

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 ★★☆☆ modifiable 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



Merlin

DE REINHARD STAUPE



Joueurs: de 2 à 8 • Âge: à partir de 5 ans • Durée: environ 10 minutes

CONTENU DE LA BOITE

50 cartes :



Chaque carte montre Merlin, le magicien. Mais d'une carte à l'autre, Merlin change d'apparence.

Il peut :

- changer de **corpulence** pour devenir gros, normal ou maigre.
- changer la **couleur** de son bonnet, de son manteau, de ses chaussures et de sa baguette magique (en rouge, jaune, vert et bleu).

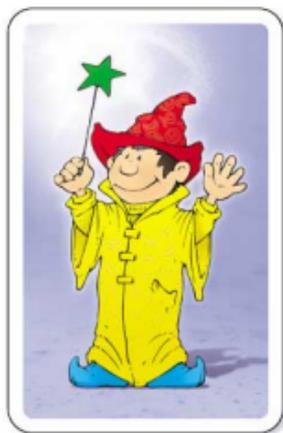
IDÉE DU JEU

À chaque tour de jeu, on retourne une carte « Merlin ». Les joueurs doivent alors retrouver le plus vite possible une carte où Merlin a pris une apparence **totale**ment **différente**. Le premier joueur qui la trouve pose sa main le plus vite possible sur cette carte et la place ensuite devant lui, face cachée, comme point de victoire.

Si par exemple sur la carte retournée, Merlin est gros, la carte à trouver devra montrer Merlin normal ou maigre (mais pas gros). Si la carte retournée montre Merlin avec un bonnet rouge, la carte à trouver doit représenter Merlin avec un bonnet jaune, vert ou bleu (mais pas rouge), etc.

Avoir une apparence totalement différente signifie donc : **aucun** des 5 éléments qui changent dans l'apparence de Merlin (corpulence, bonnet, manteau, chaussures et baguette magique) ne doit être identique sur la carte retournée et sur la carte qu'il faut trouver.





Sur la carte de gauche, Merlin apparaît totalement différent de la carte de droite.

Sur la carte de gauche, il est maigre, sur la carte de droite, il est normal.

Sur la carte de gauche, sa baguette magique est jaune, sur la carte de droite, elle est verte.

Sur la carte de gauche, son manteau est bleu, sur la carte de droite, il est jaune, etc.

Les 5 éléments qui changent sont donc tous totalement différents.

Le premier joueur qui a remporté 6 points de victoire (6 cartes « Merlin ») gagne la partie.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Les cartes sont bien mélangées puis on retourne 12 cartes que l'on place, faces visibles, sur la table. Chaque carte doit être bien visible pour tous les joueurs. Les cartes restantes sont empilées, faces cachées, au centre de la table : elles constituent la pioche.



12 cartes « Magiciens » sont placées sur la table. Les cartes restantes forment une pioche au centre de la table.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé pioche une carte « Merlin » et la pose face visible sur le paquet : la carte retournée se retrouve donc au sommet de la pioche. La partie commence immédiatement.

Les joueurs doivent maintenant chercher tous en même temps et trouver le plus vite possible une carte sur laquelle Merlin a une apparence totalement différente de la carte retournée au sommet de la pioche. Dès qu'un joueur a trouvé une carte sur laquelle Merlin a une apparence totalement différente, il pose sa main dessus.



La première carte de la pioche est retournée.

Claudia trouve une carte où Merlin est totalement différent de ce qu'on voit sur la carte retournée.

Elle se dépêche de poser sa main sur la carte.

- ➔ Si un joueur a posé la main sur la bonne carte, il la prend et la met devant lui. Cette carte est alors remplacée par la carte qui se trouve au sommet de la pioche.
- ➔ Si le joueur a posé la main sur la mauvaise carte, il passe son tour et doit rendre l'une des cartes qu'il a devant lui (s'il en possède une). Les autres joueurs continuent de chercher jusqu'à ce que quelqu'un ait posé la main sur la bonne carte.

Les tours de jeu s'enchaînent toujours de la même manière. La première carte de la pioche est retournée au sommet du paquet, tous les joueurs cherchent en même temps, un joueur pose la main sur une carte, etc.

Attention : si aucune des 12 cartes disposées sur la table n'est complètement différente de la carte retournée au som-

met de la pioche, cas extrêmement rare, les joueurs doivent alors dire le plus vite possible « Pas de carte ». Le premier à dire « Pas de carte » reçoit la carte retournée au sommet de la pioche comme point de victoire.

En règle générale, plusieurs cartes correspondent à la carte recherchée. Si plusieurs joueurs posent leur main en même temps sur des cartes qui correspondent à la carte recherchée, il faut donc les départager. Dans ce cas, la carte au sommet de la pioche est remise sous le paquet et la carte suivante est retournée. Seuls les joueurs à égalité participent à ce tour particulier, et le premier à trouver la bonne carte remporte le point.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui a remporté 6 points (6 cartes « Merlin ») gagne la partie. Mais les joueurs peuvent également fixer un autre objectif (plus ou moins de 6 cartes) pour des parties plus longues ou plus rapides !

L'usage du titre avec l'aimable assentiment du
Merlin GmbH, D-74670 Forchtenberg



Avez-vous des questions ?
Nous vous aidons volontiers.
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIII