REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

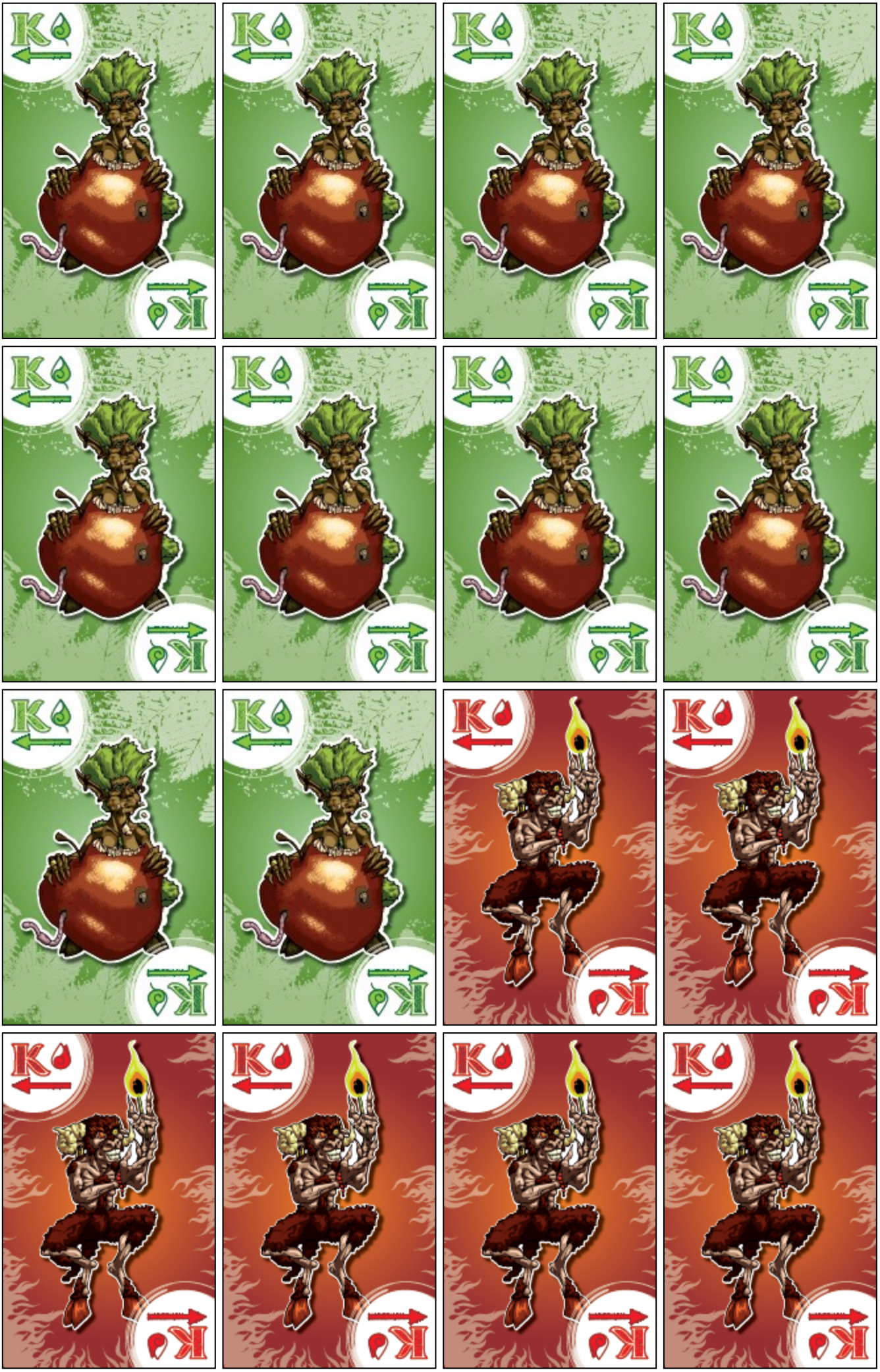
REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION



REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

Reaksion : Mages & Korrigans

Nombre de joueurs : de 2 à 4 **Âge :** 7 ans et plus **Durée :** 10 minutes

Histoire : 4 magiciens s'affrontent pour le titre de meilleur sorcier. Votre mission : capturer le plus de korrigans. Arriverez-vous à capturer les 44 korrigans (*11 rouges, 11 bleus, 11 jaunes et 11 verts*) ?

