

MISTIGRIFF



Âge : 5-8 ans



Nb de joueurs : 2-5



But du jeu : Obtenir le plus de point de bravoure.



Nb de cartes : 36 cartes.



Ces cartes sont gardées en main jusqu'à la fin de la partie.



Le Roi et la Reine rapportent chacun 2 points de bravoure.



Le dragon Mistigriff fait perdre 3 points de bravoure.



Le dragon vaincu rapporte 1 point de bravoure. Cette carte annule l'effet négatif du Mistigriff lorsqu'un joueur possède les 2 cartes.



Ces cartes sont posées devant soi au cours de la partie. Elles montrent des $\frac{1}{2}$ monstres. Pour réaliser une paire il suffit de rassembler deux cartes avec le même monstre.



Ces cartes rapportent des points de bravoures.



Ces cartes comportent des pouvoirs magiques.



Préparation du jeu : Toutes les cartes sont mélangées et distribuées entre les joueurs. (À 5 joueurs, un joueur aura une carte de plus que les autres).

Déroulement du jeu : Le joueur le plus jeune commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il pioche une carte au hasard dans le jeu du joueur de droite. S'il peut former une paire, il pose alors les 2 cartes sur la table devant lui.

Si l'une d'elles présente un **pouvoir magique**, celui-ci est immédiatement appliqué. (Voir effets des pouvoirs magiques). Puis c'est au tour du joueur suivant.

S'il n'a pas de paire de monstres identiques, son tour de jeu s'arrête et c'est au joueur suivant.

Effets des pouvoirs magiques :



Le joueur vole la dernière paire posée (s'il y a un pouvoir magique sur l'une des cartes volées celui-ci ne s'applique pas.)



Le joueur rejoue puis le jeu change de sens.





Le joueur suivant passe son tour de jeu.



Le joueur choisit la carte pour le joueur suivant. (Ce dernier ne pourra donc pas choisir la carte qu'il tire).

Fin de la partie :

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes  en main,

la partie s'arrête pour lui. Il pose alors les cartes 

qu'il lui reste devant lui. Les autres joueurs continuent à jouer. Quand tous les joueurs ont fini de jouer, ils comptent les points de bravoure des cartes posées devant eux : celui qui en possède le plus remporte la partie.

Auteur : Jérémie Caplanne

DJECO

MISTIGRIFF



Ages: 5-8 years



Number of players: 2-5



Object: To win the most bravery points.



Number of cards: 36 cards.



You keep these cards in your hand until the end of the game.



The King and Queen are each worth 2 bravery points.



The Mistigriff dragon will cost you 3 bravery points.



The defeated dragon is worth 1 bravery point. If you are left holding both defeated dragon cards, together they cancel out the negative effect of Mistigriff.



Lay these cards out in front of you during the game. They are of monster halves. To make a pair, simply collect two cards of the same monster.



These cards earn you bravery points.



These cards have magical powers.



Preparing to play: Shuffle all the cards and deal them out among the players. (If there are 5 players, one player will have one more card than the others).

How to play: The youngest player starts and play then continues in a clockwise direction. On your turn, draw a card at random from the hand of the player on your right. If you can form a pair, place the 2 cards on the table in front of you.

If one of them has **magical powers**, they take effect immediately. (See the effects of the magical powers). Then it is the next player's turn.

If you do not have a pair forming a complete monster, your turn ends and it is the next player's turn.

Effects of the magical powers:



You can 'steal' the last pair laid down. (If there is magical power on one of the stolen cards this one does not apply.)



You can play again, then gameplay changes direction.





The next player misses a turn.



You choose a card for the next player. (This player will therefore not be able to choose his own card.)

Winning:

As soon as you run out of  cards, you stop playing. You then lay down your remaining  cards in front of you.

The other players continue playing. When all the players have finished playing, they count the bravery points on the cards laid out in front of them: whoever has the most wins the game.

Author: Jérémie Caplanne

MISTIGRIFF



Alter: 5-8 Jahre



Anzahl der Spieler: 2-5



Ziel des Spiels: Die meisten Tapferkeitspunkte zu gewinnen.



Kartenzahl: 36 Karten.



Diese Karten werden bis zur Ende der Partie auf der Hand behalten.



Der König und die Königin bringen jeweils 2 Tapferkeitspunkte.



Für den Drachen Mistigriff werden 3 Tapferkeitspunkte abgezogen.



