

Magic School



De 5 à 99 ans



De 1 à 6 joueurs



Contenu : 32 cartes (16 cartes "objet magique" et 16 cartes "personnage").



But du jeu : Accomplir au moins 10 quêtes magiques.



Vous incarnez de jeunes apprentis qui rêvent de devenir de Grands Sorciers. Pour cela il faut réussir au moins 10 quêtes. Celles-ci sont collectives et vous devrez coopérer pour réussir tous ensemble. Pour accomplir une quête vous devrez associer les objets magiques à leurs propriétaires et rassembler les deux cartes correspondantes.

Préparation du jeu: Toutes les cartes sont mélangées et placées en pile, faces cachées, sur la table. Au cours du jeu, les joueurs vont tirer des cartes et les placer côte à côte sur la table en formant des lignes de 4 cartes pour former au final un carré de 4 cartes par 4 cartes.



Règle du jeu : le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu le premier joueur prend la première carte de la pioche, la montre à tous les joueurs puis la repose face cachée sur la table.

Le deuxième joueur pioche une nouvelle carte, la montre à tous les joueurs :

- Si cette carte peut être associée à la carte déjà posée sur la table, le joueur la pose par-dessus celle-ci, face visible. Une paire est ainsi créée et il ne sera plus possible de poser de cartes par-dessus.

- Si cette carte ne peut pas être associée à la carte déjà posée sur la table, le joueur la pose à la suite face cachée sur la table.

Pour les tours suivants, s'il y a plusieurs cartes faces cachées sur la table, le joueur choisit sur laquelle poser s'il pense pouvoir créer une paire.

Les tours de jeu s'enchaînent jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans la pioche.

NB : Les joueurs peuvent discuter ensemble pour choisir où poser la carte tirée, mais la décision finale appartient au joueur dont c'est le tour.

Il est impossible de changer de place une carte déjà posée.

Fin de la partie. La partie prend fin quand toutes les cartes sont posées sur la table, c'est-à-dire qu'il y a bien un carré de 4 cartes par 4 avec 2 cartes pour chaque emplacement. On vérifie alors les 16 paires créées. Si l'objet magique et son propriétaire sont correctement associés : la quête est accomplie.



Paires déjà
constituées

Paires ouvertes :
il manque soit l'objet
magique, soit le
personnage

Emplacements libres
pour les 2 dernières
paires

Tableau d'honneur :

- 15 ou 16 quêtes: **Excellent !** Vous devenez Grand Sorcier et la médaille de l'Ordre de Merlin vous est décernée.
- De 10 à 14 quêtes: **Bravo !** Vous devenez Grand Sorcier.
- De 7 à 9 quêtes: **Domage,** c'était presque réussi ! Réessayez !
- De 0 à 6 quêtes: **Oups...** c'est raté mais de vrais Sorciers n'abandonnent jamais !