



# Magic Hat



ans years  
años Jahre  
**6-99**

Jeu de mémoire  
A memory game  
Merkspiel  
Juego de memoria

**F**

## Règle du jeu



**Age :** 6-99 ans

**Nombre de joueurs :** 2-4 joueurs

**Contenu :** 6 chapeaux de magiciens (chacun avec un animal à l'intérieur), 6 cartes « animal », 4 jetons « chapeau de magicien », 1 jeton « baguette magique ».

**But du jeu :** Être le premier à récupérer le jeton « baguette magique ».

**Préparation du jeu :**

Posez tous les chapeaux de magicien au centre de la table, fond caché, de façon à ne pas voir l'intérieur. Posez les 6 cartes « animal » en ligne, face découverte, à côté. Posez les jetons « chapeau de magicien » et « baguette magique » à côté.



Le jeu se déroule en plusieurs manches :

**Mise en place d'une manche :**

Mélangez les chapeaux (en gardant bien l'intérieur caché) et retirez 1 chapeau au hasard.

Placez ce chapeau dans la boîte (toujours en gardant bien l'intérieur caché) : il s'agit de l'animal que le magicien a fait disparaître.

Disposez les 5 chapeaux restants en cercle au centre des joueurs à côté des cartes « animal ».



**Déroulement d'une manche :**

Le plus jeune joueur démarre puis le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur actif peut :

• **Regarder à l'intérieur d'un chapeau**

**OU**

• **Énoncer le nom de l'animal disparu.**

**Regarder à l'intérieur d'un chapeau :**

Le joueur actif regarde, secrètement, l'intérieur d'un des chapeaux du centre de la table et le repose. Ensuite, **il doit intervertir ce chapeau avec un autre.**

**Attention :** Cette manipulation doit se faire de manière à ce qu'elle soit visible de tous les autres joueurs.

**Énoncer le nom de l'animal disparu**

Le joueur actif annonce à haute voix le nom de l'animal disparu. Il regarde alors secrètement à l'intérieur du chapeau écarté.

- S'il s'agit bien de l'animal annoncé : Il gagne la manche. On démarre alors une nouvelle manche et le joueur à gauche du vainqueur devient le 1er joueur de cette nouvelle manche.
- S'il ne s'agit pas de l'animal annoncé : Il ne peut plus participer à cette manche et doit garder l'identité de l'animal disparu secrète. Les autres joueurs, eux, continuent de jouer jusqu'à ce que l'un d'eux remporte la manche.

**NB :** Lorsqu'il n'y a plus qu'un joueur en jeu ce dernier gagne immédiatement la manche.

**Gagner une manche :**

Lorsqu'un joueur gagne une manche il prend un jeton « chapeau de magicien ». S'il en a déjà un, il prend le jeton « baguette magique » et remporte la partie.

**Fin du jeu :**

Lorsqu'un joueur gagne le jeton « baguette magique » : il remporte la partie.

**Variante pour les experts :** Après avoir intervertir le chapeau observé avec un autre. S'il le désire, il peut de nouveau intervertir 2 chapeaux de son choix.