

Melimagic

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



X 24



X 4



X 21



F Règle du jeu

Melimagic

JEU DE MEMOIRE ET DE STRATEGIE :

Abracadabra ! Le grand vainqueur du tournoi de magie sera celui qui fera apparaitre le plus de paires de lapins ! Pour cela il faudra une mémoire d'éléphant et une ruse de renard !



5 - 99



2 - 4



20 min

Contenu :

- 24 cartes Chapeau (1 lapin recto - 1 chapeau verso)
- 21 cartes Baguettes d'or (2 lapins recto - 1 baguette d'or verso)
- 2 dés
- 4 baguettes magiques

But du jeu :

Le vainqueur est le premier qui parvient à gagner 4 cartes Baguettes d'or.

Préparer le jeu :

Chaque joueur pose une baguette magique devant lui et reçoit trois cartes Chapeau faces lapin cachées. Il les place sur son support, les lapins orientés vers lui.

Les cartes restantes forment la pioche Chapeau et sont posées faces lapins cachées au milieu de la table.

Puis, chacun reçoit une carte Baguette d'or qu'il pose sur la table à côté de lui, lapins visibles par tous les joueurs.

Les cartes restantes forment la pioche Baguettes d'or et sont posées face lapins cachées à côté de la pioche Chapeau.

Déroulement du jeu :

Attention! Durant toute la partie, les joueurs n'ont pas le droit de regarder les faces lapins des cartes Chapeau qui ne se présentent pas directement à leurs yeux (sur leur propre support mais également sur ceux des adversaires).

Le plus jeune commence, puis le jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour de jeu, le joueur lance les deux dés. Puis choisit une seule des deux actions indiquées par les dés et la réalise.



● CHAPEAUX !

Sur les différents supports - le sien et celui de ses adversaires - le joueur peut retourner des cartes Chapeau orientées faces chapeau vers lui. Cela lui permettra de découvrir ou redécouvrir les lapins cachés derrière ces chapeaux.

Le nombre de chapeaux représentés sur la face du dé indique le nombre total de cartes Chapeau que le joueur peut retourner. Il prend et retourne chaque carte avant de la reposer au même endroit face lapin vers lui. Parfois, il sera limité par le nombre de cartes se présentant chapeau vers lui, et en retournera alors moins que le nombre indiqué par le dé.

Attention une exception : lorsque les deux dés tombent sur les faces Chapeau, le joueur effectue les actions des deux dés et peut retourner jusqu'à 4 cartes Chapeau.

● ECHANGE !



Le joueur échange n'importe laquelle de ses propres cartes Chapeau contre n'importe laquelle de celles d'un autre joueur (qu'elles soient faces lapin ou faces chapeau orientées vers lui)

Ces deux cartes échangent de places et sont alors reposées orientées face lapin vers le joueur qui la reçoit.

(Attention, pendant la manipulation, les joueurs font attention à ce que les autres adversaires ne puissent pas voir les faces de ces cartes)

● PIOCHE !



Le joueur choisit de piocher une carte :

- Soit une carte Chapeau.

Elle peut remplacer n'importe laquelle de ses 3 cartes chapeau. La carte remplacée est défaussée lapin visible à côté de la pioche. La nouvelle carte est posée sur le support face lapin vers le joueur. Si la carte piochée ne l'intéresse pas, il la défausse directement.

- Soit une carte Baguette d'or.

Elle remplace obligatoirement la carte baguette d'or posée lapins visibles devant le joueur. La carte remplacée est posée sous la pioche Baguettes d'or.

Lorsqu'une pioche est épuisée, on mélange les cartes défaussées pour en constituer une nouvelle.

Uniquement après avoir réalisé son action, le joueur peut tenter de gagner une baguette d'or s'il le souhaite. Si non, il passe la main au joueur suivant.

Gagner une baguette d'or

Pour gagner une baguette d'or, le joueur doit présenter 2 cartes Chapeau présentant les lapins de couleur identiques à ceux présents sur la carte Baguette d'or.

Ces cartes doivent être en sa possession, placées sur sa baguette magique, faces chapeau ou lapin tournées vers lui.

- Si les 2 cartes chapeau correspondent bien aux lapins de sa carte Baguette d'or. Le joueur remporte celle-ci et la retourne face Baguette d'or. Les 2 cartes Chapeau sont défaussées faces lapins visibles.

Le joueur pioche alors 2 nouvelles cartes Chapeau qu'il pose sur son support et 1 nouvelle carte Baguette d'or qu'il place lapins visibles devant lui.

Puis, il passe la main au joueur suivant.

Un joueur n'a pas le droit de gagner une deuxième baguette d'or lors d'un même tour.

- Si les 2 cartes chapeau ne correspondent pas aux lapins de sa carte baguette d'or, le joueur perd une carte baguette d'or gagnée précédemment ! Il place cette dernière sous la pioche. Il repose ses 2 cartes Chapeau sur son support et passe la main au joueur suivant.

● La partie se termine dès qu'un joueur gagne sa quatrième baguette d'or.

Un jeu de Thierry Chapeau

