

LA MISE EN PLACE

Les 2 joueurs se mettent l'un en face de l'autre.

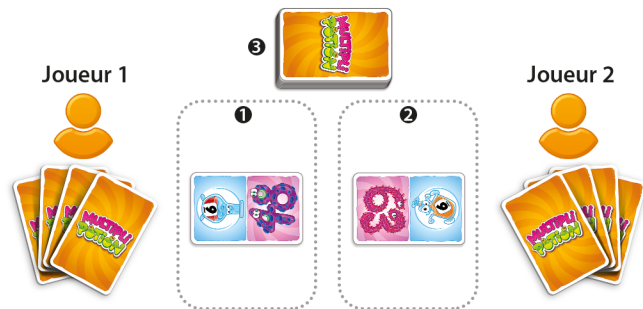
Sélectionnez le niveau de difficulté de la partie :

- pour jouer avec les tables de 2 à 5 : prendre uniquement les cartes avec les monstres verts (40 cartes)
- pour jouer avec les tables de 6 à 9 : prendre uniquement les cartes avec les monstres violets (40 cartes).
- pour jouer avec les tables de 2 à 9 : prendre toutes les cartes du paquet (80 cartes).

Mélangez les cartes du niveau choisi et posez 1 carte (face visible) devant chaque joueur avec la potion dans sa direction.

Distribuez ensuite 4 cartes (face cachée) aux 2 joueurs. Chacun regarde ses cartes mais ne les montre pas. Les cartes restantes forment une pioche (face cachée) que l'on place sur le côté.

- 1 Zone de pose des cartes du joueur 1
- 2 Zone de pose des cartes du joueur 2
- 3 Pioche



LE DÉROULEMENT

Les joueurs jouent chacun leur tour. Le plus jeune commence.

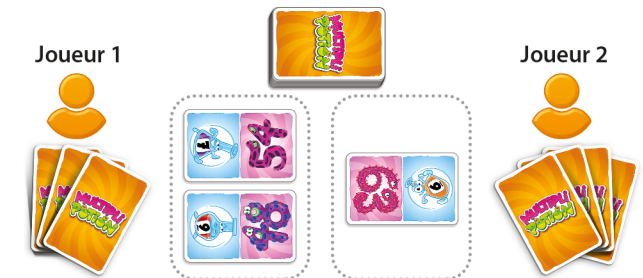
Lors de son tour, un joueur doit suivre les 3 étapes suivantes :

Étape 1 – Il choisit une des cartes de sa main pour la poser devant lui (à côté de celle déjà posée lors de la mise en place).

Comment bien choisir la carte à déposer ?

Le but pour un joueur est de capturer un monstre présent dans la zone de pose de l'adversaire. Pour y parvenir, il doit multiplier 2 de ses potions (présentes dans sa propre zone de pose) pour atteindre le bon résultat.

Exemple : ci-dessous le joueur 2 a un monstre de valeur 63. Au début de son tour, le joueur 1 a une potion 9 disponible dans sa zone de pose. Il lui manque donc une potion 7 pour faire une multiplication qui lui permette d'attraper le 63 ($9 \times 7 = 63$). Il a une carte avec une potion 7 dans la main et il la pose alors sur la table.



Étape 2 – Utiliser ses potions posées pour capturer un monstre.

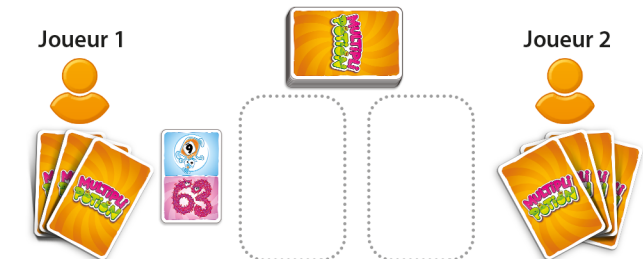
Avec les potions présentes dans sa zone de pose, le joueur cherche 2 potions dont la multiplication permet d'obtenir la valeur d'un monstre présent chez l'adversaire.

- Si une multiplication est possible, le joueur utilise ses 2 potions pour capturer le monstre (il n'y a pas de pénalité s'il se trompe).
- S'il n'y a pas de multiplication possible, le joueur ne fait rien et son tour se termine

Comment se réalise une capture ?

Le joueur récupère la carte capturée chez son adversaire et la conserve à côté de lui comme un trophée, il ne peut pas l'utiliser pour jouer. Les 2 cartes dont les potions ont été utilisées pour la capture deviennent usagées et sont mises sous la pioche.

Exemple : dans l'exemple précédent, le joueur 1 dispose des potions 9 et 7 dans sa zone. Il les utilise pour attraper le monstre 63 de l'adversaire. Les 2 cartes avec les potions 7 et 9 vont alors sous la pioche et la carte avec le monstre 63 est gardée par le joueur 1 à côté de lui. À la fin de l'action, il n'y a plus de cartes dans les zones de pose des joueurs.



Étape 3 – Le joueur annonce la fin de son tour et pioche une carte pour avoir de nouveau 4 cartes en main.

C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie – Si l'un des joueurs parvient à capturer 5 monstres de l'adversaire, il est déclaré vainqueur.

S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, celui qui a capturé le plus de monstres remporte la partie.

LES QUESTIONS FRÉQUENTES

Peut-on continuer à jouer quand il n'y a pas de cartes déposées devant les joueurs ? **OUI**, les joueurs continuent de déposer alternativement des cartes en suivant les règles.

Aucune de mes cartes ne me permet de capturer un monstre. Est-ce que je pose quand même une carte ? **OUI**, obligatoirement.

Je peux attraper un monstre avec les cartes que j'ai déjà déposées. Dois-je quand même poser une carte de ma main ? **OUI**, pendant son tour le joueur doit déposer obligatoirement une carte.

Est-ce qu'il y a une limite au nombre de cartes que l'on peut poser devant soi ? **NON**

Est-ce qu'on peut multiplier plus de 2 potions entre elles ? **NON**, seulement 2 potions entre elles car le but est d'apprendre les tables de multiplication... mais vous êtes libre d'inventer vos règles.

Peut-on capturer plusieurs monstres pendant son tour ? **NON**, si un joueur peut attraper différents monstres, il choisit la solution qu'il préfère et il ne capture qu'une seule carte.

Peut-on utiliser des potions de sa main pour attraper un monstre ? **NON**. Seules les cartes posées devant soi peuvent être utilisées pour attraper un monstre.

J'ai oublié de capturer un monstre et mon adversaire s'en est rendu compte. Que se passe-t-il ?

Si le joueur annonce la fin de son tour sans avoir capturé un monstre, l'adversaire peut intervenir. Il montre la ou les solutions oubliées. Le joueur réalise alors la capture de son choix. En récompense, l'adversaire récupère la première carte du dessus de la pioche (cela ne compte pas comme un tour de jeu).