

3 à 6 joueuses – 25 minutes

Aperçu

Dans **The Last Wizard**, vous devrez constituer la meilleure combinaison de 3 cartes parmi celles de votre main et les cartes communes au centre de la table. Vous devrez ensuite évaluer votre main par rapport à celle de vos adversaires, et miser au mieux pour marquer le plus de points ! Ou en perdre le moins possible.

Matériel

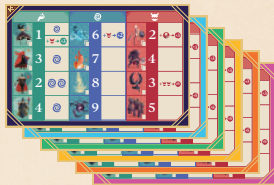
- 2 paquets de cartes
 - 18 cartes à dos rouge
 - 18 cartes à dos bleu



- 6 pions Mage



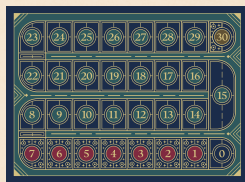
- 6 grandes cartes Aide de jeu



- 12 jetons de mise
 - 6 jetons ronds
 - 6 jetons carrés



- 1 plateau de score



- 1 jeton
1^{ère} joueuse



But du jeu

La 1^{ère} joueuse qui atteint 30 points remporte la partie. Si une joueuse atteint la case 0, la partie s'arrête à la fin du tour et la joueuse avec le plus de points remporte la partie.

Mise en place









Exemple de mise en place pour 4 joueuses



- 1 Choisissez le paquet de cartes avec lequel vous allez jouer cette partie (dos rouge ou dos bleu). Remettez l'autre paquet dans la boîte, il ne sera pas utilisé pour cette partie.

Note : Pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer avec le paquet à dos rouge.

- 2 Prenez un pion Mage et la carte Aide de jeu de la couleur correspondante. Placez votre pion sur la case 15 du plateau de score et posez la carte Aide de jeu devant vous.
- 3 Prenez les jetons de mise (ronds et carrés) correspondant au nombre de joueuses, en suivant le tableau suivante :

	Jetons ronds	Jetons carrés
3 joueuses		
4 joueuses		
5 joueuses		
6 joueuses		

Si certains jetons ne sont pas utilisés, remettez-les dans la boîte. Vous n'en aurez pas besoin lors de cette partie.

④ Le jeton 1^{ère} joueuse est donné à celle qui a assisté à un tour de magie le plus récemment.

La partie peut commencer !

Déroulement de la partie

Une partie se déroule en trois manches et chaque manche en plusieurs phases de jeu :

1. Distribution et premier tour de mise.
2. Révélation des cartes communes et deuxième tour de mise.
3. Résolution de la manche et score.

1 Distribution et premier tour de mise

▶ La 1^{ère} joueuse mélange le paquet et distribue face cachée 2 cartes à chaque joueuse. Ces cartes sont personnelles et ne doivent pas être révélées. Chaque joueuse peut consulter ses 2 cartes.

▶ Les cartes restantes sont posées face cachée au centre de la table.

▶ Les jetons ronds de mise sont placés au centre de la table.

▶ En commençant par celle qui a le jeton 1^{ère} joueuse, et dans le sens horaire, chaque joueuse choisit un jeton rond de mise encore disponible, et le place devant elle.

IMPORTANT ! Lorsque c'est à son tour de choisir, une joueuse peut décider de ne pas prendre de jeton rond de mise. Elle défausse alors ses 2 cartes, face cachée. Elle ne jouera plus lors de cette manche.

Si elle n'est pas seule en tête sur le plateau de score, **elle marque immédiatement 1 point et avance son pion d'une case.**

Note : Lors de la première manche, tous les pions sont positionnés sur 15 et aucune joueuse n'est considérée comme "seule en tête".

▶ Quand toutes les joueuses ont choisi un jeton rond de mise ou défaussé leurs cartes, les jetons ronds de mise qui n'ont pas été pris sont mis de côté.

2 Révélation des cartes communes et deuxième tour de mise

▶ La 1^{ère} joueuse révèle les 2 premières cartes du paquet face visible au centre de la table.

▶ Les jetons carrés de mise sont placés au centre de la table.

▶ En commençant par celle qui a le jeton 1^{ère} joueuse, et dans le sens horaire, toutes les joueuses encore en jeu choisissent un jeton carré de mise encore disponible, et le place devant elle, à côté du jeton rond choisi précédemment.

IMPORTANT ! Lorsque c'est à son tour de choisir, une joueuse peut décider de ne pas prendre de jeton carré de mise. Elle défausse alors ses 2 cartes, face cachée. Elle ne jouera plus lors de cette manche.

Elle perd immédiatement autant de points que la valeur du jeton rond de mise qu'elle a devant elle, et recule son pion d'autant de cases sur le plateau de score. Son jeton rond de mise est défaussé.

