

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# ★ 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 !**



> 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 de 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).







## 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](mailto:sav@lumberjacks-studio.com)



LUMBERJACKS [STUDIO] © 2020 TOUS DROITS RÉSERVÉS - RELECTURE : TEAM KUDOS

UNE PAUSE CAFÉ PROPOSÉE PAR LES BÛCHERONS DANS LA GAMME COFFEE BREAK

