

# Jeux de CARRÉ MAGIQUE



Retrouve la règle sur notre chaîne : Jeux Auzou

Dès  
4 ans

10  
min

2 à 4  
joueurs

45  
cartes



10 familles



5 cartes  
Joker

## BUT DU JEU :

Être le premier à rassembler dans sa main 4 cartes d'une même famille pour faire un « Carré Magique ».

## MISE EN PLACE :

- Mélanger les cartes et distribuer 4 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche.
- Tirer 4 cartes de la pioche et les poser face visible au centre de la table.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

- Les joueurs comptent jusqu'à 3 et le troc commence ! Chaque joueur peut alors échanger ses cartes avec celles sur la table, mais il ne peut échanger qu'une seule carte à la fois et il doit obligatoirement poser sa carte sur la table face visible avant de prendre une autre carte. Les joueurs recommencent cette action tant qu'une des 4 cartes face visible les intéresse.
- Le tour s'arrête quand plus aucun joueur n'est intéressé

par les cartes au centre de la table. Elles sont alors mises de côté en prononçant « **Coup de balai !** ».

- Avant de démarrer le tour suivant, **vérifier** que tous les joueurs **possèdent 4 cartes** en main. Puis, **retourner 4 nouvelles cartes** au centre de la table.
- S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, on la reconstitue en mélangeant les cartes mises de côté.
- **Les cartes Joker** permettent au joueur de choisir l'une des deux cartes présentes sur le Joker pour compléter sa collection.

## **FIN DE LA PARTIE :**

Le premier joueur qui rassemble dans sa main 4 cartes identiques (ou 3 cartes identiques et 1 carte Joker correspondante) dit « **Carré Magique** » et remporte la partie.

## **QUE SE PASSE-T-IL SI...**

- ... un joueur comprend qu'un autre joueur va dire « **Carré Magique** » ? Il peut l'empêcher de gagner en disant « **Contre Carré !** », la partie est nulle.
- ... on veut augmenter la difficulté ? On joue sans les cartes Joker.

## **VARIANTE À 4 JOUEURS :**

- Le but du jeu est le même. En début de partie, former **2 équipes de 2 joueurs**. Les joueurs de chaque équipe déterminent **un geste pour communiquer entre eux**.
- Lorsqu'un joueur **a une famille complète**, il doit faire le geste **discrètement à son partenaire** afin que ce dernier dise « **Carré Magique** » à voix haute. Si l'équipe réussit, elle remporte la partie. Si un joueur de l'autre équipe découvre le geste avant que l'annonce soit faite, il dit « **Contre Carré !** » et personne ne gagne la partie.