

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MAGIC FOLD



Règles



LA COURSE QUE TOUT LE MONDE ATTENDAIT EST SUR LE POINT DE COMMENCER.
LE GRAND VAINQUEUR DE LA COURSE DE TAPIS VOLANTS DEVIENDRA LE NOUVEAU CHEF DU ROYAUME.
LES GÉNIES VOUS AIDERONT À RELEVER TOUS LES DÉFIS.
PLIEZ RAPIDEMENT VOTRE TAPIS MAGIQUE POUR VOLER À TRAVERS LES NUAGES.
QUE LA COURSE MAGIQUE COMMENCE !

I. Matériel

Cartes Défi



4 tapis volants (recto / verso)

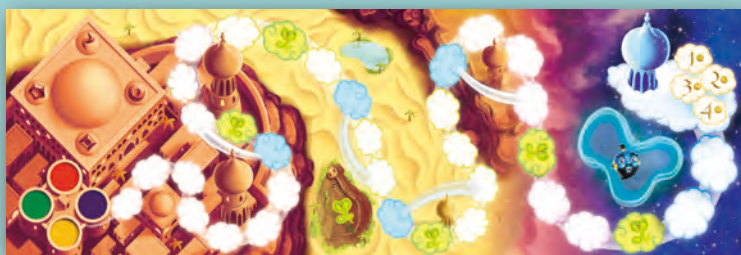


24 cartes Défi standard

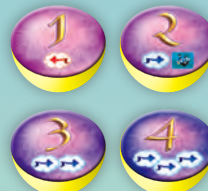
20 cartes Défi avancé



8 jetons Cobra



1 plateau de jeu



4 jetons d'Initiative



1 sablier (30 sec)



4 pions



4 jetons Personnage



12 jetons Génie



II. Résumé

Les joueurs plient leur tapis volant simultanément pour reproduire les motifs de l'une des 4 cartes Défi de leur choix. Dès qu'un joueur a terminé de plier son tapis volant, il prend la carte Défi correspondante ainsi que le jeton d'Initiative associé et retourne le sablier. Une fois le temps du sablier écoulé, chaque joueur se déplace en fonction du nombre de nuages qui apparaît sur sa carte Défi et sur son jeton d'Initiative. Le premier joueur qui arrive au Palais volant remporte la partie.

III. Mise en place

Parties à 4 joueurs

- 1 Placez le plateau de jeu dans la partie supérieure de l'aire de jeu.
- 2 Chaque joueur choisit une couleur et prend le jeton Personnage et le pion correspondants. Placez le pion de votre couleur sur la ligne de départ.
- 3 Chaque joueur prend un tapis volant et un jeton Génie. Placez ensuite les jetons Génie restants sur l'emplacement du plateau prévu à cet effet

Note Pour votre première partie (ou si vous souhaitez jouer une partie plus rapide), placez les pions sur le nuage multicolore qui devient la ligne de départ.

- 4 Mélangez les jetons Cobra, ils doivent tous être faces cachées côté Serpent. Placez aléatoirement un jeton Cobra face cachée sur chaque case verte du plateau prévue à cet effet. Rangez les jetons Cobra supplémentaires dans la boîte de jeu.
- 5 Mélangez toutes les cartes Défi faces cachées et formez une pioche.
Note Pour votre première partie, utilisez uniquement les 24 cartes Défi standard (bordure bleue).
- 6 Retournez les jetons d'Initiative faces visibles et disposez-les dans l'ordre croissant (du plus petit au plus grand). Placez ensuite le sablier à côté des jetons d'Initiative.
- 7 Piochez 4 cartes Défi et placez-les faces cachées devant les jetons d'Initiative (une carte devant chacun des jetons).

IV. Comment jouer

Parties à 4 joueurs

- 1 Chaque joueur pose une main sur l'une des 4 cartes faces cachées, puis tous les joueurs comptent jusqu'à 3 et retournent simultanément leur carte.
- 2 Simultanément, chacun des joueurs doit plier son tapis volant pour faire correspondre les motifs de son tapis avec ceux de l'une des 4 cartes Défi (formes et/ou couleurs). Attention à respecter les règles de pliage.

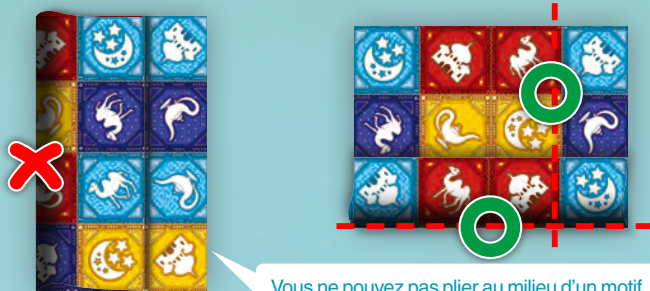


Il s'agit de la règle standard pour des parties à 4 joueurs (pour 2 ou 3 joueurs, voir page 7).

