



Halli Gallio

MAGIC TWIST



Contenu : 56 cartes, 1 sonnette.

But du jeu

À tour de rôle, révéléz vos cartes. Dès que toutes les cartes visibles montrent **exactement** cinq symboles de formes ou de couleurs identiques, tapez sur la sonnette ! Le joueur qui la fait sonner en premier remporte toutes les cartes retournées. Le gagnant sera celui qui a le plus de cartes à la fin de la partie !

Mise en place

Placez la sonnette à portée de main de tous les joueurs au centre de la table.

Mélangez les cartes et distribuez-les entre vous de la manière la plus égale possible.

Chaque joueur crée une pioche avec ses cartes et les place devant lui, face cachée, sans les regarder.

Déroulement du jeu

Le dernier joueur à avoir soufflé une bougie commence.

À votre tour, révélez la carte du dessus de votre pioche et placez-la sur la table en face de votre jeu, face visible. Ensuite, votre voisin de gauche révèle lui aussi une carte devant son jeu, et ainsi de suite. Au cours de la partie, vous allez donc chacun créer une pile de défausse, face visible, entre votre jeu et la sonnette. Placez directement sur le dessus de votre pile chaque nouvelle carte que vous révélez de façon à ce que seule la carte du dessus soit visible.

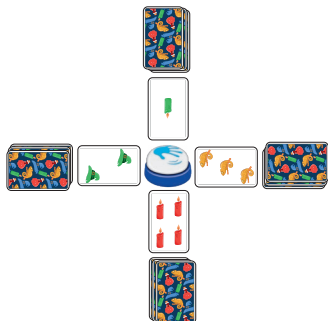
Quand vous révélez une carte, assurez-vous de la retourner vers la direction opposée à vous (face à la sonnette). Retournez-la aussi vite que possible, afin que tous les joueurs puissent voir l'image de la carte en même temps.



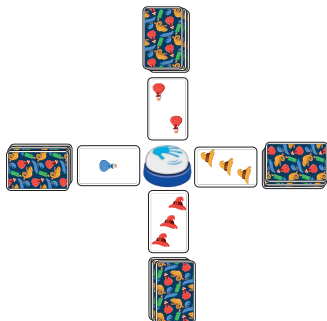
Quand taper sur la sonnette ?

Chaque joueur essaie d'être le premier à taper sur la sonnette dès que l'ensemble de toutes les piles de défausse présente soit **exactement** cinq symboles de formes identiques ou **exactement** cinq symboles de la même couleur.

*Exactement 5 Bougies
sont visibles.*



*Exactement 5 symboles de
couleur rouge sont visibles.*



Remarque : dans l'exemple de droite, vous seriez autorisé à taper sur la sonnette, bien qu'il y ait six symboles de forme identiques (chapeaux), puisqu'il y a exactement cinq symboles rouges.

Soyez le plus rapide !

Le joueur qui tape sur la sonnette en premier récupère toutes les piles de défausse y compris la sienne. Il place alors les cartes sous sa pioche, face cachée. Puis il continue de jouer en révélant la carte du dessus de sa pioche.

En cas d'erreur ?

Si vous tapez sur la sonnette au mauvais moment, vous devez donner une carte de votre pioche à chacun des autres joueurs. Ensuite, vous continuez de jouer en révélant votre carte suivante.

...Au revoir !

Lorsque vous avez révélé votre dernière carte, vous restez dans le jeu tant que votre pile de défausse n'est pas perdue. Vous pouvez alors tenter de récupérer d'autres cartes, mais vous sautez l'étape de révélation d'une nouvelle carte. Vous êtes définitivement éliminé si un autre joueur ramasse votre pile de défausse ou si vous tapez sur la cloche par erreur.

Fin du jeu

Quand il ne reste plus que deux joueurs, continuez à jouer jusqu'à ce que la sonnette retentisse une dernière fois. Pendant cette phase, la règle spéciale suivante entre donc en vigueur : si l'un des joueurs tape sur la sonnette de façon erronée, son adversaire récupère toutes les cartes des piles de défausse retournées et le jeu se termine.

Comptez vos cartes : le joueur qui a le plus de cartes gagne la partie ! En cas d'égalité, partagez la victoire !

Comme **variante** ou pour **les parties à deux joueurs**, continuez à jouer jusqu'à ce qu'un joueur ait remporté toutes les cartes.



Haim Shafir & Uri Shafir



Marina Zlochinn



© AMIGO

Spiel + Freizeit GmbH, 2023
Version 1.0



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 02-2023

Adaptation et
distribution françaises :



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



ASSOCIATION

MAGASIN

DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



ZAL Les Garennes - F 62930
Wimereux - France
www.gigamic.com

