

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



2-4 JOUEURS / 20 MIN / 8+

IMAGICIEN

Le grand grimoire de l'imaginaire recèle des formules magiques mystérieuses. Si vous parvenez à les déchiffrer, vous pouvez faire apparaître des formes étonnantes dans le ciel, à la surface de l'eau ou au cœur des feuillages. Les vieux magiciens prétendent même qu'on peut embellir les rêves avec ces formules. Encore faut-il pouvoir les décrypter car vous n'êtes qu'un apprenti-magicien. Serez-vous capable de comprendre ce qui prend forme sous vos yeux ?

CONTENU

96 CARTES FORMULE
RECTO-VERSO

4 PLATEAUX
INDIVIDUELS
RECTO-VERSO

4 FEUTRES
EFFAÇABLES
AVEC EFFACEUR
INTÉGRÉ

1 SABLIER
DE 30 SECONDES

CETTE RÈGLE DE JEU

PRÉPARATION

(1) Chaque joueur prend un feutre et un plateau individuel, placé face «ingrédients colorés».

(2) Le sablier est posé à portée de main de tous les joueurs.

(3) **Si vous jouez pour la première fois :**
Placez au centre de la table le set 1 du tutoriel (Cf page 2).

Si vous avez déjà joué avec les 3 sets du tutoriel :
Formez un nouveau set avec 4 nouvelles cartes Formule.



(1)



(3)



COMMENT JOUER ?



Les apprentis-magiciens sont confrontés à des formules magiques mystérieuses. Décryptées correctement, elles rapportent 1 à 2 étoiles de prestige. Après le 8^{ème} défi, celle ou celui ayant le plus d'étoiles gagne sa place au sein d'Imaginarium, la prestigieuse école d'imagerie.

Tutoriel

Pour apprendre facilement les règles, jouez vos 3 premières parties à l'aide des 3 sets de cartes Formule pré-définis :



Commencez par le set n°1 : il vous apprend à décrypter des formules faciles.

Chaque autre set présentera une difficulté supplémentaire.

Respectez bien l'ordre des sets !

Au début de la partie, retournez la carte grimoire afin de voir un exemple (cf. p3 pour l'explication détaillée).



Principe général

Simultanément, les joueurs doivent retrouver sur leur plateau les ingrédients de la formule magique et les relier entre eux, à l'aide de leur feutre.



Le but de chaque joueur est de deviner le plus rapidement possible ce qu'il dessine, même s'il n'a pas fini de relier tous les ingrédients.

1^{ère} partie



Utilisez le set n°1, sans mélanger les cartes (carte grimoire au-dessus).

Pour chaque chemin ouvert : commencez depuis l'ingrédient situé à l'une des extrémités du chemin et reliez sur votre plateau tous les ingrédients, en suivant le chemin.



Pour chaque chemin fermé : commencez depuis n'importe quel ingrédient et, en suivant le chemin dans le sens que vous souhaitez, reliez tous les ingrédients sur votre plateau. Pensez à relier le dernier ingrédient au premier choisi.

Formule déchiffrée

Dès qu'un apprenti-imagicien pense avoir deviné ce que la formule imagique fait apparaître, il note sa réponse en haut de son plateau, retourne ce dernier, ainsi que le sablier qu'il pose devant lui. Il ne peut plus modifier sa réponse.

Les autres joueurs disposent dès lors de **30 secondes** pour continuer à relier les ingrédients et inscrire une réponse.

Astuce : il faut parfois tourner son plateau pour comprendre la forme dessinée.

Gagner des étoiles

Lorsque le sablier est écoulé, chacun révèle sa réponse (s'il en a écrit une !).

Si les joueurs ne sont pas d'accord ou ont un doute sur ce que représente la forme dessinée, ils vérifient la réponse en page 4 de cette règle, en se référant au numéro dans le coin de la carte *Formule*.

Note : les synonymes sont validés. Par exemple, "bateau" et "navire" sont considérés comme une même bonne réponse. Par contre, la réponse "camion" n'est pas suffisante pour décrire un camion-poubelle ou un camion-citerne.

Pour le joueur qui a retourné le sablier :

- ✓ Si sa réponse est exacte, il coche sur son plateau deux ★.
- ✗ En cas d'erreur, il efface une ★ ! S'il n'a aucune étoile cochée, rien ne se passe.