Partie à 4 joueurs

Ligne de départ pour une partie courte



A

Vous ne pouvez pas plier au milieu d'un motif.

A Les joueurs doivent suivre et respecter les lignes horizontales et verticales (ils ne sont pas autorisés à plier en diagonale).

Note N'oubliez pas que le recto et le verso du tapis sont identiques.

B Quand une carte n'indique que des couleurs (aucun symbole), les joueurs doivent faire apparaître les couleurs correspondantes sur leur tapis volant (sans tenir compte des symboles sur le tapis).

C Quand une carte n'indique que des symboles (aucune couleur), les joueurs doivent faire apparaître les symboles correspondants sur leur tapis volant (sans tenir compte des couleurs sur le tapis).

D Quand une carte indique un point d'interrogation, les joueurs sont libres de choisir le symbole ou la couleur de leur choix (le point d'interrogation correspond à tous les symboles et toutes les couleurs).

E L'ordre des motifs sur le tapis volant plié ne doit pas forcément être identique à celle indiquée sur la carte Défi (tant que tous les symboles et les couleurs demandés sont présents sur le tapis).

F Quand une carte Défi indique 4 éléments à réaliser, les joueurs doivent former un carré avec leur tapis volant (longueur et largeur identique une fois le tapis plié).

3 Dès qu'un joueur a terminé de plier son tapis, il prend la carte Défi correspondante et le jeton d'Initiative qui lui est associé.

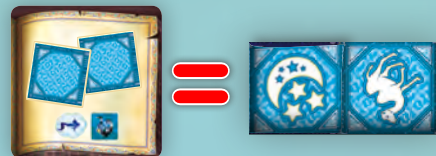
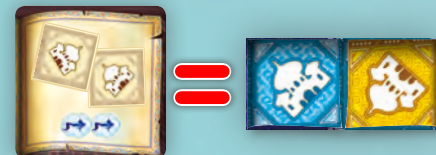
Note Si un joueur veut récupérer le jeton d'Initiative n°1, il doit plier le tapis pour le faire correspondre à la carte Défi située devant le jeton d'Initiative n°1.

4 Le premier joueur qui récupère une carte Défi (et le jeton d'Initiative associé), retourne le sablier. Le décompte des 30 dernières secondes du tour de jeu est lancé.

Note Si la carte que vous souhaitiez a été récupérée par un autre joueur, vous allez devoir reproduire une autre carte Défi.

5 Une fois que tous les joueurs ont récupéré une carte Défi ou que le temps du sablier est épuisé, tous les joueurs doivent immédiatement s'arrêter de jouer.

6 En commençant par le joueur qui possède le jeton d'Initiative n°1 puis par ordre croissant, chaque joueur compare son tapis volant plié avec la carte Défi qu'il a récupérée.

B**C****D****E****F**

1 Si les motifs de la carte Défi récupérée ne correspondent pas à ceux du tapis volant plié

Les effets de la carte Défi et du jeton d'Initiative ne s'appliquent pas. Le joueur ne se déplace pas sur le plateau de jeu. Le joueur récupère un jeton Génie sur le plateau.

2 Si les motifs de la carte Défi récupérée correspondent à ceux du tapis volant plié.

Les effets de la carte Défi et du jeton d'Initiative s'appliquent

Note Le joueur additionne le nombre de nuages présents sur la carte Défi et sur le jeton d'Initiative puis avance son pion du total obtenu.

3 Si le joueur n'a pas réussi à récupérer une carte Défi avant la fin du sablier

Il n'y a aucun effet à appliquer. Le joueur ne se déplace pas sur le plateau de jeu. Le joueur récupère un jeton Génie sur le plateau.

Effets des jetons d'Initiative



Choisissez le pion d'un autre joueur et faites-le **reculer d'une case.**

Note Si le pion du joueur termine son déplacement sur un jeton Cobra ou une case Raccourci, appliquez son effet.



Avancez votre pion de **1 case.**
et prenez un jeton **Génie** sur le plateau.



Avancez votre pion de **2 cases.**



Avancez votre pion de **3 cases.**

Effets des cartes Défi



Avancez votre pion de **1 case.** et prenez un jeton **Génie** sur le plateau.



