

## LA TRANSFORMATION MYSTERIEUSE (Geheimnisvolle Verwandlung - KOSMOS 2006)

Traduction de Geneviève Hubinon avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas.

**Jeu magique de recherche de type "stop ou encore"**. Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

*Queue d'Etoile, le petit poney gris, porte un secret magique en lui : il peut se transformer en une licorne scintillante ! Mais ce n'est pas facile et cela demande un dosage judicieux de courage, mémoire fiable et chance car Buddy, le chien curieux, ne doit pas vous attraper !*

*Qui donc trouvera en premier lieu les 6 motifs magiques pour transformer Queue d'Etoile en licorne ?*

### MATERIEL DE JEU

1) 48 cartes de pioche (envers = poney + licorne sur fond rose) c'est-à-dire :

24 cartes de motifs magiques (4 x 6 cartes), 10 cartes "chien Buddy" et 14 cartes "Mme Fontana";

2) 4 x 6 cartes aux bords colorés (bleu, rose, jaune, vert) plus ou moins intenses (le plus clair pour le poney, le plus foncé pour la licorne). Chaque carte a un motif magique (le même au recto et au verso).

### BUT DU JEU

Transformer Queue d'Etoile en licorne et, pour cela, découvrir les 6 motifs magiques.

Ce sont : livre de la licorne, maxime magique, fleur de lune, poils de crinière, étoile du soir et endroit secret.

Pour chaque motif magique obtenu, vous pouvez retourner une partie de votre image de Queue d'Etoile et ainsi transformer peu à peu le poney Queue d'Etoile en une licorne.

### PREPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit une couleur de cadre - rose, jaune, bleu ou vert - et rassemble les 6 parties de son image de Queue d'Etoile. Au début du jeu, il est dans sa forme de poney (couleur claire du cadre).

On bat les 48 cartes de la pioche en ne montrant que le côté "fond rose".

Chaque joueur reçoit des cartes qu'il dépose devant lui face cachée - sans les avoir regardées lui-même.

Pour 4 joueurs, chacun reçoit 6 cartes. Pour 3 joueurs, 8 cartes. Pour 2 joueurs, 10 cartes.

Le reste des cartes constitue une pioche que l'on place, face cachée, au milieu de la table.

### LE JEU COMMENCE !

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence.

Celui qui a son tour retourne une carte, visible de tous les joueurs. Cette carte doit se trouver devant un autre joueur. Les joueurs ne peuvent donc pas retourner une de leurs cartes.

Suivant le cas, ce sera donc soit un motif magique, soit le chien Buddy, soit Madame Fontana.

### Y- a-t-il un motif magique sur la carte?

C'est-à-dire : livre de la licorne, maxime, fleur de lune, poils de crinière, étoile du soir, endroit secret.

Si oui, le joueur peut décider s'il transforme Queue d'Etoile et ainsi termine volontairement son tour (1) OU BIEN s'il se risque à retourner d'autres cartes (2).

### **(1) . Transformer Queue d'Etoile et terminer son tour volontairement .**

Si un joueur se décide à utiliser le motif magique et à transformer Queue d'Etoile, il doit retourner la partie de son image Queue d'Etoile qui est pourvue du symbole correspondant. Si par exemple le joueur a trouvé une carte avec la fleur de lune, il la met de côté sur le tas de dépôt. Pour cela le joueur doit retourner la partie de l'image de Queue d'Etoile sur laquelle on peut voir le symbole de la fleur de lune. Ainsi il transforme un morceau de Queue d'Etoile.

Le joueur dont la carte vient d'être retournée par l'autre joueur puis déposée à côté de la pioche, remplit la place devenue libre avec une carte de la pioche. Le tour du joueur "retourneur de carte" est terminé et c'est le tour de son voisin de gauche.

## **(2). Retourner d'autres cartes.**

Si le joueur retourne d'autres cartes, il peut gagner plus mais aussi perdre beaucoup ! La carte qui est tout d'abord retournée reste visible à sa place. Le joueur retourne ensuite une carte de la pioche et peut en retourner d'autres à volonté.

Tant qu'il décide de continuer à jouer, ce joueur retourne en alternance une carte devant un joueur et une de la pioche. Les cartes restent là où elles ont été retournées jusqu'à la fin du tour.

Le joueur peut mettre fin à son tour quand il veut, après chaque carte retournée et ainsi transformer Queue d'Etoile comme décrit en (1). Il peut alors utiliser tous les motifs magiques qu'il vient de retourner durant ce tour et ainsi retourner plusieurs parties de l'image de Queue d'Etoile !

**Mais attention !** Il y a des cartes qui mettent directement fin au tour du joueur **qui perd alors toutes les cartes qu'il vient de découvrir !**

. Le chien Buddy

. Un motif magique dont le joueur n'a plus besoin (car il l'a déjà retourné une fois durant ce tour)

. Un motif magique dont le joueur n'a plus besoin (parce qu'il a déjà retourné la partie correspondante de son image de Queue d'Etoile).

### **Si la carte représente Buddy ?**

Alors le joueur n'a pas de chance. Le chien curieux ne peut pas découvrir le secret de Queue d'Etoile ! Le joueur perd immédiatement toutes les cartes qu'il a retournées durant le tour. :

Toutes les cartes que le joueur a retournées devant un autre joueur sont à nouveau remises face cachée devant cet autre joueur. !!! C'est aidant pour la suite de retenir quels motifs se cachent en dessous de ces cartes !

Toutes les cartes que le joueur a retournées de la pioche, sont laissées face visible à côté de celle-ci.

C'est alors le tour du joueur suivant qui commence par retourner une carte.

### **Si sur la carte figure madame Fontana ?**

Mme Fontana aide le joueur. Et s'il trouve dans le même tour encore au moins une carte Mme Fontana et met fin volontairement au tour, alors il peut transformer Queue d'Etoile : à chaque fois pour deux cartes Mme Fontana, il peut retourner une partie choisie de son image de Queue d'Etoile (donc pour 4 cartes 2 parties etc.) Le joueur dépose les cartes avec Mme Fontana sur le tas de dépôt.

### **Si sur la carte figure un motif magique dont le joueur n'a pas besoin ?**

Il y a deux raisons pour lesquelles un joueur n'a pas besoin d'un motif magique :  
parce qu'il a déjà retourné une carte avec le même motif magique durant ce tour  
ou bien

parce qu'il a déjà retourné sur la partie licorne la partie correspondante de son image de Queue d'Etoile lors d'un tour précédent.

Dans les deux cas, le joueur a trop risqué ! Il perd toutes les cartes de ce tour : le joueur doit - comme décrit dans " le chien Buddy" - déposer sur le tas de dépôt toutes les cartes retournées en provenance de la pioche. Toutes les cartes retournées devant les concurrents sont de nouveau retournées, face cachée.

### **Attention !!! Si une carte qui n'est plus nécessaire est face visible devant un joueur qui n'a pas encore retourné la partie correspondante de son image Queue d'Etoile vers le côté licorne ?**

Eh bien, le concurrent a de la chance : avant que ce ne soit le tour du prochain joueur, le concurrent peut retourner la partie correspondante de son image Queue d'Etoile et ainsi transformer Queue d'Etoile un petit peu. On met la carte avec le motif magique sur le tas de dépôt.

### **Et si le tas de pioche est complètement utilisé ?**

Alors on bat les cartes du tas de dépôt sans les voir et on les met au milieu de la table comme tas de pioche.

**Fin du jeu** : le gagnant est le premier à avoir transformé Queue d'Etoile en licorne magique.