



Magic School

MagicSchool



De 5 à 99 ans



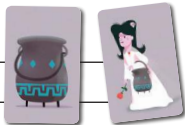
De 1 à 6 joueurs



Contenu : 32 cartes (16 cartes "objet magique" et 16 cartes "personnage").



But du jeu : Accomplir au moins 10 quêtes magiques.



Vous incarnez de jeunes apprentis qui rêvent de devenir de Grands Sorciers. Pour cela il faut réussir au moins 10 quêtes. Celles-ci sont collectives et vous devrez coopérer pour réussir tous ensemble. Pour accomplir une quête vous devrez associer les objets magiques à leurs propriétaires et rassembler les deux cartes correspondantes.

Préparation du jeu : Toutes les cartes sont mélangées et placées en pile, faces cachées, sur la table. Au cours du jeu, les joueurs vont tirer des cartes et les placer côte à côte sur la table en formant des lignes de 4 cartes pour former au final un carré de 4 cartes par 4 cartes.



Règle du jeu : le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu le premier joueur prend la première carte de la pioche, la montre à tous les joueurs puis la repose face cachée sur la table.

Le deuxième joueur pioche une nouvelle carte, la montre à tous les joueurs :

- Si cette carte peut être associée à la carte déjà posée sur la table, le joueur la pose par-dessus celle-ci, face visible. Une paire est ainsi créée et il ne sera plus possible de poser de cartes par-dessus.

- Si cette carte ne peut pas être associée à la carte déjà posée sur la table, le joueur la pose à la suite face cachée sur la table.

Pour les tours suivants, s'il y a plusieurs cartes faces cachées sur la table, le joueur choisit sur laquelle poser s'il pense pouvoir créer une paire.

Les tours de jeu s'enchainent jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans la pioche.

NB : Les joueurs peuvent discuter ensemble pour choisir où poser la carte tirée, mais la décision finale appartient au joueur dont c'est le tour.

Il est impossible de changer de place une carte déjà posée.

Fin de la partie. La partie prend fin quand toutes les cartes sont posées sur la table, c'est-à-dire qu'il y a bien un carré de 4 cartes par 4 avec 2 cartes pour chaque emplacement. On vérifie alors les 16 paires créées. Si l'objet magique et son propriétaire sont correctement associés : la quête est accomplie.

Magic School

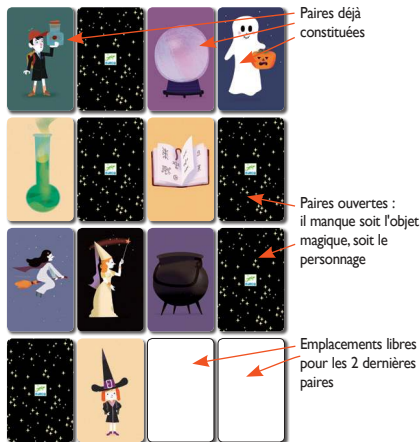


Tableau d'honneur :

- 15 ou 16 quêtes: **Excellent** ! Vous devenez Grand Sorcier et la médaille de l'Ordre de Merlin vous est décernée.
- De 10 à 14 quêtes: **Bravo** ! Vous devenez Grand Sorcier.
- De 7 à 9 quêtes: **Dommage**, c'était presque réussi ! Réessayez !
- De 0 à 6 quêtes: **Oups...** c'est raté mais de vrais Sorciers n'abandonnent jamais !

Un jeu de Jonathan Favre-Godal



Ages: 5–99 years



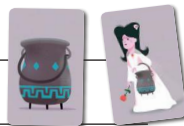
Number of players:
1 to 6 players



Contents: 32 cards –
16 magical item cards and 16 character cards



Aim of the game: Complete at least 10 magical quests.



You'll play as young apprentices dreaming of becoming Grand Sorcerers. If you want to achieve your goal, you'll need to successfully complete at least 10 quests. They are a group effort and you'll need to work together to win.

To complete a quest, you must match the magical items to their owners and put the two matching cards together.

Getting the game ready: All the cards are shuffled and placed in a pile, face down, on the table. When playing the game, players should take cards and place them side by side on the table, forming rows of four cards to create a square of four by four cards.



Rules of the game: The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction. When it's their turn, the first player takes the first card in the pile, shows it to all the players and then places it face down on the table.

The second player draws a new card and shows it to all the players:

- If this card can be matched to the one previously placed on the table, the player places it on top of it, face up. A pair is then formed and no more cards can be placed on top.

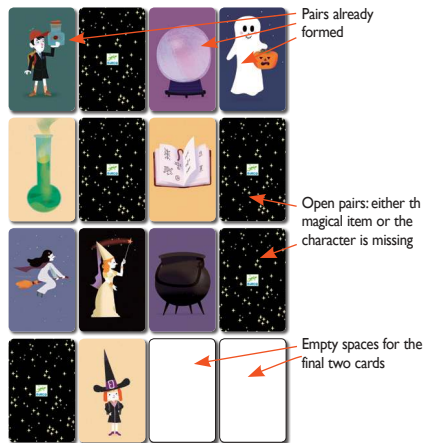
- If this card cannot be matched to the one previously placed on the table, the player places it face down on the table.

For the following turns, if there are several cards face down on the table, the player chooses which one to place their new card on, if they think they can form a pair. Play continues until there are no cards left in the pile.

Note: Players can discuss with each other where to place the card drawn, but the final decision rests with the player whose turn it is.

You cannot move cards that have already been put down.

End of the game: The game ends when all the cards have been placed on the table – in other words, once a square of four by four cards has been formed with two cards in each space. The players then check the 16 pairs formed. If the magical item and its owner are matched correctly, the quest is complete.



Score table:

- 15 or 16 quests: **Excellent!** You are now a Grand Sorcerer and receive the Medal of the Order of Merlin.
- 10 to 14 quests: **Well done!** You are now a Grand Sorcerer.
- 7 to 9 quests: **Too bad,** you were close! Try again!
- 0 to 6 quests: **Oops...** game over, but a true sorcerer never gives up!

A game by Jonathan Favre-Godal

Magic School



DJ05144

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.