

Merlin

DE REINHARD STAUPE



Joueurs: de 2 à 8 • Âge: à partir de 5 ans • Durée: environ 10 minutes

CONTENU DE LA BOÎTE

50 cartes :



Chaque carte montre Merlin, le magicien. Mais d'une carte à l'autre, Merlin change d'apparence.

Il peut :

- changer de **corpulence** pour devenir gros, normal ou maigre,
- changer la **couleur** de son bonnet, de son manteau, de ses chaussures et de sa baguette magique (en rouge, jaune, vert et bleu).

IDÉE DU JEU

À chaque tour de jeu, on retourne une carte « Merlin ». Les joueurs doivent alors retrouver le plus vite possible une carte où Merlin a pris une apparence **totale**ment différente. Le premier joueur qui la trouve pose sa main le plus vite possible sur cette carte et la place ensuite devant lui, face cachée, comme point de victoire.

Si par exemple sur la carte retournée, Merlin est gros, la carte à trouver devra montrer Merlin normal ou maigre (mais pas gros). Si la carte retournée montre Merlin avec un bonnet rouge, la carte à trouver doit représenter Merlin avec un bonnet jaune, vert ou bleu (mais pas rouge), etc.

Avoir une apparence totalement différente signifie donc : **aucun** des 5 éléments qui changent dans l'apparence de Merlin (corpulence, bonnet, manteau, chaussures et baguette magique) ne doit être identique sur la carte retournée et sur la carte qu'il faut trouver.





Sur la carte de gauche, Merlin apparaît totalement différent de la carte de droite.

Sur la carte de gauche, il est maigre, sur la carte de droite, il est normal.

Sur la carte de gauche, sa baguette magique est jaune, sur la carte de droite, elle est verte.

Sur la carte de gauche, son manteau est bleu, sur la carte de droite, il est jaune, etc.

Les 5 éléments qui changent sont donc tous totalement différents.

Le premier joueur qui a remporté 6 points de victoire (6 cartes « Merlin ») gagne la partie.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Les cartes sont bien mélangées puis on retourne 12 cartes que l'on place, faces visibles, sur la table. Chaque carte doit être bien visible pour tous les joueurs. Les cartes restantes sont empilées, faces cachées, au centre de la table : elles constituent la pioche.



12 cartes « Magiciens » sont placées sur la table. Les cartes restantes forment une pioche au centre de la table.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé pioche une carte « Merlin » et la pose face visible sur le paquet : la carte retournée se retrouve donc au sommet de la pioche. La partie commence immédiatement.

Les joueurs doivent maintenant chercher tous en même temps et trouver le plus vite possible une carte sur laquelle Merlin a une apparence totalement différente de la carte retournée au sommet de la pioche. Dès qu'un joueur a trouvé une carte sur laquelle Merlin a une apparence totalement différente, il pose sa main dessus.



*La première carte de la pioche est retournée.
Claudia trouve une carte où Merlin est totalement différent
de ce qu'on voit sur la carte retournée.
Elle se dépêche de poser sa main sur la carte.*

- ➔ Si un joueur a posé la main sur la bonne carte, il la prend et la met devant lui. Cette carte est alors remplacée par la carte qui se trouve au sommet de la pioche.
- ➔ Si le joueur a posé la main sur la mauvaise carte, il passe son tour et doit rendre l'une des cartes qu'il a devant lui (s'il en possède une). Les autres joueurs continuent de chercher jusqu'à ce que quelqu'un ait posé la main sur la bonne carte.

Les tours de jeu s'enchaînent toujours de la même manière. La première carte de la pioche est retournée au sommet du paquet, tous les joueurs cherchent en même temps, un joueur pose la main sur une carte, etc.

Attention : si aucune des 12 cartes disposées sur la table n'est complètement différente de la carte retournée au som-

met de la pioche, cas extrêmement rare, les joueurs doivent alors dire le plus vite possible « Pas de carte ». Le premier à dire « Pas de carte » reçoit la carte retournée au sommet de la pioche comme point de victoire.

