Tic tac troll

Matériel:
1 plateau de jeu
12 apprentis sorciers en 4 couleurs (textures et formes différentes)
13 tonneaux mystérieux avec 13 bouchons
2 dés
1 boîte de rangement à fixer au milieu du plan de jeu pour les tonneaux
1 dose de magie (invisible!)
1 règle

But du jeu:
Le premier joueur qui arrive à conduire ses trois apprentis sorciers jusqu'à la ville de sa couleur gagne la partie.

Position de départ:
Mélangez bien les 13 tonneaux préparés et placez-les au milieu du plateau, il s'agit du sommet du mont.
Chaque joueur reçoit trois apprentis sorciers de sa couleur et les pose sur la case de départ de sa couleur, située au pied du mont.

Déroulement du jeu:
Chaque tour consiste en trois phases :
Phase 1:Lancer le nombre magique avec les deux dés.
Phase 2: Agiter les tonneaux.
Phase 3: Déplacer (et peut-être bannir) les apprentis sorciers.
Une fois ces trois phases accomplies, les joueurs commencent un nouveau tour et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

- Phase 1: Lancer le nombre magique avec les 2 dés.
- Phase 2: Agiter les tonneaux.
- Phase 3: Déplacer (et peut-être bannir) les apprentis sorciers.

Phase 1
Lancer le nombre magique.
Un des joueurs lance les deux dés.
La somme obtenue détermine le nombre magique qui est valable pour tous les joueurs et qui s'annonce à haute voix.
On conserve le résultat des dés jusqu'au prochain tour (pour pouvoir contrôler).

Phase 2.
Agiter les tonneaux.
Dès qu'ils connaissent le nombre magique, tous les joueurs agitent en même temps les tonneaux mystérieux, sans regarder les étiquettes numérotées sur le fond. Si l'un des joueurs pense qu'il a trouvé un tonneau correspondant à l'enchantement, il le prend et le pose devant lui. Lorsque tous les joueurs ont choisi un tonneau, chacun retourne le sien, regarde l'étiquette et indique le chiffre qui s'y trouve. Les joueurs qui ont choisi un tonneau dont le numéro est supérieur au nombre magique le remettent au milieu du plateau: ils ne peuvent pas se déplacer durant ce tour.

Les règles de l'enchantement
On doit remettre immédiatement au milieu du plateau un tonneau qu'on ne veut pas choisir, afin que les autres joueurs puissent également l'agiter.

Il est interdit:
- de regarder le fond d'un tonneau pendant qu'on l'agite. On ne peut retourner son tonneau qu'une fois que tous les joueurs ont fait leur choix.
- d'avoir plus d'un tonneau en main à la fois.
- de prendre le tonneau d'un autre joueur.
- de placer plus qu'un tonneau devant soi.
- de remettre en jeu le tonneau qu'on a placé devant soi.

Phase 3
Déplacer et bannir les apprentis sorciers
Seuls les joueurs qui ont provoqué un enchantement efficace peuvent, l'un après l'autre, déplacer un de leurs apprentis sorciers.
Le joueur qui a choisi le tonneau avec le numéro le plus élevé, mais inférieur ou égal au nombre graphique, est le premier à déplacer son apprenti sorcier. Ensuite, c'est le tour du joueur avec le deuxième numéro le plus élevé et ainsi de suite.
Les joueurs peuvent déplacer n'importe lequel des apprentis sorciers de leur couleur, qu'il se trouve encore sur la case de départ ou qu'il soit déjà en chemin, en suivant le sens des aiguilles de la montre. Le numéro qui apparaît sur le fond du tonneau indique le nombre de cases correspondant au déplacement de son apprenti sorcier.

Les règles du mouvement
Plusieurs apprentis sorciers de couleurs différentes peuvent se retrouver sur une même case.
Un joueur utilise la valeur de son déplacement pour un seul de ses apprentis sorciers.

Après avoir déplacé son apprenti sorcier, le joueur remet son tonneau au milieu du plan. Puis les 13 tonneaux doivent être mélangés à nouveau avant de commencer un autre tour.

Il est interdit :
- de faire reculer l'un de ses apprentis sorciers.
- d'avancer au-delà de sa ville de destination (sauf dans la version pour joueurs avancés).
- de visiter des villes de destination ou des cases de départ adverses.
- de n'utiliser qu'une partie du déplacement possible. (exemple.: le tonneau 6 oblige le joueur à avancer exactement de 6 cases).

Seule exception: au moment d'atteindre sa ville de destination, il n'est pas obligatoire d'utiliser la valeur entière du tonneau.

Variante: Les tonneaux sont remis au centre du plateau et les joueurs ne les mélangent pas. Ils font ainsi travailler leur mémoire en essayant de se souvenir de l'emplacement des différents tonneaux.

Bannir un apprenti sorcier:
- Un apprenti sorcier est banni si il est doublé ou rattrapé par un apprenti sorcier adverse, sauf s'il se trouve dans sa zone de protection, c'est-à-dire sur une case de sa couleur.
- Un apprenti sorcier banni doit tout de suite retourner sur sa case départ.
- Les apprentis sorciers qui se trouvent dans leur zone de protection ne peuvent pas être bannis.
- On ne peut pas bannir ses propres apprentis sorciers.

- Si on démarre d'une case sur laquelle il y a déjà d'autres apprentis sorciers d'autres couleurs, on ne peut pas les bannir.
- Si un joueur oublie de bannir un apprenti sorcier, c'est un coup de chance pour ce dernier...

Fin de partie:
Le joueur qui réussit le premier à conduire ses trois apprentis sorciers jusqu'à la ville de sa couleur gagne la partie.

Version pour joueurs avancés (cases d'accompagnement)
Dans la version pour les joueurs avancés il n'existe pas de cases neutres. Toutes les cases blanches (avec les châteaux forts) deviennent des cases d'accompagnement.
Les couleurs des châteaux forts qui se trouvent à côté des cases indiquent quels sont les apprentis sorciers qui ne peuvent pas être bannis sur cette case, mais qui devront éventuellement accompagner un autre apprenti.

Les règles sont alors les suivantes:
- Les apprentis sorciers qui se trouvent sur une case d'accompagnement de leur propre couleur ne peuvent pas être bannis, mais ils peuvent être "emmenés".
- Les apprentis sorciers qui se trouvent sur une case d'accompagnement d'une autre couleur ne peuvent pas accompagner un autre apprenti, et ils seront bannis si un adversaire y passe.
- Si un joueur double des apprentis sorciers qui se trouvent sur une case d'accompagnement de leur couleur, il peut les emmener avec lui, s'il le souhaite (les apprentis sorciers de

sa propre couleur aussi). Il est libre d'emmener avec lui le nombre d'apprentis sorciers de son choix ou aucun.
- Les apprentis sorciers emmenés accompagnent le joueur jusqu'à la case sur laquelle il s'arrête.
- Si le joueur atteint sa ville de destination, le mouvement des apprentis sorciers qui l'accompagnent prend fin sur la case située devant sa ville. Si des apprentis sorciers de sa propre couleur l'accompagnent, le joueur peut les emmener dans sa ville de destination.
- Un joueur peut emmener des apprentis sorciers d'une autre couleur pour les faire passer devant leur ville de destination et les obliger ainsi à refaire le tour du mont pour atteindre leur destination.
- Si un joueur commence son déplacement sur une case d'accompagnement, il ne peut pas emmener d'autres apprentis sorciers qui se trouvent sur cette case.
Mais s'il commence son déplacement sur une case de départ, il peut emmener des apprentis sorciers qui se trouvent sur une case d'accompagnement (mais il ne peut pas les bannir).