

RÈGLE DU JEU

5-8
ans

2
/ 6

10
min

Miroir Magique

DANS *MIROIR MAGIQUE*, DES MOITIÉS D'ÉLÉMENTS SONT CACHÉES ET ENTREMÊLÉES EN UNE GRANDE IMAGE COLORÉE. VOUS DEVEZ POURTANT LES RECONNAÎTRE ET LES RÉVÉLER !

QUELQUE CHOSE TE PARAÎT FAMILIER ?

UNE AMPOULE ?



ON DIRAIT QUE QUELQU'UN TE REGARDE...

UN LION ?



CONTENU

- ★ 40 grandes cartes Illustration colorées représentant des moitiés d'éléments entremêlées
- ★ 64 petites cartes Objet en noir et blanc avec un élément entier
- ★ 6 cartes Miroir



BUT DU JEU

À l'aide d'un miroir, cherche les objets cachés sur l'image et collecte 10 petites cartes Objet en premier.

MODE DE JEU N°1



MISE EN PLACE

Mélangez les grandes cartes et les petites cartes séparément, puis placez les deux pioches face cachée sur la table.

Distribuez à chacun une carte Miroir et une carte Illustration depuis la pioche.

Placez-la face cachée devant vous. Révélez 12 cartes Objet et placez-les au milieu de la table en une grille de 3x4.

Retournez alors votre carte Illustration, le jeu commence !

DÉROULEMENT DU JEU

Tout le monde joue simultanément. À l'aide du miroir, observe ta carte Illustration et essaie d'y trouver les éléments représentés sur les cartes Objet au centre de la table.

Dès que tu reconnais un objet, une plante ou un animal, montre-le aux autres **en entier** dans le reflet de ton miroir, puis prends la petite carte avec cet élément et place-la devant toi. Complète la grille en ajoutant une nouvelle petite carte depuis la pioche, et le jeu continue.

✗ Si tu te trompes sur un élément, tu perds une des cartes Objet que tu avais gagnée. Place-la sous la pioche des cartes Objet. Si tu n'as pas de cartes Objet, il ne se passe rien.

Une seule fois au cours de la partie, chacun peut dire, "On change !" : TOUT le monde doit alors poser sa carte Illustration dans une pile de défausse, prendre une nouvelle carte depuis la pioche et continuer la partie.

FIN DE PARTIE

Dès que quelqu'un a collecté 10 petites cartes, le jeu se termine et cette personne gagne la partie !



MODE DE JEU N°2

MISE EN PLACE

Mélangez les grandes cartes et les petites cartes séparément. La pioche des grandes cartes est placée face cachée au milieu de la table et la pioche des petites cartes est placée à proximité (également face cachée).

Révélés 12 petites cartes depuis la pioche et placez-les autour de la pioche de grandes cartes.

Prenez chacun un miroir.

Retournez ensuite la pioche de grandes cartes illustration. Le jeu commence.



Mise en place pour 2 joueurs

DÉROULEMENT DU JEU

Tout le monde joue simultanément. SANS utiliser le miroir, vous devez tous observer la grande carte au milieu de la table et essayer d'y trouver les objets représentés sur les petites cartes qui l'entourent. Tu peux utiliser ton miroir seulement pour montrer un élément que tu as annoncé sur la carte Illustration.



Si tu te trompes sur un élément, tu perds une des cartes Objet que tu avais gagnée. Place-la sous la pioche des cartes Objet. Si tu n'as pas de cartes Objet, il ne se passe rien.

Lorsque quelqu'un prend une petite carte au milieu de la table et qu'il ne reste plus que 9 petites cartes sur 12, remplissez les cases vides avec 3 nouvelles petites cartes de la pioche. Ensuite, posez la grande carte supérieure de la pioche dans la pile de défausse, et le jeu continue.

Note : si tous les joueurs sont d'accord pour dire que les objets représentés sur les petites cartes ne sont pas sur la carte Illustration, mettez-la dans la pile de défausse et continuez à jouer.

FIN DE PARTIE

Dès que quelqu'un a collecté 10 petites cartes, le jeu se termine et cette personne gagne la partie !



MODE DE JEU N°3

ÉQUIPE CONTRE ÉQUIPE (DE 3 À 6 JOUEURS)

MISE EN PLACE

Répartissez-vous en deux équipes les plus équitables possibles. Distribuez un miroir à chaque personne.

Pour le reste, suivez les instructions de mise en place du Mode de jeu n° 2.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule selon les règles du mode de jeu n°2 à une exception près : toutes les petites cartes collectées par les joueurs comptent pour leur équipe.

FIN DE PARTIE

La première équipe à avoir collecté 10 petites cartes gagne la partie.

Autrice : Kseniya Kuznetsova

Illustrations : Natalia Tarasova, Kseniya Kuznetsova

Remerciements à Alexander Peshkov et Ekaterina Pluzhnikov

Pour la version française :

Suivi de projet : Aurélia Penhoat

Graphisme : Geoffrey Noël

Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !



Red Cat Games LLC
51/1-14, Komitas Ave,
Yerevan 0014, Republic of Armenia
mail@redcatgames.am
www.RedCatGames.am

©2024 Tous droits réservés.

Adaptation & Distribution
françaises



ZAL Les Garennes
F 62930
Wimereux - France

ATTENTION! Ne convient pas
aux enfants de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments
susceptibles d'être ingérés.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



LIVRAISON



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr