

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



**Verhext
nochmal!**

Just Magic!

Magique !

Magisch!

¡Mágico!

Incantesimo!

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2009

Jeu Habermas n° 4709

Magique !

Un jeu de cartes magique pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

FRANÇAIS 

Idée : Anja Wrede & Christoph Cantzler
Illustration : Anja Wrede
Durée de la partie : env. 10 minutes

La toute puissante sorcière Amandine a ensorcelé sept princes ! Pour les délivrer, vous allez devoir démontrer vos forces magiques et préparer une potion magique. Faites surtout bien attention aux précieux cristaux.

19

Contenu du jeu

- 1 collier magique (= plaquette en bois)
- 14 cartes de prince (7 cartes de têtes et 7 cartes de chaussures)
- 42 cartes d'ingrédients
- 1 règle du jeu

FRANÇAIS 

7 cartes de têtes



Exemples

7 cartes de chaussures



Exemples

20

Idée

Les princes ne peuvent être délivrés de leur sort que lorsque la potion magique est prête. Pour préparer la potion magique et récupérer des cartes de prince, il faut toujours ajouter deux ingrédients dans le bon ordre. A la fin de la partie, chaque joueur forme des princes avec les cartes de tête et les cartes de chaussures récupérées et compte combien de points celles-ci rapportent. Plus le prince est grand, plus il rapporte de points !

Les cartes d'ingrédients :

Elles représentent un chiffre et un ingrédient.

La potion magique est préparée en jouant avec ces cartes.

Elle est constituée d'une grande rangée de cartes d'ingrédients posées dans l'ordre des chiffres.



N. B. : après le chiffre six, on continue avec le chiffre un.

Sur 24 cartes d'ingrédients figure en plus un cristal : ces cartes-là sont très précieuses !

21

Exemples :



Tu peux poser par exemple deux cartes (celle avec le deux et celle avec le un) à gauche de la carte d'ingrédient au chiffre trois.



A côté de la carte au chiffre trois, tu peux aussi poser une carte à gauche (celle avec le deux) et une carte à droite (celle avec le quatre).

23

Quels ingrédients ajoutes-tu à la potion magique ?

- **Deux cartes avec des ingrédients normaux ou une carte avec un ingrédient normal plus un cristal ?**
Quelle délicieuse potion de sorcière ! Tu prends une carte de tête ou une carte de chaussures dans la pile correspondante. Regarde-la discrètement et pose-la devant toi, face cachée.
- **Deux cartes avec des cristaux ?**
Superbe tour de sorcière ! Tu prends le collier magique et le poses devant toi. Ensuite, tu prends une carte de tête ou une carte de chaussures. Regarde-la discrètement et pose-la devant toi, face cachée.

N. B. :

Si tu ne peux pas ou ne veux pas poser de cartes d'ingrédient, tu tires alors une carte de la pioche et la mets dans ton jeu.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

24

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque la dernière carte d'ingrédient de la pioche est tirée ou lorsque la dernière carte de prince est récupérée.

Les joueurs retournent tous leurs cartes de prince et forment un prince en assemblant n'importe quelle carte de tête avec n'importe quelle carte de chaussures. Un prince rapporte autant de points que d'écus d'or montrés sur chacune de ces deux cartes. Les cartes de tête et les cartes de chaussures ne rapportent pas de point.

Celui qui a le collier magique récupère deux points en plus.

Les joueurs comptent leurs points. Celui qui a le nombre de points le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.