Pour tous les autres joueurs :

- ✓ Si leur réponse est exacte, ils cochent sur leur plateau une ★.
- ✗ En cas d'erreur : pas de pénalité.

Nouveau défi

1 - Chaque joueur efface son plateau (mais pas les étoiles cochées !).

2 - Si un joueur a gagné 2 étoiles lors du dernier défi, il retourne son plateau côté "*ingrédients gris*". Tous les autres joueurs utilisent le plateau côté "*ingrédients colorés*".

Note : Un seul joueur peut jouer avec le plateau côté "ingrédients gris" pour chaque carte Formule.

3 - On passe à la formule suivante. Quand tout le monde est prêt, retournez la carte Formule (ou défaussez-la si vous avez déjà fait les 2 côtés de la carte).

Fin de partie

Après la 8^e et dernière formule imagique, chaque apprenti-imagicien compte ses étoiles. Celui qui en a le plus gagne sa place au sein d'Imaginarium.

2^{ème} partie

Utilisez le set n°2 : **cercle isolé**.
Exemple au dos de la carte grimoire.
Lorsqu'un ingrédient n'est pas sur un chemin, il doit juste être encerclé.

3^{ème} partie

Utilisez le set n°3 : **arc de cercle**.
Exemple au dos de la carte grimoire.

Un ingrédient est parfois accompagné d'une étoile filante : il faut alors passer par cet ingrédient en faisant un arc de cercle.

Nouvelle partie

Formez un set avec 4 nouvelles cartes.

Note : pour distinguer les cartes déjà jouées, vous pouvez les ranger dans un sachet, accompagnées par exemple de la carte grimoire générique. La boîte de base vous permet ainsi de faire vos 23 premières parties sans jamais décrypter les mêmes formules...

TUTORIEL EXPRESS

Pour expliquer rapidement Imagicien à de nouveaux joueurs, entraînez-les avec une carte de chaque niveau :



