

# Melimagic

DJ08491

Attention ! Warning! Achtung! ¡Atención! Attenzione! Opgepast! Cuidado!  
Advarsel ! Varning! Осторожно! Προσοχή!

Petits éléments. Small parts. Kleine Teile. Partes pequeñas. Peças de pequenas dimensões.  
Kleine onderdelen. Piccole parti. Små dele. Små delar. Μικρά μέρη. Маленькие части.

Conserver l'emballage. Référence fabricant. Retain address. Anschrift aufbewahren.  
Guarda la dirección. Adres bewaren. Spara adressen. Conservare l'indirizzo. Guarde o endereço.  
Gem adressen. Παρακαλούμε κρατήστε αυτή τη διεύθυνση. Сохраните адрес.



Djeco  
3, rue des Grands Augustins  
75006 Paris - France  
www.djeco.com

# Melimagic



5 <sup>ans years</sup>  
<sup>años Jahre</sup>  
-99





## JEU DE MEMOIRE ET DE STRATEGIE :

Abacadabra ! Le grand vainqueur du tournoi de magie sera celui qui fera apparaître le plus de paires de lapins ! Pour cela il faudra une mémoire d'éléphant et une ruse de renard !

 5 - 99  2 - 4  20 min

### Contenu :

- 24 cartes Chapeau (1 lapin recto - 1 chapeau verso)
- 21 cartes Baguettes d'or (2 lapins recto - 1 baguette d'or verso)
- 2 dés
- 4 baguettes magiques

### But du jeu :

Le vainqueur est le premier qui parvient à gagner 4 cartes Baguettes d'or.

### Préparer le jeu :

Chaque joueur pose une baguette magique devant lui et reçoit trois cartes Chapeau faces lapin cachées. Il les place sur son support, les lapins orientés vers lui.

Les cartes restantes forment la pioche Chapeau et sont posées faces lapins cachées au milieu de la table.

Puis, chacun reçoit une carte Baguette d'or qu'il pose sur la table à côté de lui, lapins visibles par tous les joueurs. Les cartes restantes forment la pioche Baguettes d'or et sont posées face lapins cachées à côté de la pioche Chapeau.

### Déroulement du jeu :

**Attention! Durant toute la partie, les joueurs n'ont pas le droit de regarder les faces lapins des cartes Chapeau qui ne se présentent pas directement à leurs yeux (sur leur propre support mais également sur ceux des adversaires).**

Le plus jeune commence, puis le jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour de jeu, le joueur lance les deux dés. Puis choisit une seule des deux actions indiquées par les dés et la réalise.

### ● CHAPEAUX !

Sur les différents supports - le sien et celui de ses adversaires - le joueur peut retourner des cartes Chapeau orientées faces chapeau vers lui. Cela lui permettra de découvrir ou redécouvrir les lapins cachés derrière ces chapeaux.

Le nombre de chapeaux représentés sur la face du dé indique le nombre total de cartes Chapeau que le joueur peut retourner. Il prend et retourne chaque carte avant de la reposer au même endroit face lapin vers lui. Parfois, il sera limité par le nombre de cartes se présentant chapeau vers lui, et en retournera alors moins que le nombre indiqué par le dé.

Attention une exception : lorsque les deux dés tombent sur les faces Chapeau, le joueur effectue les actions des deux dés et peut retourner jusqu'à 4 cartes Chapeau.



### ● ECHANGE !

Le joueur échange n'importe laquelle de ses propres cartes Chapeau contre n'importe laquelle de celles d'un autre joueur (qu'elles soient faces lapin ou faces chapeau orientées vers lui)

Ces deux cartes échangent de places et sont alors reposées orientées face lapin vers le joueur qui la reçoit.