Der besiegte Drache zählt 1 Tapferkeitspunkt. Besitzt ein Spieler beide Karten, setzt diese Karte die negative Wirkung des Mistigriff außer Kraft.



Diese Karten legen die Spieler im Laufe der Partie vor sich hin. Die Karten zeigen $\frac{1}{2}$ Monster. Um ein Paar zu bekommen, muss man einfach zwei Karten mit dem gleichen Monster zusammenstellen.



Diese Karten bringen Tapferkeitspunkte.



Diese Karten besitzen magische Kräfte.



Vorbereitung des Spiels: Alle Karten werden gemischt und an die Spieler ausgeteilt. (Bei 5 Spielern bekommt ein Spieler eine Karte mehr als die anderen.)

Spielablauf: Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt. Er zieht eine beliebige Karte von der Hand seines rechten Nachbarn.

Wenn er ein Paar zusammenstellen kann, legt er die 2 Karten vor sich auf den Tisch.

Besitzt eine dieser Karten eine **magische Kraft**, wird diese sofort angewandt (siehe „Wirkung der magischen Kräfte“). Dann ist der nächste Spieler dran.

Wenn er keine Paare mit gleichen Monstern hat, ist sein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wirkung der magischen Kräfte:



Der Spieler klaut das zuletzt abgelegte Paar (besitzt eine der „gestohlenen Karten“ eine magische Kraft, wird diese nicht angewandt.)



Der Spieler spielt ein zweites Mal, dann wird die Spielrichtung geändert.




Der nächste Spieler setzt aus.




Der Spieler wählt die Karte für den nächsten Spieler. (Dieser kann daher nicht die Karte wählen, die er zieht).

Ende des Spiels:

Sobald einer der Spieler keine  -Karten mehr

in der Hand hat, ist die Partie für ihn zu Ende. Er legt

dann die  -Karten, die ihm bleiben, vor sich hin.

Die anderen Spieler spielen weiter. Wenn alle Spieler das Spiel beendet haben, zählen sie die Tapferkeitspunkte der vor ihnen abgelegten Karten: der Spieler mit den meisten Punkten hat die Partie gewonnen.

Autor: Jérémie Caplanne

MISTIGRIFF



Edades: de 5 a 8 años



Nº de jugadores: 2-5



Objetivo del juego: Conseguir el mayor número de puntos de valentía.



Nº de cartas: 36 cartas.



Estas cartas se conservan en la mano hasta el final de la partida.



El rey y la reina aportan cada uno 2 puntos de valentía.



El dragón Mistigriff hace perder 3 puntos de valentía.



El dragón vencido aporta 1 punto de valentía. Esta carta anula el efecto negativo del Mistigriff cuando un jugador posee las dos cartas.



Estas cartas se ponen delante de cada jugador durante la partida. Muestran medios monstruos. Para conseguir una pareja, basta con reunir dos cartas con el mismo monstruo.



Estas cartas aportan puntos de valentía.



Estas cartas aportan poderes mágicos.



Preparación del juego: Se barajan y reparten todas las cartas entre los jugadores. (Si hay cinco jugadores, uno de ellos tendrá una carta más que el resto).

Desarrollo del juego: El jugador más joven comienza y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj. Elige una carta al azar entre las que tiene el jugador situado a su derecha.

Si puede formar una pareja, coloca ambas cartas sobre la mesa delante de él.

Si una de ellas ofrece un **poder mágico**, este se aplica de inmediato. (Véanse los efectos de los poderes mágicos). A continuación, el turno pasa al siguiente jugador. Si no tiene parejas de monstruos idénticos, termina su turno y le toca al siguiente jugador.

Efectos de los poderes mágicos:



El jugador roba la última pareja presentada (si una de las cartas robadas incluye un poder mágico, este no se aplica).



El jugador vuelve a jugar y después el juego cambia de sentido.




El siguiente jugador pierde su turno.




El jugador elige la carta para el siguiente jugador (por lo tanto, este último no podrá elegir qué carta coger).

Final de la partida:

Cuando a un jugador ya no le quedan cartas  en

la mano, la partida termina para él. En ese momento,

pone las cartas  frente a él. Los demás jugadores

siguen jugando. Cuando todos hayan terminado, se cuentan los puntos de valentía de las cartas colocadas delante de cada jugador: el que más tenga gana la partida.

Autor: Jérémie Caplanne

DJECO

MISTIGRIFF



Età: 5-8 anni



Numero di giocatori: 2-5



Scopo del gioco: ottenere il maggior numero di punti-coraggio.



