu simultanément, ils perdent tous leurs effets et deviennent Simples.
Exemple : une carte A et une carte B ayant toutes les deux l'Action Spéciale Subterfuge sont toutes les deux posées sur le terrain de jeu. La carte B a été précédemment rendue simple par un effet autre que Subterfuge, la carte A possède donc toujours l'Action Spéciale Subterfuge.
L'effet étant produit par la carte elle-même, même si elle est immunisée aux autres Sort, elle devient toujours Simple quand un deuxième sort de Subterfuge est joué.
- 9.16 **Télétransport** (remplace la carte Château par une autre de ton Deck) : effet obligatoire. Le Château où se déroule le tour de jeu en cours est remplacé par un nouveau Château choisi par le joueur qui contrôle l'effet de Télétransport, mais n'est pas considéré comme défaussé (place-le tout de même sur la pile de défausse de ton Deck). La carte Château entre en jeu suivant les règles du défi en cours : lors d'un Mini-Match ou d'un Match Classique, le joueur pioche la première carte de son Deck de Châteaux, et lors d'un Match Officiel il la choisit dans son Deck. Le ou les Diamagiques en jeu se trouvent maintenant sur la nouvelle carte Château. N'ajoutez pas de Diamagique supplémentaire, sauf si l'effet de la carte spécifie le contraire.



© Disney





10.0 Glossaire

- 10.1 **Adjacent** (Magicien) : les Magiciens d'une même équipe déployés côte à côte (à gauche ou à droite l'un de l'autre) sont appelés 'adjacents'. Un Magicien dont la carte est placée à l'une des extrémités n'est adjacent qu'avec le Magicien dont la carte est placée au centre.
- 10.2 **Adversaire** : l'autre joueur. Les Magiciens de l'autre joueur sont aussi appelés 'l'équipe adverse' et les Sorts lancés par ces magiciens 'Sorts lancés par les Magiciens de votre adversaire'. 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.
- 10.3 **Adverse** (Magicien) : le Magicien de ton adversaire qui est en position opposée à celle de ton Magicien, c'est-à-dire juste en face de tien. 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.
- 10.4 **Affiliation** (Magiciens) : la déclaration de l'appartenance à une équipe de Magiciens. Les Magiciens de toute autre équipe que celle déclarée ne sont pas considérés comme affiliés.
- 10.5 **Attribuer** (Diamagique) : donner un Diamagique à un Magicien. A partir du moment où un Diamagique a été attribué, on dit que le Magicien le possède et le Diamagique attribué est 'en sa possession'.
- 10.6 **Chiffres** : les cartes mentionnant un chiffre (en toutes lettres ou en symbole) désignent une valeur considérée comme une action unique, et non la somme de chaque unité. Par exemple, 'piocher deux cartes' signifie que le joueur pioche deux cartes du dessus de son deck en une seule action, et non qu'il 'pioche une carte' deux fois de suite.
- 10.7 **Défi** : le défi débute quand les Magiciens commencent à lancer des Sorts et s'achève lors du calcul de la Puissance Magique totale.
- 10.8 **En jeu** : sont considérés comme étant en jeu : les Magiciens des deux équipes, les cartes placées dans la zone de Sorts lancés, les cartes placées dans la zone de Sorts lancés Cachés et les Châteaux au centre de la surface de jeu.
- 10.9 **Equipe** : les trois Magiciens d'un même joueur.
- 10.10 **Equipe** (affiliation) : l'équipe à laquelle appartient le Magicien, tel que mentionné sur sa carte.
Exemples : Wizards of Mickey, Black Phantoms, Lune de Diamant, etc. Lors d'un Match Officiel, les joueurs doivent déclarer le nom de l'équipe jouée. Pour chaque Magicien qui n'est pas affilié à l'équipe déclarée par le joueur, la Puissance Magique totale perd 1 point. 'Magicien Légendaire' n'est pas considéré comme une équipe vis-à-vis des règles d'affiliation.
- 10.11 **Face cachée** (Carte) : une carte face cachée en jeu (comme par exemple un



Sort lancé Caché ou un Château remplacé) est considéré comme n'ayant ni nom, ni effets en jeu, ni couleur, ni Puissance Magique.