Avancez votre pion de **2 cases.**

Note Appliquez tous les effets de votre carte Défi et de votre jeton d'Initiative avant de résoudre l'effet de la case d'arrivée (jeton Cobra ou case Raccourci). Les effets des jetons Cobra et des cases Raccourci s'appliquent ensuite (voir page 6).

7 Le tour se termine quand tous les effets des cartes Défi et des jetons d'Initiative ont été appliqués.

8 Défaussez l'ensemble des cartes Défi utilisées lors de ce tour et remplacez tous les jetons d'Initiative pour démarrer le tour suivant.

Note Si la pioche de cartes Défi est épuisée, mélangez toutes les cartes précédemment jouées et formez une nouvelle pioche.

Ex. appliquer les effets des jetons et des cartes.



A Le joueur jaune fait reculer le pion du joueur vert de 1 case en appliquant l'effet du jeton d'Initiative n°1. Le joueur jaune fait ensuite avancer son pion de 3 cases en appliquant l'effet de la carte Défi qu'il a récupérée.

B La combinaison sur le tapis volant du joueur vert ne correspond pas à celle de la carte Défi. Il n'applique aucun effet ni du jeton d'Initiative ni de la carte Défi récupérée. Il récupère un jeton Génie sur le plateau.

Jetons Génie

- 1 Un joueur peut utiliser ses jetons Génie à la fin de son pliage pour reproduire les motifs de la carte Défi. Ils fonctionnent comme des jokers et remplacent n'importe quel motif (motif avec une couleur et/ou un symbole).
- 2 Cependant, le joueur doit avoir au moins un motif correspondant à ceux de la carte Défi récupérée.
- 3 Le nombre de motifs sur le tapis volant doit être égal au nombre de motifs de la carte Défi pour pouvoir utiliser les jetons Génie.
- 4 Chaque jeton Génie utilisé doit être défaussé sur le plateau de jeu, à l'emplacement prévu.
- 5 Un joueur ne peut pas avoir plus de 3 jetons Génie. Si le joueur devait recevoir un nouveau jeton Génie, il resterait sur le plateau de jeu.

1



1) Les joueurs peuvent utiliser un jeton Génie comme joker pour remplacer un motif (ici, le palais jaune).

2



2) Les joueurs ne peuvent pas remplacer tous les motifs par des jetons Génie.

Jetons Cobra

Quand un pion termine son déplacement sur un jeton Cobra : le joueur retourne le jeton face visible, applique son effet et le défausse.



Reculer :

reculez immédiatement du nombre de cases égal au nombre de nuages rouges visibles sur le jeton Cobra.



Se défausser d'un jeton Génie :

remettre immédiatement sur le plateau de jeu le nombre de **jetons Génie** indiqué sur le jeton Cobra.



Jouer avec une seule main :

vous ne pourrez utiliser **que la main indiquée sur le jeton** lors du prochain tour.

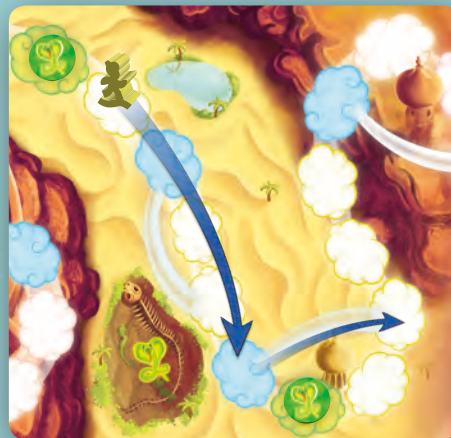


Génies interdits :

vous ne pourrez pas utiliser de **jeton Génie** lors du prochain tour.

Cases Raccourci

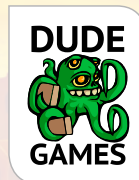
Quand un pion termine son déplacement sur une case Raccourci (nuage bleu), déplacez-le immédiatement sur le nuage connecté à la case Raccourci.




Exemple : le joueur jaune avance de 4 cases (en utilisant son jeton d'Initiative et sa carte Défi). Le pion jaune termine son déplacement sur une case Raccourci et il se déplace directement sur le nuage connecté à celle-ci.

Fin de la partie


Dès qu'un joueur atteint le Palais volant, il remporte la partie qui prend fin immédiatement.



Crédits

 Bruno Cathala & Yohan Goh

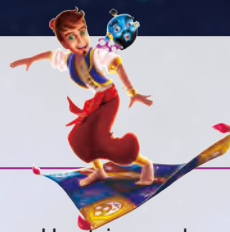
 Christopher Matt

 Vincent Dutrait

www.offlineeditions.com

© 2018 happybaobab Co., Ltd.
All rights reserved.