Numero di carte: 36



Queste carte saranno tenute in mano fino alla fine della partita.



Il Re e la Regina fanno vincere 2 punti-coraggio ciascuno.



Il drago Mistigriff fa perdere 3 punti-coraggio.



Il drago sconfitto fa vincere 1 punto-coraggio. Questa carta annulla l'effetto negativo del Mistigriff quando un giocatore possiede entrambe le carte.



Queste carte vengono disposte davanti al giocatore nel corso della partita. Raffigurano dei mostri a metà. Per realizzare una coppia, basterà riunire due carte con lo stesso mostro.



Queste carte fanno vincere dei punti-coraggio.



Queste carte conferiscono dei poteri magici.



Preparazione del gioco: si mescolano tutte le carte e si distribuiscono tra i giocatori (con 5 giocatori, uno di loro avrà una carta in più rispetto agli altri).

Svolgimento del gioco: inizia il giocatore più piccolo e si prosegue in senso orario. Il giocatore pesca a caso una carta dal mazzo del giocatore di destra.

Se può formare una coppia, dispone le 2 carte davanti a sé sul tavolo.

Se una delle carte contiene un **potere magico**, questo viene applicato immediatamente (cfr. effetti dei poteri magici). Il gioco passa quindi al giocatore successivo.

Se non ha coppie di mostri uguali, il suo turno di gioco finisce e passa al giocatore successivo.

Effetti dei poteri magici:



Il giocatore ruba l'ultima coppia appoggiata sul tavolo (se una delle carte rubate contiene un potere magico, questo non si applica).



Il giocatore gioca di nuovo e poi il gioco cambia direzione.





Il giocatore successivo passa il turno.



Il giocatore sceglie la carta per il giocatore successivo (quest'ultimo non potrà quindi scegliere la carta da pescare).

Fine della partita:

Appena un giocatore non ha più carte  in mano, per lui la partita è finita. Dispone quindi davanti a sé

le carte  che gli sono rimaste. Gli altri giocatori

continuano la partita. Quando tutti i giocatori hanno finito di giocare, contano i punti-coraggio delle carte che hanno davanti: chi ne ha di più, vince la partita.

Autore: Jérémie Caplanne

DJECO

MISTIGRIFF



Idades: 5-8 anos



N.º de jogadores: 2-5



Objetivo do jogo: Obter o maior número de pontos de valentia.



Número de cartas: 36



Estas cartas são mantidas na mão até ao final do jogo.



O Rei e a Rainha valem cada um dois pontos de valentia.



O dragão Mistigriff faz perder 3 pontos de valentia.



O dragão derrotado vale 1 ponto de valentia. Esta carta anula o efeito negativo do Mistigriff quando um jogador possuir as duas cartas.



Estas cartas são colocadas à sua frente durante a partida. Elas mostram $\frac{1}{2}$ monstros. Para fazer um par, basta juntar duas cartas com o mesmo monstro.



Estas cartas valem pontos de valentia.



Estas cartas possuem poderes mágicos.



Preparação do jogo: As cartas são baralhadas e distribuídas pelos jogadores. (Com 5 jogadores, um deles terá mais uma carta do que os outros).

Desenrolar do jogo: Começa a jogar o jogador mais novo, jogando-se, depois, no sentido dos ponteiros do relógio. Ele tira uma carta à sorte do jogo do jogador da direita. Se puder formar um par, coloca, então, as duas cartas em cima da mesa na sua frente.

Se uma delas apresentar um **poder mágico**, este é imediatamente aplicado. (Consultar os efeitos dos poderes mágicos). Depois, é a vez do jogador seguinte.

Se não tiver pares de monstros iguais, a sua vez de jogar cessa e passa para o jogador seguinte.

Efeitos dos poderes mágicos:



O jogador rouba o último par jogado (se qualquer uma das cartas possuir um poder mágico, este não é aplicado.)



O jogador volta a jogar e, depois, o jogo muda de sentido.





O jogador seguinte passa a sua vez.



O jogador escolhe a carta para o próximo jogador. (Este não pode, por conseguinte, escolher a carta que o outro tirou).

Fim da partida:

Quando um jogador já não tiver mais cartas  na mão, o jogo termina para ele. Coloca, então, à sua frente, as cartas  que lhe restam. Os outros

jogadores continuam a jogar. Quando todos os jogadores tiverem terminado de jogar, contam os pontos de valentia das cartas colocadas à sua frente: aquele que possuir o maior número ganha a partida.

