



★ 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