- 10.12 **Gagner** (Action Spéciale) : certains effets donnent des Actions Spéciales. La carte qui gagne une Action Spéciale compte comme si elle portait la mention imprimée en gras || elle peut donc être ciblée par Neutralisation.
- 10.13 **Immunisé à** : une carte immunisée à une carte spécifique (par exemple 'immunisé aux Sorts de Blocage') n'est pas affectée par les effets (qu'ils soient positifs ou négatifs) produits par ce type de cartes en particulier.
- 10.14 **'Nom'** : chaque fois que le texte d'un effet mentionne un ou plusieurs mots entre guillemets (par exemple 'Siphon Mystique'), toutes les cartes incluant ces mots dans leur nom sont affectées par cet effet (dans l'exemple précédent, chaque carte incluant 'Siphon Mystique' dans son nom est ciblée par le Sort : ainsi la carte Siphon Mystique Vortex, par exemple, est affectée par le Sort).
- 10.15 **Posséder** (Diamagique) : les jetons Diamagiques posés sur la carte de ce Magicien correspondent aux Diamagiques en sa possession.
- 10.16 **Posséder** (Action Spéciale) : quand le texte inclut un terme en gras, ou quand la carte "gagne" une Action Spéciale (cf 10.12) ou est "transformée en" une Action Spéciale (cf 10.27). Une carte de Sort possédant une Action Spéciale, de quelque façon que ce soit, est considérée comme étant un Sort de ce type (exemple : *Sort de Télétransport*).
- 10.17 **Position** (côté gauche – centre – côté droit) : Les cartes comportant une indication de position dans leur texte doivent être jouées strictement à cette position et ne peuvent pas en changer.
Exemple : 'Solitaire, côté gauche' || ce Magicien doit être placé sur le côté gauche de l'équipe et ne peut pas changer de position en cours de partie.
- 10.18 **Puissance Magique** : le chiffre imprimé dans le coin supérieur gauche des cartes de Sorts. Les effets dépendant de la Puissance Magique d'autres cartes se basent toujours sur le chiffre imprimé, sans tenir compte des éventuels modificateurs en jeu.
- 10.19 **Puissance Magique modifiée** : la valeur de la Puissance Magique d'une carte de Sort, modifiée par des effets en jeu. La Puissance Magique modifiée ne peut pas être inférieure à zéro. Les Puissances Magiques modifiées de chacun des Sorts lancés par les Magiciens d'une même équipe, additionnées ensemble, déterminent la Puissance Magique totale de cette équipe pour le défi en cours.
- 10.20 **Puissance Magique totale** : la somme des Puissances Magiques (éventuellement modifiées par des effets en jeu) de chacun des Sorts lancés par les Magiciens d'une même équipe à la fin d'un défi. La Puissance Magique totale ne peut pas être inférieure à zéro.

- 10.21 **Remplacer** (Château) : si un nouveau Château est mis en jeu suite à une Action Spéciale de Télétransport, il remplace le précédent (dont la carte est considérée comme étant face cachée).
- 10.22 **Remporter** (Diamagique) : recevoir un Diamagique en ayant gagné un défi. Tant qu'il n'a pas été remporté, un Diamagique en jeu est posé face cachée sur la carte Château.
- 10.23 **Révéler** (Diamagique) : montrer face visible le ou les Diamagiques placés sur la carte Château en jeu.
- 10.24 **Révéler** (Sorts) : montrer face visible les Sorts lancés Cachés.
- 10.25 **Simple** : un Magicien, un Château ou un Sort Simple n'a ni effet ni capacités. Une carte peut être Simple par nature (la mention 'Simple' figure sur la carte) ou le devenir par un effet de jeu.
- 10.26 **Tour** : un tour de jeu commence avec la révélation d'une carte Château et s'achève lorsque les joueurs piochent chacun trois cartes.
- 10.27 **Transformer en** (Action Spéciale) : certains effets donnent des Actions Spéciales à des Sorts. Une carte qui possède une Action Spéciale suite à un effet n'est pas considérée comme portant la mention imprimée en gras || elle ne peut donc pas être ciblée par Neutralisation.

11.0 **Foire Aux Questions**

- 11.1 Ce livret comporte l'intégralité des règles de jeu. Toute action qui n'y serait pas mentionnée est interdite. Lors d'un Match Officiel, seul un arbitre désigné par les organisateurs peut juger et décider au cas par cas si ce genre d'actions est faisable ou non.
- 11.2 Vous trouverez les dernières mises à jours et errata des règles, ainsi que les réponses aux questions fréquemment posées sur notre site internet : wom.iello.fr