Règle pour 2 et 3 joueurs



Pilote fantôme

1 Mise en place :

Elle est identique à celle d'une partie à 4 joueurs. Une fois que chaque joueur a sélectionné son personnage, choisissez l'un des personnages restants qui devient le pilote fantôme. Le pilote fantôme fonctionne comme un joueur virtuel.

Note Pour une partie à 2 joueurs, utilisez 3 personnages (2 joueurs et 1 pilote fantôme). Remettez le personnage non utilisé dans la boîte.

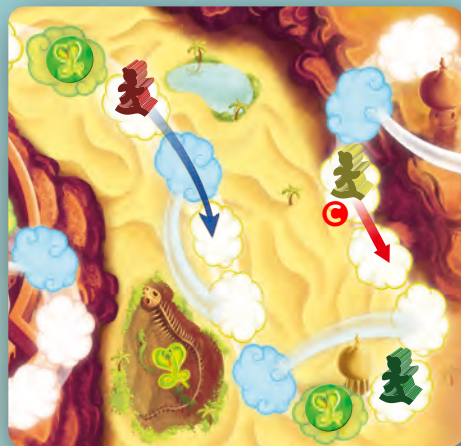
2 Comment jouer :

Le jeu fonctionne comme dans une partie à 4 joueurs sauf pour le pilote fantôme.

Détails sur le pilote fantôme

- ◆ Une fois que chacun des joueurs a récupéré sa carte Défi et le jeton d'Initiative associé, le pilote fantôme prend le jeton d'Initiative de plus faible valeur (parmi les jetons d'Initiative restants) ainsi que la carte Défi associée.
- ◆ Le pilote fantôme applique toujours les effets de sa carte Défi et son jeton d'Initiative.
- ◆ Le pilote fantôme ne reçoit jamais de jeton Génie.
- ◆ Le pilote fantôme ne retourne jamais les jetons Cobra. Si jamais celui-ci s'arrête sur une case avec un jeton Cobra, il ne le retourne pas et le laisse face cachée sur la case.
- ◆ Si le pilote fantôme récupère le jeton d'Initiative n°1, le joueur en première position sur le plateau de jeu (le plus proche du Palais volant) recule d'une case. Si le pilote fantôme est en première position, aucun personnage n'est déplacé. Si plusieurs joueurs sont en première position (sur la même case), ils reculent tous ensemble.

Note Si suite au déplacement les joueurs arrivent sur un jeton Cobra, ils appliquent simultanément l'effet du jeton.



- A** Noah prend le jeton d'Initiative n°2 et Ryan le n°3
- B** Le pilote fantôme récupère le jeton de plus faible valeur (ici, le jeton d'Initiative n°1)
- C** Le pilote fantôme fait reculer le pion jaune d'une case puis le pilote fantôme avance de 2 cases.
- D** Noah puis Ryan déplacent ensuite leur pion en respectant l'ordre indiqué par les jetons d'Initiative.

3 Fin du jeu :

Le jeu s'arrête immédiatement quand un pion arrive au Palais volant (pilote fantôme inclus). Le joueur dont le pion est arrivé en premier sur une case du Palais volant remporte la partie.

Variante.



Mode Championnat

1 Mise en place :

La mise en place est identique à celle d'une partie classique.

2 Fin du jeu :

La course se termine quand un pion arrive sur le Palais volant, il est alors placé sur le nuage doré numéro 1. Les autres joueurs ont jusqu'à la fin du tour pour atteindre le Palais volant (chaque pion qui arrive au Palais volant pendant ce tour est placé sur le nuage doré en respectant l'ordre d'arrivée). On relève les points gagnés par chaque joueur arrivé au Palais volant. Après 3 courses, le joueur avec le plus de points remporte le championnat. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a gagné la dernière course qui remporte la partie.

Note Pour suivre l'évolution des scores, notez les points obtenus après chaque course sur une feuille de papier.

3 Les points

Les joueurs qui atteignent le Palais volant gagnent plus ou moins de points en fonction de l'ordre d'arrivée (le premier joueur qui arrive au Palais volant gagne 5 points, le second 3 points, le troisième 2 points et le quatrième 1 point). Si un joueur n'est pas arrivé au Palais volant avant la fin du tour, il ne marque pas de point.

Exemple : le 4^{ème} joueur n'ayant pas atteint le palais à la fin de son tour, il ne marque pas de point.



points
associés
à la
position.



1^{er} **5 points**



2^{ème} **3 points**



3^{ème} **2 points**



4^{ème} **0 point**