

Histoire

Simsalapouf ! Marie est vraiment stupéfaite lorsqu'elle aperçoit ses vêtements voler hors du placard en arc de cercle et atterrir par terre en désordre. « Je pense, que quelque chose a mal tourné... » murmure-t-elle. Marie voulait juste s'habiller, mais elle a accidentellement enchanté certains de ses vêtements. Marie a maintenant besoin de votre aide pour retrouver tous ses vêtements enchantés.



MARIE MAGIQUE



www.matagot.com

@EditionsMatagot



Matagot, 48 rue de la Bienfaisance, 75008 Paris, France

Auteur : Wolfgang Dirscherl • Illustration : Anne Pätzke
Création et design : Mühlenkind Kreativagentur
Traduction française : Cédric Basso
Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Allemagne.
© 2020 by Pegasus Spiele GmbH. Tous droits réservés.
Impression et publication des règles du jeu, des éléments du jeu ou des illustrations sans autorisation est interdite.



Wolfgang Dirscherl



Bonjour, je m'appelle Wolfgang Dirscherl.

Je suis né en 1974 à Regensburg en Allemagne. J'habite avec ma femme et mes deux fils, à Sinzing, juste au bord du Danube et à deux pas de la forêt. Depuis 2010, j'exerce le métier de mes rêves en tant que concepteur de jeux, auteur de livres pour enfants et éditeur de jeux en freelance. Avec Marie Magique, vous allez découvrir un jeu vraiment chouette et je vous souhaite beaucoup de plaisir à y jouer.

Matériel

- 1 figurine en bois Marie Magique aimantée
- 18 cartes de recherche (chapeau, balai, bottes, cape, robe, collants ; 3 de chaque)
- 18 tuiles vêtements aimantées (3 de chaque)
- 12 tuiles vêtements non-aimantées (2 de chaque)



Le but du jeu est d'aider Marie Magique à retrouver tous ses vêtements enchantés.



1. Placez toutes les tuiles vêtements côte à côte, au milieu de la table, afin que chacun puisse voir clairement les vêtements qui y sont représentés.
2. Mélangez ensuite toutes les cartes de recherche et formez une pioche, face visible, à côté des tuiles vêtements.
3. Placez la figurine de Marie debout, prête à partir à la recherche de ses vêtements de magicienne. Vous êtes prêts à démarrer la partie !

Règles du jeu

Vous jouez dans le sens horaire. La dernière personne à avoir cherché quelque chose commence la partie. À votre tour, regardez attentivement la carte de recherche qui se trouve sur le dessus de la pile. Elle représente le vêtement enchanté que Marie recherche actuellement. Prenez ensuite la figurine et posez-la sur une des tuiles représentant le vêtement que Marie recherche. Soulevez maintenant la figurine et voyez ce qu'il se passe.

La tuile vêtement colle à Marie ?

La magie opère ! Vous avez trouvé un des vêtements enchantés de Marie. Prenez la carte de recherche du haut de la pile et placez-la devant vous. Récupérez également la tuile vêtement collée à la figurine et posez-la sur la carte de recherche face à vous. C'est maintenant au tour du joueur suivant.



La tuile vêtement ne colle pas à Marie ?

La magie n'a pas fonctionné, ce vêtement-là n'a pas été enchanté par Marie. Laissez la tuile vêtement au milieu de la table et souvenez-vous de sa position ! C'est ensuite au tour du joueur suivant. La carte de recherche reste face visible sur le dessus de la pile jusqu'à ce qu'un joueur ait trouvé le vêtement enchanté correspondant.

Fin du jeu

La partie est terminée lorsque vous avez récupéré la dernière tuile vêtement enchanté et que la pile de cartes recherche est vide. Marie est ravie, vous l'avez aidée à avoir la panoplie parfaite de vêtements enchantés ! Celui ou celle qui a collecté le plus de tuiles vêtements enchantés remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