Mise en place : Chaque joueur reçoit un magicien (*distribué aléatoirement*) et le place face visible devant lui. Un joueur prend une carte Objectif, la pose au centre de la table, mélange toutes les cartes Korrigans et distribue 11 cartes à chaque joueur.

Déroulement de la partie (11 tours de jeu) :

Etape 1 : Chaque joueur prend connaissance des cartes Korrigan qu'il a en main.

Etape 2 : Les joueurs choisissent une carte de leur main et la place face cachée devant eux.

Etape 3 : Quand tous les joueurs ont posé une carte face cachée, elles sont retournées face visible.

Etape 4 : Utilisation des pouvoirs spéciaux (*cette étape n'est pas obligatoire*).

Etape 5 : Les joueurs donnent les cartes de leur main à leur voisin de gauche.

Etape 6 : Retour à l'Etape 1 *(Si les mains sont vides, la partie s'arrête et le comptage des points débute)*.

Pouvoir spécial : Chaque magicien peut utiliser sa magie pour arrêter le temps. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois (*par joueur*) et permet de passer l'étape 5 pendant un tour. Un joueur qui souhaite l'utiliser, tourne son magicien face cachée. Les cartes ne tourneront pas ce tour-ci.

Fin de partie : Les joueurs regardent la carte Objectif et comptent leurs points (*si 2 korrigans rouges rapportent 3 points : 4 korrigans rouges = 6 points ; 3 korrigans rouges = 3 points*). Chaque magicien face visible (*qui n'a pas utilisé son pouvoir*) compte comme un korrigan de sa couleur (*un magicien bleu face visible = un korrigan bleu*) et peut compléter des combinaisons. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur le plus jeune est déclaré vainqueur.

Variantes de jeu

Objectif avancé : en plus de la carte Objectif placée au centre de la table, les joueurs ont une autre manière de marquer des points. En fin de partie, si un joueur possède 7 korrigans de la même couleur (*ou 6 korrigans et un magicien face visible de la même couleur*), il gagne un bonus de 100 points.

Malédiction : Les magiciens ne peuvent plus arrêter le temps mais ils peuvent jeter un sort. Un magicien peut utiliser sa magie sur un korrigan adverse qui ne partage pas son élément (*il ne doit pas être de la même couleur*). Le korrigan visé et le magicien lanceur de sort sont retournés face cachée.

Téléportation : Les magiciens ne peuvent plus arrêter le temps mais ils peuvent téléporter un korrigan. Un magicien peut cibler un korrigan qui partage son élément et qui lui appartient. Le magicien est retourné face cachée et le joueur échange le korrigan ciblé avec une carte de Korrigan de sa main.

REAKSION

Objectif

- 2 Korrigans de l'Eau = 5 points
- 2 Korrigans du Vent = 5 points
- 3 Korrigans de la Terre = 10 points
- 4 Korrigans du Feu = 15 points

REAKSION

Objectif

- 1 Korrigan de la Terre = 1 point
- 2 Korrigans du Feu = 3 points
- 3 Korrigans de l'Eau = 5 points
- 4 Korrigans du Vent = 8 points

REAKSION

Objectif

- 2 Korrigans du Vent = 2 points
- 3 Korrigans de l'Eau = 4 points
- 4 Korrigans du Feu = 8 points
- 5 Korrigans de la Terre = 16 points

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION

REAKSION