Autor: Jérémie Caplanne

DJECO

MISTIGRIFF



Leeftijd: 5-8 jaar



Aantal spelers: 2-5



Doel van het spel: zoveel mogelijk durfpunten verzamelen.



Aantal kaarten: 36



Deze kaarten worden tot het eind van het spel in de hand gehouden.



De Koning en de Koningin leveren elk 2 durfpunten op.



De draak Mistigriff zorgt voor een verlies van 3 durfpunten.



De verslagen draak levert 1 durfpunt op. Deze kaart heft het negatieve effect van de Mistigriff op wanneer een speler beide kaarten heeft.



De spelers leggen deze kaarten tijdens het spel voor zich neer. Ze bevatten halve monsters. Om een paar te maken, moet de speler twee kaarten met hetzelfde monster bijeenbrengen.



Deze kaarten leveren durfpunten op.



Deze kaarten bevatten magische krachten.



Vorbereiding van het spel: Alle kaarten worden geschud en onder de spelers verdeeld. (Als er 5 spelers zijn, heeft één speler een kaart meer dan de anderen).

Verloop van het spel: De jongste speler begint, vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. Hij trekt een willekeurige kaart uit het spel van de speler rechts van hem.

Als hij een paar kan vormen, legt hij beide kaarten op tafel voor zich neer.

Als een van de kaarten een **magische kracht** bevat, wordt die onmiddellijk toegepast (zie 'Effecten van de magische krachten'). Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Als hij geen paren van identieke monsters heeft, is zijn beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt.

Effecten van de magische krachten:



De speler steelt het laatste paar dat is neergelegd (als een van de gestolen kaarten een magische kracht bevat, is die niet geldig).



De speler speelt opnieuw en daarna wordt in tegengestelde richting gespeeld.



De volgende speler slaat een beurt over.



De speler kiest een kaart voor de volgende speler (de volgende speler mag dus niet zelf kiezen welke kaart hij trekt).

Einde van het spel:

Zodra een speler geen -kaarten meer in zijn

hand heeft, is het spel voor hem afgelopen. Hij legt

dan zijn overgebleven -kaarten voor zich neer.

De andere spelers spelen door. Wanneer alle spelers klaar zijn, tellen ze de durfpunten van de kaarten die voor hen liggen bij elkaar op. De speler met de meeste durfpunten is de winnaar.

Bedenker: Jérémie Caplanne

DJECO

MISTIGRIFF



Alder: 5 till 8 år



Antal spelare: 2-5



Spelets mål: få flest tapperhetspoäng.



Antal kort: 36 kort.



Dessa kort behålls på handen tills spelet är slut.



Kungen och drottningen ger 2 tapperhetspoäng vardera.



Draken Mistigriff gör att du förlorar 3 tapperhetspoäng.



Den besegrade draken ger 1 tapperhetspoäng. Detta kort upphäver Mistigriffs negativa effekt för en spelare som får båda korten.



Man lägger dessa kort framför sig under spelets gång. De visar halva monster. Man ska sedan sätta samman två kort med samma monster för att skapa ett par.



Dessa kort ger tapperhetspoäng.



Dessa kort har magiska krafter.



Spelförberedelser: Alla korten blandas och delas ut till spelarna. (Om man är 5 spelare kommer en spelare att ha ett kort mer än de andra).

Så här spelas spelet: Den yngsta spelaren börjar och sedan fortsätter man medurs. Spelaren drar slumpmässigt ett kort från den spelare som sitter på höger sida.

Om hen kan bilda ett par placerar hen de 2 korten på bordet framför sig.

Om ett av dem har en **magisk kraft** används den omedelbart. (Se effekter av de magiska krafterna). Sedan är det nästa spelares tur.

Om hen inte har några identiska monsterpar går turen vidare till nästa spelare.

Effekter av de magiska krafterna:



Spelaren stjälar det sist lagda paret (om det finns en magisk kraft på ett av de stulna korten kan den inte användas).



Spelaren spelar en gång till och byter sedan riktning.



Spelaren hoppar över sin tur.




Spelaren väljer kort för nästa spelare. (Den senare kommer därför inte att kunna välja det kort hen drar).

