

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com





Mots magiques

Idée : Dr. habil. Gerhard Friedrich & Viola de Galcóczy

Illustration : Claus Stephan

Au fin fond de la forêt magique, la sorcière Susie et le magicien Pim sont en train de se livrer à une captivante compétition pour trouver le mot magique le plus impressionnant. Lequel des deux magiciens des mots sera le plus attentif et, dans la foule d'illustrations représentées sur les cartes de mots magiques, trouvera le plus vite des mots qui correspondent à une certaine lettre et remportera ainsi le duel des lettres ?

Contenu du jeu

1 sorcière Susie (rouge), 1 magicien Pim (bleu), 10 cartes de mots magiques, 26 cartes de lettres de l'alphabet, 3 cartes vierges à remplir, 4 cartes de circuit, 1 carte d'arrivée (= chaudron magique), 1 règle du jeu

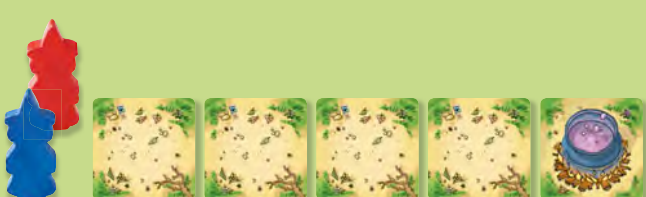
Idée

Un des joueurs est la sorcière Susie et l'autre le magicien Pim. Pour remporter ce duel, vous devez trouver le plus vite possible un mot magique. Pour cela, vous retournez une carte de lettre et une carte de mots magiques. Les joueurs cherchent alors ensemble et en même temps sur l'illustration de la carte de mots un mot commençant par la lettre indiquée par la carte de lettre.

Celui qui trouve un mot en premier le dit tout fort et gagne ce tour. Il avance son pion d'une carte du circuit. Celui qui arrive en premier sur la carte d'arrivée avec le chaudron magique gagne ce duel !

Préparatifs

Posez au milieu de la table un circuit composé des quatre cartes de circuit et de la carte d'arrivée. Posez la sorcière et le magicien devant la première carte du circuit. Mélangez les cartes de mots magiques et posez-les en une pile, faces cachées. Mélangez également les 26 cartes de lettre et posez-les à côté en une deuxième pile, faces cachées. Les trois cartes vierges ne sont pas utilisées et restent dans la boîte.



Astuces

- Pour faciliter le jeu, vous pouvez retirer les lettres difficiles comme J, Q, X, Y avant de commencer la partie.
- Pour que le jeu soit encore plus intéressant, vous pouvez aussi inscrire les lettres œ, é, è, ê sur les cartes vierges.

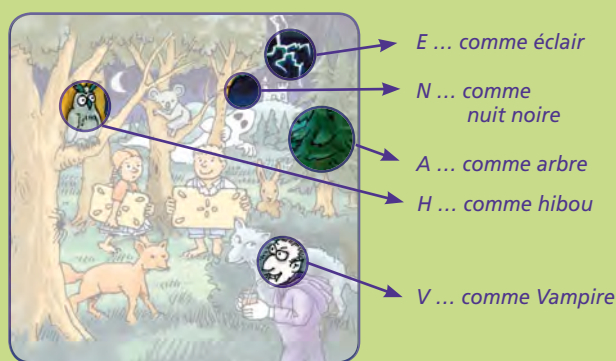
Déroulement de la partie

Le joueur qui a rencontré une sorcière ou un magicien en dernier commence.

Retourne la carte de mots du haut de la pile et pose-la au milieu de la table de manière bien visible. Ensuite, prends la carte de lettre du haut de la pile et pose-la à côté de l'autre carte, de manière bien visible. Cherchez tous les deux en même temps sur la carte de mots magiques un mot commençant par la lettre indiquée sur la carte de lettre retournée.

Exemple

Sur cette carte de mots magiques, vous avez par exemple :



N. B.

On n'a pas le droit de donner des noms ou prénoms aux personnages. La seule exception sont les personnages de contes ou de fable, comme Hänsel, Gretel, Dracula, Zorro ...

L'un de vous a trouvé en premier un mot qui convient ?

- Oui ! Super, ce joueur le dit tout fort. Il gagne ce tour et avance son pion d'une carte du circuit.
- Non ! Dommage. Personne ne gagne ce tour et aucun pion n'est avancé.

Une fois le tour fini, la carte de mots magiques est de nouveau retournée et glissée sous la pile. La carte de lettre est retirée du jeu. C'est alors au tour du joueur suivant de retourner une carte.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque l'un des deux pions arrive sur la carte d'arrivée. Le joueur qui possède ce pion est le plus rapide magicien des mots de tous les temps et gagne le duel !

Astuces

- Afin d'avoir plus de possibilités de trouver des mots, vous pouvez aussi retourner deux cartes de mots magiques par tour et chercher sur les deux cartes un mot qui convient. Au bout de cinq tours, les cartes de mots magiques sont de nouveau mélangées et empilées.
- Pour rendre le duel encore plus magique, vous pouvez dire aussi des formules magiques à la place des mots. La sorcière Susie dit par ex. : « Abracadabra, queue de renard et pattes d'araignées, que le magicien Pim soit un ... ! » (Remplace ... par un mot correspondant.) Le magicien Pim dit : « Abracadabra, queue de renard et pattes d'araignées, que la sorcière Susie soit un... ! » (Remplace ... par un mot correspondant.)

Variante coopérative

Tous ensemble contre le magicien Pim !

On joue comme dans le jeu précédent, sauf les différences suivantes :

- Tous les joueurs sont ensemble la sorcière Susie et essaient de vaincre le magicien Pim.
- Les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur dont c'est le tour retourne une carte de mots magiques et une carte de lettre et cherche tout seul.
- S'il trouve un mot magique qui convient, la sorcière Susie a le droit d'avancer sur la carte de circuit suivante. S'il ne trouve pas de mot qui convient, le magicien Pim avance d'une carte du circuit.

- La partie se termine lorsque l'un des deux pions arrive sur la carte d'arrivée et gagne ainsi le duel.

Astuces

- Pour avoir plus de chances en jouant contre le magicien Pim, vous pouvez vous aidez entre vous.
- Tu peux aussi jouer cette variante tout seul : tu es la sorcière Susie. Si tu trouves un mot, la sorcière a le droit d'avancer. Si tu n'en trouves pas, c'est Pim qui avance.

