



🍁 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



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.



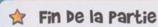
Secret de Magicien!

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 une Colombe, il peut indiquer au joueur suivant qu'il a terminé.





La partie prend fin lorsque le sablier est écoulé.

Révélez les Lapins cachés sous les Chapeaux.

Si les chapeaux sont bans l'orbre 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).

