

★ crédits

AUTEURS : Julie DUTOIS, Romaric GALONNIER, Ludovic SIMONET & Cécile ZIÉGLER

ILLUSTRATEURS : Jonathan AUCOMTE (ILLUSTRATIONS) et Olivier DEROUETTEAU (LOGO)

MAGIC TROPHÉE : Lauréat du Trophée FLIP Créateurs 2019 dans la catégorie "Réflexion".



MAGIC STORY : Magic Rabbit est né lors de la JAM FLIP, un concours de création de jeux de société en 24 heures... et il l'a remporté ! Depuis les lapins facétieux échappent au contrôle de leurs auteurs et sèment le chaos partout où ils passent !

MAGIC MERCI à nos familles qui ont supporté nos élucubrations ludiques sans broncher et à JM pour son soutien sans faille.

Les bûcherons remercient tous les testeurs des soirées Chez Gégé !



MAGIC CAFÉINE Merci à vous, qui suivez la gamme [Coffee Break] depuis le début. En cas de souci avec votre matériel, merci de contacter : sav@lumberjacks-studio.com

LUMBERJACKS [STUDIO] © 2020 TOUTS DROITS RÉSERVÉS - RELECTURE : TEAM KUDOS
UNE PAUSE CAFÉ PROPOSÉE PAR LES BÛCHERONS DANS LA GAMME COFFEE BREAK



★ Guide Du Magicien ★ Livret de Règles

★ But du jeu



Les joueurs coopèrent pour mettre les chapeaux dans l'ordre croissant et placer chaque lapin sous le chapeau correspondant.

Mais attention, les colombes perturbent le spectacle !



★ Préparation

- 1 Mélangez les tuiles **Lapin** et disposez-les en ligne face cachée.
- 2 Mélangez les tuiles **Chapeau** et placez-en une aléatoirement face visible sur chaque tuile **Lapin**.
- 3 Placez la tuile **Magicien** à l'une des extrémités de la ligne. Elle permet de repérer la position du **Lapin N°1**.
- 4 Disposez les jetons **Colombe** sur les tuiles **Chapeau**, comme indiqué sur la page suivante →



**N'ouvrez pas les enveloppes
pour le moment !**

Règle mise en ligne par
didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques

- > 4 JOUEURS : placez 2 Colombes



- > 3 JOUEURS : placez 3 Colombes



- > 2 JOUEURS : placez 4 Colombes



- > 1 JOUEUR « SOLO » : placez 5 Colombes



★ Déroulement De la Partie

- Définissez un premier joueur et retournez le sablier qui détermine la durée de la partie : 2min30. Les joueurs jouent à tour de rôle.
- Sans communiquer, à son tour, le joueur actif doit effectuer obligatoirement l'une de ces 3 actions :



★ **SOULEVER UNE PILE**, un Chapeau et son Lapin, au choix, pour regarder le Lapin en dessous, sans le montrer aux autres, à condition qu'il n'y ait pas de Colombe dessus.



★ **INTERVERTIR 2 CHAPEAUX** de son choix, côte à côte ou non, à condition qu'il n'y ait pas de Colombe dessus.



★ **INTERVERTIR 2 PILES** de son choix, côte à côte ou non, Chapeaux accompagnés de leur Lapin, à condition qu'il n'y ait pas de Colombe dessus.



Secret De Magicien !



Les joueurs ne sont pas autorisés à échanger des informations au cours de la partie. Ils ne sont pas non plus autorisés à soulever une Colombe pour voir le numéro du chapeau se trouvant en dessous.

➤ FIN DE TOUR

Enfin, s'il le souhaite, le joueur actif peut aussi déplacer une Colombe pour la mettre sur un autre Chapeau. S'il ne souhaite pas déplacer une Colombe, il peut indiquer au joueur suivant qu'il a terminé.



★ Fin De la Partie

- La partie prend fin lorsque le sablier est écoulé.

Révélez les Lapins cachés sous les Chapeaux.



Si les chapeaux sont dans l'ordre croissant (de 1 à 9) et que les Lapins sont sous le Bon chapeau (même couleur, même numéro)...

la Partie est gagnée !



- ET MAINTENANT ? Vous avez franchi la première étape de votre formation de Magicien ! Ouvrez vite l'enveloppe marquée d'une étoile ★. Sinon, retentez votre chance...



Dans chaque enveloppe, il vous est proposé d'autres « Tours de Magie ». Si vous réussissez tous les tours d'une enveloppe, vous accédez au niveau supérieur et pouvez ouvrir l'enveloppe suivante.



➤ ADAPTATIONS

Pour une partie de découverte vous pouvez jouer sans le sablier et/ou sans les Colombes.

Avec des jeunes enfants, vous pouvez également enlever 2 ou 3 Lapins (et les Chapeaux de même couleur).

