



La chasse aux **GIGAMONS**

**Un
jeu pour 2 à 4
joueurs à partir de 5 ans**

C'est la dernière épreuve pour entrer dans la guilde des magiciens. Il reste une ultime leçon à maîtriser : l'invocation des Gigamons. À l'issue de cette épreuve, celui qui attrapera le plus de Gigamons sera sacré : Elemage. Bon courage et bonne chance à tous !

But du jeu

Retrouver les paires d'Elemons afin de les échanger contre des Gigamons.

**Un jeu de Johann Roussel et Karim Aouidad
Illustré par Marie-Anne Bonnetterre**

Matériel

- 7 Gigamons
- 2 Rochers
- 42 Tuiles Elemons (6 de chaque type)
- 1 Règle de jeu

Mise en place

1

Place les Gigamons et les Rochers de côté.

3

Les Tuiles restantes forment la pioche.



2

Mélange les Tuiles Elemons face cachée puis fais un carré de 3 par 3 !

Comment jouer ?

Le plus jeune commence.

À tour de rôle, chaque joueur retourne 2 Tuiles face visible.

- Si les Tuiles sont différentes, le joueur les replace face cachée.
- Si les Tuiles sont identiques, le joueur les gagne et déclenche le pouvoir de l'Elemon qui est dessiné (voir page 4). Puis, il les remplace par 2 Tuiles de la pioche sans les regarder.

Si un joueur a 3 Elemons identiques, il peut les remettre dans la boîte pour attraper un Gigamon. Si un adversaire possède déjà ce Gigamon, il peut le lui prendre.

Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de partie

La partie se termine de 2 façons:

- Quand un joueur a attrapé 3 Gigamons;
- Quand la pioche est vide de Tuiles.

Celui qui a le plus de Gigamons est sacré: Elemage !

En cas d'égalité, celui qui a le plus d'Elemons l'emporte.

En cas d'une nouvelle égalité, les ex-æquo sont sacrés Elemages.

Remerciements

À nos familles et nos amis qui nous soutiennent tous les jours.

Conception

Johann Roussel et Karim Aouidad-Crespin

Illustrations

Marie-Anne Bonneterre

Corrections

Hélène Crespin-Aouidad

Tests

Anne-Marie, Hélène, Ingrid, Dana, Salomé, Pif, Stéphanie, Virginie, Melissa, Margane, Fred, Nathalie, Catherine, Eva, Alice, Hélène et tous les autres.

Retrouve les Gigamons sur

le site internet du jeu
www.gigamon.fr



Elemons & Gigamons



Quand tu retournes 2 Aeromons, regarde les Elemons gagnés par un autre joueur. Tu peux échanger l'un de tes Elemons contre l'un des siens.



Quand tu retournes 2 Geomons, pose un Rocher sur une Tuile. Personne ne peut retourner cette Tuile. Au début de ton prochain tour, retire le Rocher.

Quand tu retournes 2 Electromons, tu re joues.

Quand tu retournes 2 Hydromons, regarde 4 Tuiles en jeu sans les montrer aux autres joueurs.

Quand tu retournes 2 Floramons, tu gagnes la 1^{ère} Tuile de la pioche.

Quand tu retournes 2 Pyromons, remets au hasard, l'Elemon d'un adversaire dans la boîte.

Polymon peut se combiner avec n'importe quel autre Elemon pour former une paire. Dans ce cas, le pouvoir de l'autre Elemon ne se déclenche pas.



3 Aeromons = 1 Anemomon



3 Geomons = 1 Terramon



3 Electromons = 1 Meteoramon



3 Hydromons = 1 Halamon



3 Floramons = 1 Biomon



3 Pyromon = 1 Heliomon



3 Polymons = 1 Superman

