



MAGIC HAT

DJ08536



 6+

 2-4

 15 min

Auteurs :

Jonathan Favre-Godal & Corentin Lebrat

Illustrateur : Philip Giordano

JEU DE MÉMOIRE

BUT DU JEU : retrouver quel animal le magicien a fait disparaître !

COMMENT JOUER ?

Le grand magicien a 6 animaux, chacun caché au fond d'un chapeau. En début de partie, le magicien fait disparaître un animal et le chapeau correspondant est écarté du jeu. Chacun leur tour, les joueurs regardent secrètement dans un chapeau afin d'en déduire l'animal disparu. Facile ? Pas si sûr... car à chaque fois, les chapeaux changent de place ! Lorsqu'un joueur parvient à deviner quel animal est manquant, il gagne la manche et remporte un jeton « chapeau de magicien ». Dès qu'un joueur gagne une seconde manche, il remporte un jeton « baguette magique » et remporte la partie.

+++ 2 niveaux de mémoire : il faut se rappeler quels sont les animaux que l'on a vus **ET** quels sont les chapeaux que l'on a déjà retournés !

Authors:

Jonathan Favre-Godal & Corentin Lebrat

Illustrator: Philip Giordano

A MEMORY GAME

OBJECT: to find out which animal the magician has made disappear!

HOW TO PLAY?

The great magician has 6 animals, each one hidden in the bottom of a hat. At the start of the game, the magician makes an animal disappear and the corresponding hat is removed from the game. Each player in turn looks inside a hat, without showing the other players, to work out which animal is missing. Easy? Not really... because the hats change place every time! If a player can work out which animal is missing, they win the round and get a "magician's hat" token. Once a player wins a second round, they get a "magic wand" token and win the game.

+++ 2 levels of memory: you have to remember which animals you have seen AND which hats you have already turned over!