▶ Une fois le tour de table fini, les jetons carrés de mise qui n'ont pas été pris sont mis de côté.

3 Résolution de la manche et score

▶ En commençant par celle qui a le jeton 1^{ère} joueuse, les personnes encore en jeu (et qui ont donc devant elles un jeton rond et un jeton carré) révèlent leurs 2 cartes et annoncent la valeur totale de leur main pour cette manche (*voir page 5 - Calcul de la valeur des mains*).

▶ La joueuse qui a la meilleure main avance son pion sur le plateau de score d'autant de cases que la valeur totale de ses 2 jetons de mise.

En cas d'égalité pour la meilleure main, toutes les joueuses concernées gagnent des points et avancent d'un nombre de cases correspondant à la somme des 2 jetons de mise devant elles.

IMPORTANT ! Dans les parties à 5 ou 6 joueuses, la ou les joueuses avec la 2^{ème} meilleure main gagnent également des points, mais seulement correspondant au jeton de mise **LE PLUS BAS** devant elles.



Cas particulier : Dans le cas où une joueuse (dans une partie à 5 ou 6) a la 2^{ème} meilleure main et qu'elle a devant elle le jeton de mise -1 c'est bien ce jeton qui est considéré comme le plus bas et elle recule d'une case !

Note : Si lors d'une manche, plusieurs joueuses sont à égalité pour la meilleure main, il n'y a pas de 2^{ème} meilleure main.



IMPORTANT ! Les cases 1 à 7 du plateau de score ne fonctionnent pas comme les autres. Si une joueuse se situe dans cette zone et doit gagner des points, elle avance son pion du double de cases !

► Toutes les autres joueuses encore en jeu, qui n'ont pas la 1^{ère} ou 2^{ème} meilleure main **perdent un total de points égal à la somme de leurs 2 jetons de mise !** Elles reculent leurs pions d'autant de cases sur le plateau de score.

IMPORTANT ! Si à n'importe quel moment de la manche, une joueuse est seule en jeu (toutes les autres joueuses ont quitté la manche), cette joueuse gagne un nombre de points correspondant à la somme du ou des jetons de mise en sa possession. Il n'y a pas de phase de résolution et elle ne révèle pas ses cartes.


► Une fois la manche résolue et si la partie n'a pas pris fin (voir page 8 - Fin de partie), le jeton 1^{ère} joueuse est donné à la prochaine joueuse dans le sens horaire et on commence une nouvelle manche.

Calcul de la valeur des mains

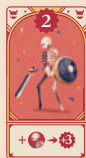
► La valeur totale de la main d'une joueuse correspond à la meilleure combinaison de 3 cartes parmi les 4 cartes à sa disposition (les 2 cartes de sa main et les 2 cartes communes au centre de la table). La combinaison peut contenir, soit 2 cartes personnelles et 1 des cartes communes, soit 1 seule carte personnelle et les 2 cartes communes.

► Il y a 3 types de cartes différents :

 les « lanceurs de sort »


 les « sorts »

 les « créatures »





Chaque carte possède une valeur (située en haut, au centre).

► Pour calculer la valeur totale de sa main lors d'une manche, chaque joueuse additionne la valeur des 3 cartes qu'elle a gardées dans sa combinaison.

IMPORTANT ! Pour pouvoir inclure une carte « sort » dans sa combinaison, une joueuse doit obligatoirement avoir une carte « lanceur de sort » dans cette même combinaison. (c'est ce que signifie le symbole ).

Sans « lanceur de sort » dans sa combinaison, aucun sort ne peut en faire partie. Certaines joueuses pourront donc avoir des combinaisons de moins de 3 cartes (voir exemple n°2 ci-dessous).

Une carte « lanceur de sort » compte toujours sa valeur même sans carte « sort » dans la combinaison.

Note : Deux « lanceur de sort »  dans une combinaison ne peuvent pas lancer le même « sort »  2 fois.

Chaque carte dans une combinaison, en plus d'apporter sa valeur, applique également son pouvoir, ce qui peut changer la valeur totale de la combinaison (voir page 7 – Pouvoir des cartes).

Exemple 1

Cartes communes



Cartes dans la main de Lana



Lana peut, grâce à l'un de ses lanceurs de sort **C** ou **D**, intégrer la carte **B** dans sa combinaison. Elle choisit la carte **C** plutôt que **D** car elle a une valeur de 4.

Si elle garde également sa carte **D** dans sa combinaison elle ne pourra pas compter une deuxième fois la carte **B**.

Sa meilleure combinaison est donc composée de **C**, **B** et **A**, pour une valeur totale de $4 + 8 + 4 = 16$.