Spelets slut:

Så snart en spelare inte har fler kort  på handen

är spelet över för dens del. Spelaren lägger sedan

korten  hen har kvar framför sig. De andra

spelarna fortsätter att spela. När alla spelare har slutat spela, räknas tapperhetspoängen samman för de kort som ligger framför dem: den som har flest poäng vinner spelet.

Ett spel skapat av: Jérémie Caplanne

DJECO

MISTIGRIFF



Alder: 5-8 år



Antal spillere: 2-5



Spillets formål: At få flest mulige tapperhedspoint.



Antal kort: 36 kort.



Kortene holdes på hånden, indtil spillet er slut.



Kongen og dronningen giver hver især 2 tapperhedspoint.



Dragen Mistigriff trækker 3 tapperhedspoint fra.



Sejrer man over dragen, får man 1 tapperhedspoint. Med dette kort undgår man, at der trækkes point fra med Mistrigriff-kortet, hvis man har de 2 kort.



Man lægger disse kort foran sig under hele spillet. De viser halve monstre. Man laver et par ved at samle 2 kort med det samme monster på.



Disse kort giver tapperhedspoint.



Disse kort har magiske kræfter.



Forberedelse af spillet: Kortene blandes og fordeles mellem spillerne (hvis der er 5 spillere, får én af spillerne et kort mere end de andre).

Sådan spiller man: Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning. Man trækker et tilfældigt kort hos spilleren til højre.

Hvis man kan lave et par, lægger man de 2 kort på bordet foran sig.

Hvis det ene kort har **magiske kræfter**, skal de straks udøves (se de magiske kræfter). Herefter er det næste spillers tur.

Hvis man ikke har et par med identiske monstre, er det næste spillers tur.

Magiske kræfter:



Spilleren stjæler det sidste par, der er lagt ned (hvis der er magiske kræfter på et af de stjalne kort, udøves de ikke).



Spilleren må prøve igen, og der spilles imod uret.



Næste spiller springes over.




Spilleren vælger et kort til næste spiller (sidstnævnte må således ikke trække et kort).

Spillets afslutning:

Når en spiller ikke har flere kort  på hånden er

spillet slut for ham eller hende. Man lægger så de

kort,  der er tilbage foran sig. De andre spillere

fortsætter. Når alle spillere er færdige, tæller man tapperhedspoint på de kort, der ligger på bordet foran sig. Den, der har flest point, vinder spillet.

Forfatter: Jérémie Caplanne

DJECO

Advarsel. Små dele.

MISTIGRIFF



Возраст: 5–8 лет



Кол-во игроков: 2–5



Цель игры: получить больше всех очков храбрости.



Кол-во карточек: 36 карточек.



Эти карточки игроки держат в руках до конца партии.



Король и королева дают каждый по 2 очка храбрости.



Дракон Мистигрифф забирает 3 очка храбрости.



Побежденный дракон дает 1 очко храбрости. Эта карточка отменяет отрицательное действие Мистигрифа, если у игрока есть обе карточки дракона.



Эти карточки игроки выкладывают перед собой в ходе партии. На них изображены половинки монстров. Чтобы составить пару, нужно собрать две карточки с одинаковым монстром.



Эти карточки приносят очки храбрости.



У этих карточек есть волшебная сила.



Подготовка к игре. Перемешайте все карточки и раздайте их игрокам. (При игре впятером у одного игрока будет на одну карточку больше, чем у остальных.)

Ход игры

Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Он берет любую карточку у игрока справа.

Если он может составить пару, он кладет 2 карточки пары на стол перед собой.

Если у одной из них есть **волшебная сила**, она применяется сразу (см. действие волшебной силы). Затем ход переходит к следующему игроку. Если у игрока нет пар одинаковых монстров, его ход заканчивается и ходит следующий игрок.

Действие волшебной силы



Игрок крадет последнюю выложенную пару (если у одной из украденных карточек есть волшебная сила, она не применяется).



Игрок ходит еще раз, а затем направление перехода хода меняется.



Следующий игрок пропускает ход.



Игрок выбирает карточку для следующего игрока (то есть тот не сможет выбрать карточку, которую возьмет).

Конец партии

Если у одного из игроков закончились карточки на руках, партия для него заканчивается. Он



кладет свои оставшиеся карточки  перед

собой. Остальные игроки продолжают игру. Когда все игроки закончили игру, они подсчитывают очки храбрости на карточках перед собой. В партии побеждает тот, кто набрал больше всех очков.

Автор: Жерми Каплан

DJECO