



Sortilèges



2 joueurs	5min	Stratégie	XXe siècle	France
-----------	------	-----------	------------	--------

Inspiré du jeu « Isola », créé en 1972 par Bernd Kienitz et commercialisé dans les années 1980 par Ravensburger, ce jeu permet pour les enfants dès 4 ans, de s'initier à un jeu où il n'y a pas de hasard. Les plus grands trouveront également beaucoup de plaisir à essayer de bloquer l'adversaire.

Matériel

Un plateau de 6x8 cases, 2 pions sorciers distincts, 46 sorts.

But du jeu

Bloquer le pion de l'adversaire à l'aide de sortilèges.

Déroulement

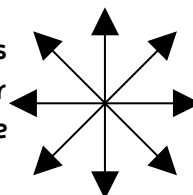
- **Préparation**

Les sorciers des joueurs sont placés chacun sur une des maisons. Les sorts n'appartiennent à personne : ils restent à la disposition de chaque joueur.

A son tour de jeu, il faut faire les deux actions suivantes dans l'ordre !

- **Déplacement du sorcier**

Le joueur peut déplacer son sorcier d'une case dans toutes les directions. Toutes les directions sont possibles. Il ne peut y avoir qu'un seul sorcier par case. Les sorciers ne peuvent pas aller sur une case ensorcelée. Il est interdit de sauter par-dessus les sortilèges ou le sorcier adverse. Il est possible de se rendre dans la maison de l'adversaire et/ou de retourner dans sa maison (en respectant bien sûr les règles de déplacement). Attention : atteindre la maison de l'adversaire ne fait pas gagner la partie !



- **Jeter un sortilège**

Pour cela, le joueur pose un sortilège sur n'importe quelle case libre. Un sortilège est posé pour toute la partie et ne bougera jamais. Les cases ensorcelées sont interdites aux deux sorciers ! Les maisons sont protégées contre les sortilèges : il est donc impossible de poser un sort dessus !

- **Fin de la partie**

Lorsqu'un joueur se trouve dans l'impossibilité de déplacer son pion, il a perdu.