RÉPONSES

- | | | | |
|----------------------------|--------------------------|---------------------------|-----------------------------|
| 001. CHEMISE | 047. CHARIOT | 093. TÉTINE | 139. ARROSOIR |
| 002. MÉDAILLE | 048. CINTRE | 094. NUAGE | 140. POMME |
| 003. BONNET PLIÉ | 049. BOUCHE | 095. CYGNE | 141. ÉQUERRE |
| 004. SAPIN AVEC BOULES | 050. CŒUR | 096. FROMAGE | 142. PLUME / FEUILLE |
| 005. COURONNE | 051. BOUTEILLE | 097. ÉTOILE FILANTE | 143. SÈCHE-CHEVEUX |
| 006. BONHOMME | 052. CLÉ PLATE | 098. EPOUVANTAIL | 144. FUSÉE |
| 007. VOILIER | 053. VALISE | 099. PARACHUTISTE | 145. LAPIN |
| 008. CERF-VOLANT | 054. AVION | 100. ESCARGOT | 146. ŒUF À LA COQUE |
| 009. TENTE | 055. CHOCOLAT | 101. POISSON | 147. ABELLE |
| 010. MAIN | 056. COUTEAU HACHOIR | 102. PUZZLE | 148. CHAMPIGNON / AMANITE |
| 011. GRUE | 057. VIOLON | 103. HÉRISSEMENT | 149. LAMPE |
| 012. FEUILLE PLIÉE | 058. SKI | 104. OVNI | 150. FLEUR / TULIPE |
| 013. ESCALIER | 059. TROTTINETTE | 105. NOTE DE MUSIQUE | 151. CAROTTE |
| 014. CROIX | 060. ÉCLAIR | 106. COMPAS | 152. RÉVEIL |
| 015. CHAISE | 061. TASSE | 107. MOULIN À VENT | 153. ROLLER |
| 016. PAQUEBOT | 062. BANANE | 108. CERF | 154. CROCODILE |
| 017. FLÈCHE | 063. ENTONNOIR | 109. MACHINE À LAVER | 155. BALLON (FOOT US) |
| 018. STYLO (PLUME) | 064. ROBE | 110. CADENAS | 156. PODIUM |
| 019. HÉLICOPTÈRE | 065. LUNETTES | 111. FLAMANT ROSE | 157. PARAPLUIE |
| 020. POINT D'INTERROGATION | 066. ORDINATEUR PORTABLE | 112. BUS | 158. TORTUE |
| 021. BONHOMME DE NEIGE | 067. ACCORDÉON | 113. PAPILLON | 159. ANANAS |
| 022. FANTÔME | 068. LIVRE | 114. AIGLE | 160. CHIEN |
| 023. FLÈCHE | 069. TÉLÉPHÉRIQUE | 115. CADEAU | 161. PELLE |
| 024. POINT D'EXCLAMATION | 070. FER À REPASSER | 116. HALTÈRE | 162. POIRE |
| 025. GLOBE | 071. HÂCHE | 117. COCCINELLE | 163. DOMINO |
| 026. MARTEAU | 072. BARBECUE | 118. PIANO (À QUEUE) | 164. WC |
| 027. ARÊTE DE POISSON | 073. LIMACE | 119. SCIE | 165. MÉGAPHONE |
| 028. MANETTE DE JEU | 074. OISEAU | 120. PERCEUSE | 166. BOUTON |
| 029. RAQUETTE | 075. CANNE À PÊCHE | 121. DOUCHE | 167. PHARE |
| 030. PATIN À GLACE | 076. MAISON | 122. SERPENT | 168. REQUIN |
| 031. RHINOCÉROS | 077. SABLIER | 123. LOCOMOTIVE | 169. DRAPEAU |
| 032. OS | 078. ASPIRATEUR | 124. GRENOUILLE | 170. GLACE |
| 033. LICORNE | 079. BALEINE | 125. CAMÉRA | 171. LANDAU |
| 034. SUCETTE | 080. MICROSCOPE | 126. CHEVAL | 172. MÉDUSE |
| 035. DIAMANT | 081. BALLON DIRIGEABLE | 127. LAMPE TORCHE | 173. SOUS-MARIN |
| 036. FEU DE CIRCULATION | 082. GUITARE / UKULÉLÉ | 128. BOMBE | 174. GIRAFE |
| 037. TÊTE DE COCHON | 083. CAMION | 129. COUCHER/LEVER SOLEIL | 175. APPAREIL PHOTO |
| 038. MICROPHONE | 084. BALANCE | 130. TIPI | 176. TAMBOUR |
| 039. CISEAUX | 085. USINE | 131. POMPE À ESSENCE | 177. CAMÉRA DE SURVEILLANCE |
| 040. SAXOPHONE | 086. OURS | 132. BAIGNOIRE | 178. ÉLÉPHANT |
| 041. RÉGLE | 087. DINOSAURE | 133. OTARIE | 179. FEU |
| 042. VOITURE | 088. TOUR | 134. GÂTEAU ANNIVERSAIRE | 180. AVION EN PAPIER |
| 043. BOULE DE BOWLING | 089. REVOLVER | 135. CLEF | 181. CALENDRIER |
| 044. SERPE | 090. CLOCHE | 136. RENARD | 182. PALMIER |
| 045. DÉ | 091. HIPPOCAMPE | 137. PINCEAU | 183. GARDIEN DE BUT |
| 046. MOUFLE | 092. ÉCRAN / TV | 138. TROMPETTE | 184. VÉLO |

CONSEILS POUR LES JEUNES APPRENTIS-IMAGICIENS

*N'hésitez pas à retourner
une seconde fois le sablier
afin qu'ils disposent
de 30 secondes en plus.*

*Si un enfant reconnaît un
objet mais sans savoir son
nom, laissez-le en faire la
description en premier avant
la révélation de vos réponses.*



Extension n°1 :
120 NOUVEAUX DÉFIS !
DISPONIBLE FIN 2020

BLAM!

Auteur : Olivier Mahy Illustrateur : Guillaume Bernon

Je remercie ma femme et mes deux enfants pour leur soutien ainsi que mes parents pour avoir animé le jeu en festival ! Merci à Harold Faye pour les illustrations du prototype qui m'ont aidé à séduire l'équipe de BLAM! et un grand bravo à Guillaume Bernon pour la qualité de son travail. Evidemment je remercie BLAM! d'avoir cru en mon jeu dès le début et de l'avoir si bien développé. Une pensée particulière pour Claude Lucchini avec qui ce fut un grand plaisir de collaborer. Et enfin, merci à vous d'y jouer ! **Olivier Mahy**

IMAGICIEN

*Ce jeu revisite le principe du “dessin-mystère” :
simultanément, les joueurs relient des ingrédients sur leur plateau
et tentent de deviner en premier ce qu’ils dessinent.*

COMMENT JOUER ?