(Attention, pendant la manipulation, les joueurs font attention à ce que les autres adversaires ne puissent pas voir les faces de ces cartes)

### ● PIOCHE !

Le joueur choisit de piocher une carte :

- **Soit une carte Chapeau.**

Elle peut remplacer n'importe laquelle de ses 3 cartes chapeau. La carte remplacée est défaussée lapin visible à côté de la pioche. La nouvelle carte est posée sur le support face lapin vers le joueur. Si la carte piochée ne l'intéresse pas, il la défausse directement.

- **Soit une carte Baguette d'or.**

Elle remplace obligatoirement la carte baguette d'or posée lapins visibles devant le joueur. La carte remplacée est posée sous la pioche Baguettes d'or.

Lorsqu'une pioche est épuisée, on mélange les cartes défaussées pour en constituer une nouvelle.

**Uniquement après avoir réalisé son action, le joueur peut tenter de gagner une baguette d'or s'il le souhaite. Si non, il passe la main au joueur suivant.**

### Gagner une baguette d'or

Pour gagner une baguette d'or, le joueur doit présenter 2 cartes Chapeau présentant les lapins de couleur identiques à ceux présents sur la carte Baguette d'or.

Ces cartes doivent être en sa possession, placées sur sa baguette magique, faces chapeau ou lapin tournées vers lui.

- Si les 2 cartes chapeau correspondent bien aux lapins de sa carte Baguette d'or. Le joueur remporte celle-ci et la retourne face Baguette d'or. Les 2 cartes Chapeau sont défaussées faces lapins visibles.

Le joueur pioche alors 2 nouvelles cartes Chapeau qu'il pose sur son support et 1 nouvelle carte Baguette d'or qu'il place lapins visibles devant lui.

Puis, il passe la main au joueur suivant.

Un joueur n'a pas le droit de gagner une deuxième baguette d'or lors d'un même tour.

- Si les 2 cartes chapeau ne correspondent pas aux lapins de sa carte baguette d'or, le joueur perd une carte baguette d'or gagnée précédemment ! Il place cette dernière sous la pioche. Il repose ses 2 cartes Chapeau sur son support et passe la main au joueur suivant.

● **La partie se termine dès qu'un joueur gagne sa quatrième baguette d'or.**





**GEHEUGEN- EN STRATEGIESPELLETJE:**

Abacadabra! Degene die de meeste konijnenparen tevoorschijn tovert, is de grote overwinnaar van het goocheltoernooi! Hiervoor moet je een olifantengeheugen hebben en zo slim zijn als een vos!

 5 - 99  2 - 4  20 min.

**Inhoud:**

- 24 'hoedkaarten' (één konijn op de voorkant en een hoed op de achterkant)
- 21 'toverstokkaarten' (twee konijnen op de voorkant en één toverstokje op de achterkant)
- 2 dobbelstenen
- 4 toverstokjes

**Doel van het spel:**

Degene die er als eerste in slaagt vier toverstokkaarten te bemachtigen, is de winnaar.

**Voorbereiding van het spel:**

Elke speler legt een toverstokje voor zich neer en krijgt drie hoedkaarten met de plaatjes van de konijnen naar onderen. Hij zet ze op zijn rekje met de konijnenplaatjes naar zich toe. De resterende kaarten vormen het 'hoedstapeltje' en worden met de plaatjes van de konijnen naar onderen midden op tafel gelegd. Vervolgens krijgt elke speler een toverstokkaart die hij zodanig voor zich op tafel legt, dat alle spelers de konijnen kunnen zien. De resterende kaarten vormen het 'toverstokstapeltje' en worden met de plaatjes van de konijnen naar onderen naast het hoedstapeltje gelegd.

**Verloop van het spel:**

**Opgelet!** De spelers mogen het hele spelletje lang niet naar de konijnenkant van die hoedkaarten kijken die niet direct in hun gezichtsveld liggen (d.w.z. op hun eigen rekje en op dat van de andere spelers).

De jongste speler begint en vervolgens wordt het spel met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, gooit de twee dobbelstenen. Daarna kiest hij een van de twee opdrachten die de dobbelstenen aangeven, en voert deze uit.