Exemple 2

Cartes communes



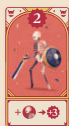
Cartes dans la main d'Élodie



Élodie ne peut pas intégrer la carte **B** ou la carte **D** dans sa combinaison car elle n'a aucun « lanceur de sort » , ni dans sa main, ni dans les cartes communes. Sa combinaison pour cette manche est donc de 2 cartes seulement, **A** et **C** pour une valeur totale de $5 + 4 = 9$.

Pouvoirs des cartes

Paquet rouge



Squelette :

Si les 2 squelettes sont dans la même combinaison, la valeur de **chaque** Squelette est augmentée de 3.



Harpie :

Si la Harpie est dans une combinaison avec 2 autres **créatures**, sa valeur est augmentée de 5.



Sorcière :

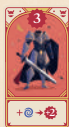
Si la Sorcière est dans une combinaison avec au moins 1 **créature**, sa valeur est augmentée de 3.



Vague :

Si la Vague est dans une combinaison avec au moins 1 **créature**, sa valeur est augmentée de 2.

Paquet bleu



Dullahan :

Si le Dullahan est dans une combinaison avec au moins 1 **sort**, sa valeur est augmentée de 2.



Roi Gobelin :

Pour chaque goblin dans sa combinaison, la valeur du Roi Gobelin est augmentée de 6.



Dragon :

Si le Dragon est dans une combinaison avec au moins 1 **lanceur de sort**, sa valeur est augmentée de 2.



Pyromancienne :

Si la Pyromancienne est dans une combinaison avec au moins 1 carte **Flamme**, sa valeur est augmentée de 4.



Fortifier :

Choisissez une carte **créature** dans votre combinaison. Sa valeur de base est multipliée par 3.

Important ! C'est la valeur de base de la carte qui est multipliée, ses éventuels bonus sont appliqués après.

Exemple : La carte Dragon ciblée par Fortifier verra sa valeur passer à 12, puis son bonus de 2 s'applique après, pour une valeur totale de 14.



Tempête :

Si la Tempête est dans une combinaison avec 2 cartes **lanceur de sort**, sa valeur est augmentée de 5.



Démoniste (paquet rouge) Liche (paquet bleu)

Ces 2 **lanceurs de sort** sont les seules cartes qui permettent d'inclure 2 cartes **sorts** différentes dans une combinaison.

Exemple de résolution d'une manche et de score



Plus tôt dans la manche, Sabrina et Billie ont quitté la manche et défaussé leurs mains, elle ne participe donc pas à la résolution de cette manche.

Lana garde **C D B**, ce qui lui fait une main d'une valeur de 19.

Élodie garde **A E F**, ce qui lui fait une main d'une valeur de 15.

Takako garde **G B A**, ce qui lui fait une main d'une valeur de 14.

Lana, qui a la meilleure main et qui se situe sur la case « 6 » du plateau de score, gagne le double des points qu'elle doit gagner, elle avance donc de 12 cases !

Élodie a la 2ème main mais elle a récupéré le jeton de mise **-1** elle recule donc de 1 case.

Takako a une main moins bonne et recule donc de 5 cases.

Fin de partie

► Si à la fin d'une manche, une joueuse a atteint 30 points de victoire ou plus, elle remporte la partie.

Note : si plusieurs joueuses ont atteint 30 points ou plus lors d'une manche, c'est celle qui a le plus grand nombre de points qui remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueuses se partagent la victoire.

► Si à la fin d'une manche une joueuse a atteint la case 0 du plateau de score, la partie s'arrête et c'est la joueuse avec le plus de points qui l'emporte (en cas d'égalité dans cette situation, les joueuses se partagent la victoire).

Crédits & Remerciements

Spiral Editions remercie particulièrement Arthur, Billie, Clarisse, Édouard, Élodie, Lana, Sabrina & Takako.

Un grand merci à celles et ceux qui nous ont aidé à tester le jeu : Ben, Benjamin, Cécile, Chloé, Côme, Fifou, Marco, Max, Pierre, Poche, Robin, Romain & Stella.

Merci à Masato, Yusuke et Izobretenik pour leur confiance.

Merci à Johann d'avoir débloqué le jeu à un moment crucial.

Merci à Ben pour les nombreux échanges et son travail sur l'ergonomie.

Merci beaucoup à Dorine pour ses idées et son travail précieux au quotidien.

Merci à Anouk pour sa relecture attentive.

Et longue vie à Acacia !

THE LAST WIZARD

Un jeu de Masato Uesugi
Illustré par Yusuke Mamada



SPIRAL EDITIONS



Blackrock GAMES

Édité par Spiral Editions
Distribué par Blackrock Games

Juin 2026 - © Spiral Editions
Graphismes : Yusuke Mamada
& Ben Renaut