VOIR PAGE SUIVANTE LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE.

Sur notre page facebook, nous publierons régulièrement une série de 4 cartes imagiques :
chaque carte imagique montre différents ingrédients (parmi les 108 présents sur le plateau des joueurs),
que vous devez relier ou entourer, selon les règles de dessin expliquées dans les 3 exemples ci-dessous
(la règle complète est également disponible sur notre site).

1- Le premier joueur qui devine ce qu’il dessine retourne le sablier et écrit sa réponse.

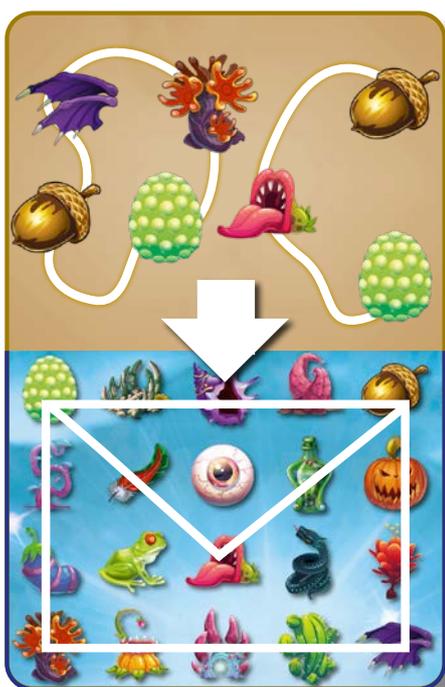
(Note : il faut parfois tourner sa feuille pour deviner ce que la forme représente)

2- Les autres joueurs disposent alors de 30 secondes pour continuer leur dessin et écrire leur réponse.

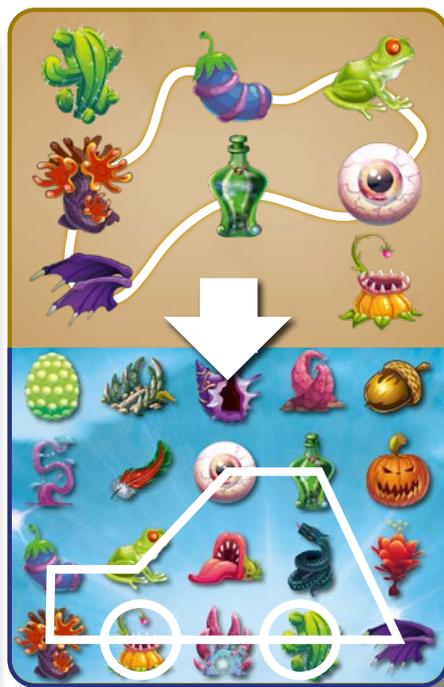
3 - Si la réponse est exacte, cochez 1 étoile (2 étoiles si vous aviez déclenché le compte à rebours)

En cas de doute ou de désaccord, vous pouvez vérifier la solution sur la page de solutions livrée avec le Print
and play des 4 énigmes. Les synonymes sont considérés comme des bonnes réponses.

Après 4 défis, le joueur avec le plus d’étoiles cochées est déclaré vainqueur.



Chaque chemin correspond à un trait. Note : les ingrédients aux extrémités d’un chemin ouvert ne doivent pas être reliés.



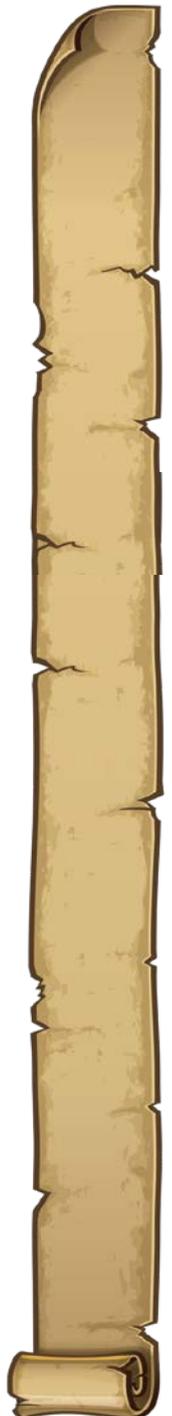
Ingrédient hors chemin :
entourez l’ingrédient



Ingrédient avec étoile filante :
passez par celui-ci en faisant un arc de cercle

IMPRIMEZ CETTE PAGE POUR CHAQUE JOUEUR
(VOUS POUVEZ IMPRIMER EN NOIR ET BLANC POUR UN DÉFI ENCORE PLUS RELEVÉ)