**• HOEDEN!**

De speler mag op de verschillende rekjes - zowel zijn eigen rekje als dat van zijn tegenstanders - hoedkaarten omdraaien die met de hoedkant naar hem toegekeerd zijn. Zo kan hij de konijnen ontdekken (of herontdekken) die achter deze hoeden verstopt zitten. Het aantal hoeden dat de dobbelsteen aangeeft, komt overeen met het totaal aantal hoedkaarten die de speler mag omdraaien. Hij pakt elk van deze kaarten en draait ze om, waarna hij ze op dezelfde plaats terugzet met de konijnenkant naar hem toegekeerd. Het kan voorkomen dat er minder kaarten met de hoed naar hem toegekeerd zijn dan de dobbelsteen aangeeft. In dat geval draait hij er dus minder om dan de dobbelsteen aangeeft.

Pas op voor de volgende uitzondering: wanneer de twee dobbelstenen beide een hoed aangeven, voert de speler de opdrachten van beide dobbelstenen uit; hij mag dan tot wel vier hoedkaarten omdraaien.

**• RUILEN!**

De speler ruilt een van zijn eigen hoedkaarten (welke hij maar wil) met een kaart van een andere speler (welke kaart hij maar wil, of deze nu met de konijnenkant of met de hoedenkant naar hem toegekeerd staat).

Deze twee kaarten worden onderling van plaats verwisseld en worden vervolgens met de konijnenkant naar elk van deze spelers toegekeerd.

(Opgepast, tijdens het ruilen moeten de spelers ervoor zorgen dan de anderen de konijnenkanten van de kaarten niet kunnen zien)

**• TREKKEN!**

De speler kiest ervoor:

**- ofwel een hoedkaart te trekken;**

Deze kan welke van de drie hoedkaarten dan ook vervangen. De vervangen kaart gaat weg en wordt met de konijnenkant naar boven naast het stapeltje gelegd. De nieuwe kaart wordt op het rekje gezet met de konijnenkant naar de speler toegekeerd. Mocht de speler de getrokken kaart niet interessant vinden, dan doet hij hem meteen weg.

**- ofwel een toverstokkaart te trekken.**

De speler is verplicht hiermee de toverstokkaart te vervangen die met de konijnenkant boven voor de speler ligt. De vervangen kaart wordt onderop het toverstokstapeltje gelegd.

Wanneer een stapeltje op is, worden de weggegooidde kaarten geschud om een nieuw stapeltje te vormen.

**Uitsluitend nadat de speler zijn opdracht heeft uitgevoerd, mag hij proberen - indien hij dit wenst - een toverstokje te winnen. Zo niet, dan is de volgende speler aan de beurt.**

**Een toverstokje winnen**

Om een toverstokje te winnen, moet de speler twee hoedkaarten laten zien waarop konijnen staan van dezelfde kleur als de konijnen die op de toverstokkaart staan.

Deze kaarten moeten van hem zijn en op zijn toverstokje gelegd worden, met de hoeden- of konijnenkant naar hem toegekeerd.

- Indien de twee hoedkaarten inderdaad overeenkomen met de konijnen van zijn toverstokkaart, dan wint de speler deze kaart en legt hem met de toverstokkant naar boven.

De twee hoedkaarten worden dan weggelegd met de konijnenkant naar boven.

Daarna trekt de speler twee nieuwe hoedkaarten die hij op zijn rekje zet, en één nieuwe toverstokkaart die hij met de konijnenkant naar boven voor zich neerlegt.

Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.

Een speler kan niet tijdens één beurt twee toverstokjes winnen.

- Indien de twee hoedkaarten niet overeenkomen met de konijnen van zijn toverstokkaart, dan verliest de speler een eerder gewonnen toverstokkaart! Deze legt hij dan onderop het stapeltje.

Hij zet zijn twee hoedkaarten terug op zijn rekje, waarna de volgende speler aan de beurt is.

**• Zodra een speler zijn vierde toverstokje gewonnen heeft, is het spelletje afgelopen.**