

# Chapomagic



Dès 6 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 40 cartes.



**But du jeu :** Mémoriser des cartes pour les gagner ensuite.



**Règle du jeu :** Les cartes sont mélangées.  
Chaque joueur reçoit 3 cartes.

Le reste constitue la pioche.

Sans en changer l'ordre, les joueurs peuvent regarder leurs cartes, puis les remettre faces cachées sur la table, en paquet (les unes sur les autres).

Le plus jeune joueur commence. À son tour de jeu, le joueur doit annoncer la couleur correspondant à la carte posée au-dessus de son paquet. Puis il retourne la carte en question :

- si la couleur est bien celle annoncée, le joueur peut la mettre face visible devant lui comme une carte gagnée.
- Sinon, il doit remettre cette carte sous la pioche.
- Si la carte retournée est un Chapomagic, tous les joueurs doivent taper au centre de la table (même si l'annonce était d'une autre couleur). Le dernier à taper est pénalisé et doit rendre une carte précédemment gagnée. Si un joueur tape par erreur (la carte n'était pas un Chapomagic), il est également pénalisé et doit rendre une carte précédemment gagnée.



**NB1** : un joueur n'ayant pas encore gagné de carte ne peut donc pas en perdre et ne rend pas de carte.

**NB2** : Les cartes défaussées sont mises sous la pioche.

Puis, le joueur pioche une nouvelle carte, la regarde, et la met face cachée sous son paquet de carte et c'est au joueur suivant de jouer.

**Les symboles** : Des symboles apparaissent sur certaines cartes. Quand un joueur retourne une carte avec un symbole, il doit effectuer l'action correspondante :

 - **Jaune** : le joueur pioche une nouvelle carte, puis tous les joueurs doivent donner leur paquet à leur voisin de gauche. Les joueurs peuvent regarder leurs cartes avant de les poser faces cachées devant eux.

 - **Vert** : après avoir pioché une nouvelle carte, le joueur doit mélanger son paquet. Il a le droit de le regarder avant de le poser faces cachées devant lui.

 - **Bleu** : après avoir pioché une nouvelle carte, le joueur doit la positionner au milieu des 2 autres cartes et non pas sous la paquet. Il peut regarder la carte piochée mais pas les deux autres.

**Fin de partie** : La partie prend fin quand la pioche est épuisée.

Le joueur qui a gagné le plus de cartes est le vainqueur de la partie.

*Un jeu de Patrice Pillet.*

Attention. Petits éléments.