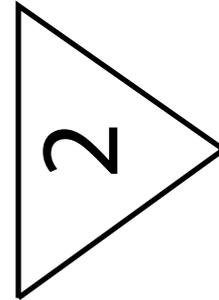
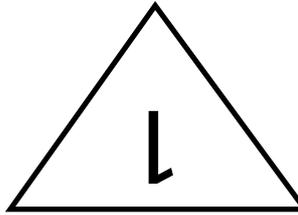
Prenez crayons papier et gomme afin d'utiliser le tableau pour différentes énigmes
ou, si vous avez des feutres effaçables, glissez le tableau dans une pochette plastique cristal.
Il vous faut aussi un sablier de 30 secondes (ou le timer de votre téléphone)



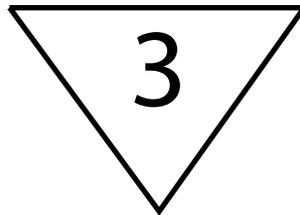


SOLUTIONS

Les 3 petits cochons ont essayé de les construire
en paille, en bois ou en brique.
La bonne réponse est : M---N

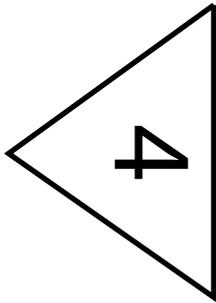


Des ailes et pourtant ce n'est pas un oiseau.
La bonne réponse est : A---N

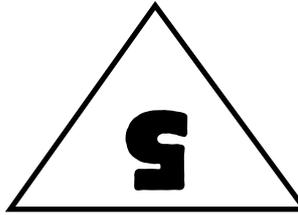


Regardez la solution à l'énigme 1,
ajoutez des roues et un moteur
et vous avez la bonne réponse : C----- C--

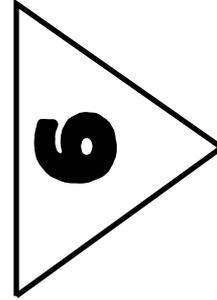
Un animal cité dans la solution à l'énigme 1 :
La bonne réponse est : C---N



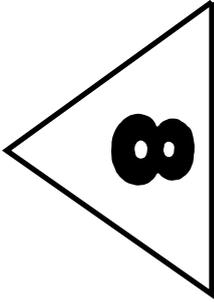
SOLUTIONS



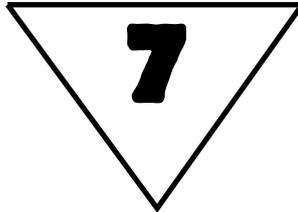
Lieu où on prie, on se confesse, on se marie...
La bonne réponse est : E-----E



Elle peut être saline, alcaline, au lithium.
La bonne réponse est : P---E



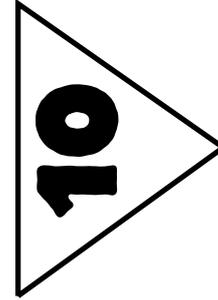
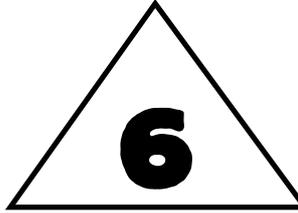
À déguster avant que cela fonde.
La bonne réponse est : C-----D-G-----



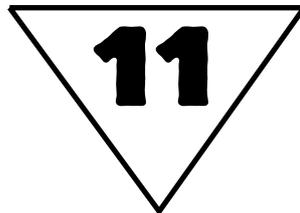
Instrument indissociable du bal-musette
La bonne réponse est : A-----N

SOLUTIONS

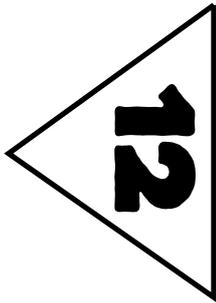
Appareil essentiel pour défroisser les vêtements.
La bonne réponse est : F-- À R-----R



Pour siroter tranquillement :
La bonne réponse est : V---E AVEC UNE P----E



Se pose sur la tête d'un roi ou d'une miss France
La bonne réponse est : C-----E



Avec les ciseaux, il fait partie des outils de base
quand il faut découper.
La bonne réponse est : C----R

