

MISTIGRIFF



Âge : 5-8 ans



Nb de joueurs : 2-5



But du jeu : Obtenir le plus de point de bravoure.



Nb de cartes : 36 cartes.



Ces cartes sont gardées en main jusqu'à la fin de la partie.



Le Roi et la Reine rapportent chacun 2 points de bravoure.



Le dragon Mistigriff fait perdre 3 points de bravoure.



Le dragon vaincu rapporte 1 point de bravoure. Cette carte annule l'effet négatif du Mistigriff lorsqu'un joueur possède les 2 cartes.



Ces cartes sont posées devant soi au cours de la partie. Elles montrent des $\frac{1}{2}$ monstres. Pour réaliser une paire il suffit de rassembler deux cartes avec le même monstre.



Ces cartes rapportent des points de bravoures.



Ces cartes comportent des pouvoirs magiques.



Préparation du jeu : Toutes les cartes sont mélangées et distribuées entre les joueurs. (À 5 joueurs, un joueur aura une carte de plus que les autres).

Déroulement du jeu : Le joueur le plus jeune commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il pioche une carte au hasard dans le jeu du joueur de droite. S'il peut former une paire, il pose alors les 2 cartes sur la table devant lui.

Si l'une d'elles présente un **pouvoir magique**, celui-ci est immédiatement appliqué. (Voir effets des pouvoirs magiques). Puis c'est au tour du joueur suivant.

S'il n'a pas de paire de monstres identiques, son tour de jeu s'arrête et c'est au joueur suivant.

Effets des pouvoirs magiques :



Le joueur vole la dernière paire posée (s'il y a un pouvoir magique sur l'une des cartes volées celui-ci ne s'applique pas.)



Le joueur rejoue puis le jeu change de sens.





Le joueur suivant passe son tour de jeu.



Le joueur choisi la carte pour le joueur suivant. (Ce dernier ne pourra donc pas choisir la carte qu'il tire).

Fin de la partie :

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes  en main,

la partie s'arrête pour lui. Il pose alors les cartes 

qu'il lui reste devant lui. Les autres joueurs continuent à jouer. Quand tous les joueurs ont fini de jouer, ils comptent les points de bravoure des cartes posées devant eux : celui qui en possède le plus remporte la partie.

Auteur : Jérémie Caplanne