

Magical Circle

Règles Françaises

Contenu

Carte Échanger	× 30
Carte Magique	× 25
Un plateau de jeu	× 1
Jetons Élément	× 5
Sablier	× 1

But du Jeu

Les joueurs doivent percer les mystères du cercle magique. Ils doivent essayer de faire correspondre les cinq jetons élément au à la disposition désirée. Celui qui réussit à gagner cinq cartes magiques en premier remporte la partie.

Mise en Place

Placez le plateau de jeu sur la table. Mélangez toutes les cartes magiques pour former une pioche et placez-la à côté du plateau de jeu. Piochez la première carte et placez les cinq jetons éléments sur le plateau comme sur l'image décrite sur la carte (et respectez la position relative de la Magical Lady). Défaussez la carte magique après avoir placé les jetons éléments sur le plateau. Chaque joueur choisit une couleur et prend une série de six cartes échanger (composée de deux cartes 1, 2 et 3). Le plus vieux joueur est désigné premier joueur et vous pouvez commencer la partie.

Tour de Jeu

1. Le premier joueur retourne les trois premières cartes et les place à côté du plateau de jeu pour que tous les joueurs puissent bien les voir.

2. Tout le monde essaye d'être le premier à réarranger les jetons élément pour les faire correspondre à une des dispositions décrites sur les trois cartes magiques révélées (toujours en respectant la position relative de la Magical Lady). Pour pouvoir accomplir ceci, il faut respecter les règles suivantes :

(1) Vous devez vous saisir du sablier pour devenir le joueur actif. Retournez-le immédiatement pour commencer le compte à rebours.

(2) Vous devez ensuite jouer de 1 à 2 cartes échanger pour annoncer combine de changements vous ferez parmi les jetons éléments pour les faire correspondre à la disposition décrite sur une des cartes magiques.

(3) Pour chaque nombre de la carte échanger que vous avez jouée, vous devez échanger les positions de deux jetons éléments. Par exemple, si vous avez joué une carte avec le nombre 1 et une carte avec le nombre 2, vous devez faire exactement 3 changements parmi les jetons éléments.

(4) Vous ne pouvez pas échanger la même paire de jetons élément consécutivement.

3. Si le joueur actif réussit à terminer le nombre d'échanges annoncé avant la fin du sablier et que cela correspond à la disposition sur une des cartes magiques, il peut réclamer la carte magique correspondante. Il la place devant lui pour symboliser un point de victoire. Il laisse ses cartes échanger qu'il vient de jouer devant lui face visible. Si un joueur a seulement un carte échanger en main, il peut reprendre toutes ses cartes échanger.

4. Si le joueur actif n'arrive pas à terminer la tâche dans le temps imparti, il doit remettre une des cartes magique qui est devant lui (s'il en a) dans la pile de défausse en tant que pénalité. Il peut ensuite reprendre les cartes échanger qu'il a juste jouées. Il défausse les trois cartes magiques, et il en retourne trois nouvelles. Tous les autres joueurs peuvent ensuite se précipiter pour saisir le sablier et pour essayer de résoudre les cartes magiques proposées. Le joueur qui n'a pas réussi une combinaison ne peut pas participer au jeu tant qu'un autre joueur n'a pas réclamé une carte magique.

5. Après qu'une carte magique ait été réclamée, ou que tout le monde se soit mis d'accord pour dire qu'il était impossible de faire correspondre les jetons éléments à une des cartes magiques révélées avec les cartes qu'ils ont en main, défaussez les cartes magique restantes. Le dernier joueur actif devient le nouveau premier joueur et on peut commencer un nouveau tour.

6. Lorsque la pioche contient moins de trois cartes, remélangez toutes les cartes magiques défaussées et placez-les sous la pioche.

Fin de la Partie et Condition de Victoire

Le premier joueur qui réussit à avoir cinq cartes magiques devant lui et déclaré grand maître du cercle magique et il remporte la partie !

Règles pour jouer avec des enfants et/ou des nouveaux joueurs

Toutes les règles restent les mêmes à l'exception des modifications suivantes :

1. Retirez toutes les cartes échanger du jeu et remettez-les dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées pendant la partie.
2. Après que le premier joueur ait retourné les trois premières cartes magiques, les joueurs essaient de se saisir du sablier comme d'habitude. Par contre ils ne doivent pas jouer de cartes échanger pour déterminer combien de changements de position ils doivent faire. Ils doivent simplement annoncer à voix haute un chiffre spécifique (de 1 à 4), et ils réalisent les échanges comme d'habitude.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles : Natacha Athimon-Constant