

2-4 JOUEURS / 20 MIN / 8+ 

IMAGICIEN

Le grand grimoire de l'imaginaire recèle des formules magiques mystérieuses. Si vous parvenez à les déchiffrer, vous pouvez faire apparaître des formes étonnantes dans le ciel, à la surface de l'eau ou au cœur des feuillages. Les vieux magiciens prétendent même qu'on peut embellir les rêves avec ces formules. Faut-il encore pouvoir les décrypter car vous n'êtes qu'un Apprenti-magicien. Êtes-vous capable de comprendre ce qui prend forme sous vos yeux ?

CONTENU

128 CARTES
RECTO-VERSO
DONT 4 AIDES DE JEU

4 PLATEAUX
INDIVIDUELS
RECTO-VERSO

4 FEUTRES
EFFAÇABLES
AVEC EFFACEUR
INTÉGRÉ

1 SABLIER
DE 30 SECONDES

CETTE RÈGLE DE JEU

PRÉPARATION

(1) Chaque joueur prend une aide de jeu, un feutre et un plateau individuel, placé face «ingrédients colorés».



(2) le sablier est posé à portée de main de tous les joueurs.

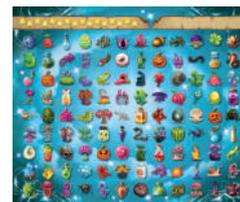
(3) Piochez au hasard 4 cartes *Formule magique* et formez une pile au centre de la table.



(1)



(3)



Apprenez le jeu progressivement
avec le **tutoriel** (voir page suivante).

COMMENT JOUER ?



Les apprentis-magiciens sont confrontés à des formules magiques mystérieuses. Décryptées correctement, elles rapportent 1 à 2 étoiles de prestige. Après le même défi, celui ou celle avec le plus d'étoiles gagne sa place au sein d'Imaginarium, la prestigieuse école d'imagerie.

Tutoriel

Pour apprendre facilement les règles, jouez vos 5 premières parties à l'aide des 5 sets de cartes pré-définis :



Commencez par le set n°1 : il vous apprend à décrypter des formules faciles.

Chaque autre set présentera une difficulté supplémentaire.. **Respectez bien l'ordre des sets !**

Au début de la partie, retournez la carte grimoire afin de voir un exemple (cf. p3 pour l'explication détaillée).



Principe général

Une formule magique comporte une ou plusieurs séquences d'ingrédients, répartis sur répartis le long d'un chemin lumineux:

Simultanément, les joueurs doivent retrouver sur leur plateau les ingrédients de la formule **magique** et les relier entre eux, à l'aide de leur feutre, en suivant l'ordre indiqué par chaque chemin sur la carte:

Le but des joueurs est de deviner le plus rapidement possible ce qu'ils dessinent, même s'ils n'ont pas fini de relier tous les ingrédients.

1^{ère} partie

Utilisez le set n°1 !

Pour chacun des 8 défis proposés :

1 • Commencez votre trait depuis n'importe quel ingrédient de la formule.

2 • En suivant le chemin dans le sens que vous souhaitez, relier les ingrédients les uns après les autres.

Important : Pensez à bien relier le dernier ingrédient au premier choisi, afin d'avoir une forme fermée.



Formule déchiffrée

Dès qu'un Apprenti-magicien pense avoir deviné ce que la formule magique fait apparaître, il note sa réponse en haut de son plateau, retourne ce dernier, ainsi

que le sablier qu'il pose devant lui.
Il ne peut plus modifier sa réponse.

Les autres joueurs disposent dès lors de **30 secondes** pour continuer à relier les ingrédients et inscrire une réponse.

Conseil : si vous jouez avec des jeunes Apprentis-Imagiciens, n'hésitez pas à retourner une 2^{ème} fois le sablier afin qu'ils disposent de 30 secondes en plus.

Astuce : il faut parfois tourner son plateau pour comprendre la forme dessinée.

Gagner des étoiles

Lorsque le sablier est écoulé, chacun révèle sa réponse (s'il en a écrite une !).

Si les joueurs ne sont pas d'accord ou ont un doute sur ce que représente la forme dessinée, vérifiez la réponse en page 4 de cette règle, en vous référant au numéro dans le coin de la carte *Formule imagique*.

Pour le joueur qui a retourné le sablier :

- ✔ Si sa réponse est exacte, il coche sur son plateau deux ★.
- ✘ En cas d'erreur, il efface une ★ ! S'il n'a aucune étoile déjà cochée, rien ne se passe.

Pour tous les autres joueurs :

- ✔ Si leur réponse est exacte, ils cochent sur leur plateau une ★.
- ✘ En cas d'erreur : pas de pénalité.

Note : les synonymes sont validés. Par exemple, voilier, bateau, navire, etc... sont considérés comme une même bonne réponse.

Nouveau défi

1 - Chaque joueur efface son plateau (mais pas les étoiles cochées !).

2 - Si un joueur a gagné 2 étoiles lors du dernier défi, il retourne son plateau côté « ingrédients gris ». Tous les autres joueurs utilisent le plateau côté « ingrédients colorés ».

3 - On passe à la prochaine formule. Quand tout le monde est prêt, retournez la carte Formule (ou défaussez-la si vous avez déjà fait les 2 côtés de la carte).

Fin de partie

Après la 8e et dernière formule imagique, chaque Apprenti-imagicien compte ses étoiles. Celui qui en a le plus reçoit les félicitations du grand jury des imagiciens.

2^{ème} partie

Difficulté Set n°2 : cercle isolé
Exemple au dos de la carte grimoire
Lorsqu'un ingrédient n'est pas sur un chemin, il doit juste être encadré.

3^{ème} partie

Difficulté Set n°3 : traits multiples
Exemple au dos de la carte grimoire
Une carte peut comporter plusieurs chemins : il faut dessiner un trait pour chacun d'eux.

4^{ème} partie

Difficulté Set n°4 : arc de cercle
Exemple au dos de la carte grimoire
Un ingrédient est parfois accompagné d'une étoile filante : il faut alors passer par cet ingrédient en faisant un arc de cercle.

5^{ème} partie

Difficulté Set n°5 : trait interrompu
Exemple au dos de la carte grimoire
Les deux ingrédients aux extrémités d'un chemin interrompu ne doivent pas être reliés.

Nouvelle partie

Formez un set avec 4 nouvelles cartes.

TUTORIEL EXPRESS

Pour expliquer rapidement Imagicien à de nouveaux joueurs, entraînez-les avec une carte de chaque niveau :



(dans cet ordre).

