AIR SORCIERE GIGAMIC

BUT DU JEU : récolter le plus de grimoires.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

À son tour le joueur tire l'une après l'autre des cartes de la pioche ou de la zone de jeu commune.

• lorsqu'un joueur prend une carte, il la place devant lui, face visible. Les cartes sont placées obligatoirement en colonne, par couleur et par ordre croissant.

• si un joueur ne peut pas placer une sorcière dans une de ses colonnes, il a la possibilité de la déposer dans la zone commune.

• par la suite toute autre carte qu'il ne peut placer provoque une chute : il doit défausser cette carte, ainsi que toutes celles de même couleur qui sont devant lui. Après une chute, le tour du joueur se termine immédiatement.

Atterrissage

• en douceur : tant qu'un joueur n'a pas encore placé de carte dans la zone de jeu commune, il peut décider de ne plus tirer de cartes et prendre en main toutes les cartes d'une même couleur de sorcière de son choix de sa zone de jeu.

• forcé : si un joueur a déjà placé une carte dans la zone de jeu commune, il ne peut plus atterrir en douceur mais peut décider de ne plus prendre de carte et prendre en main les sorcières de la plus petite colonne de sa zone de jeu.

Diplômer

Si un joueur termine son tour par un atterrissage, il peut diplômer des sorcières de sa main. Pour obtenir un diplôme, il défausse depuis sa main 3, 4 ou 5 cartes d'une même couleur ; en échange, il prend 1, 2 ou 3 cartes Grimoire de cette même couleur

FIN DE PARTIE

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste que des Grimoires de 2 couleurs différentes. Le gagnant est celui qui a le plus de grimoires