En règle générale, plusieurs cartes correspondent à la carte recherchée. Si plusieurs joueurs posent leur main en même temps sur des cartes qui correspondent à la carte recherchée, il faut donc les départager. Dans ce cas, la carte au sommet de la pioche est remise sous le paquet et la carte suivante est retournée. Seuls les joueurs à égalité participent à ce tour particulier, et le premier à trouver la bonne carte remporte le point.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui a remporté 6 points (6 cartes « Merlin ») gagne la partie. Mais les joueurs peuvent également fixer un autre objectif (plus ou moins de 6 cartes) pour des parties plus longues ou plus rapides !

L'usage du titre avec l'aimable assentiment du
Merlin GmbH, D-74670 Forchtenberg



Avez-vous des questions ?
Nous vous aidons volontiers.
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

Merlin

VON REINHARD STAUPE



Spieler: 2 – 8 Personen • Alter: ab 5 Jahren • Dauer: ca. 10 Minuten

INHALT

50 Karten:



Auf jeder Karte ist Merlin, der Zauberer, abgebildet. Merlin verändert ständig, von Karte zu Karte, seine Erscheinung.

Er kann:

- seine Dicke verzaubern (dick, mittel, dünn)
- die Farbe seiner Mütze, seines Mantels, seiner Schuhe und seines Zauberstabes verzaubern (rot, gelb, grün, blau).

SPIELWEISE

In jeder Runde wird eine Karte mit Merlin, dem Zauberer, vom Stapel aufgedeckt. Die Aufgabe der Spieler besteht darin, möglichst schnell eine andere Karte zu finden, auf der Merlin **völlig anders** aussieht. Wer zuerst eine solche Karte findet, schlägt schnell mit der Hand darauf und erhält die Karte als Gewinn.

Ist Merlin auf der aufgedeckten Karte z. B. dick, so darf er auf der gesuchten Karte nicht dick sein (er muss also mittel oder dünn sein). Trägt er eine rote Mütze, so darf er auf der gesuchten Karte keine rote Mütze tragen (die Mütze muss also gelb, grün oder blau sein), usw.

Völlig anders aussehen heißt also: **Keines** der fünf veränderlichen Merkmale darf auf der gesuchten Karte so aussehen wie auf der gerade aufgedeckten Karte.





Auf der linken Karte sieht Merlin völlig anders aus als auf der rechten.

Auf der linken Karte ist er dünn, auf der rechten ist er nicht dünn.

Auf der linken Karte ist sein Zauberstab gelb, auf der rechten ist er nicht gelb.

Auf der linken Karte ist der Mantel blau, auf der rechten ist er nicht blau, usw.

Alle fünf veränderlichen Merkmale sind unterschiedlich.

Wer zuerst sechs Zauberer besitzt, ist Sieger.

SPIELVORBEREITUNG

Die Karten werden gemischt. 12 Karten werden offen auf dem Tisch verteilt. Jede einzelne Karte muss gut zu erkennen sein. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.



12 Zauberer liegen offen auf dem Tisch. Die restlichen Karten liegen als verdeckter Stapel in der Mitte.

SPIELABLAUF

Der älteste Spieler nimmt die oberste Karte des Stapels und deckt sie an Ort und Stelle auf – die Karte wird also offen auf den Stapel gelegt. Sofort beginnt das Spiel.

Alle Spieler müssen nun gleichzeitig und so schnell wie möglich eine Karte suchen, auf der Merlin völlig anders aussieht als auf der gerade aufgedeckten Karte des Stapels. Sobald ein Spieler einen völlig anders ausschenden Zauberer gefunden hat, schlägt er schnell mit der Hand darauf.



*Die oberste Karte des Stapels wird aufgedeckt.
 Claudia findet einen Zauberer, der völlig anders aussieht als
 der gerade aufgedeckte.
 Schnell schlägt sie mit der Hand darauf.*

- ➔ Hat der Spieler **richtig gesucht**, nimmt er die Karte, auf die er draufgeschlagen hat, als Gewinn an sich und legt sie verdeckt neben sich ab. Die aufgedeckte Karte des Stapels wird an die freie Stelle gelegt.
- ➔ Hat der Spieler **falsch gesucht**, scheidet er für diese Runde aus und muss eine Karte, die er bereits gewonnen hat, als Strafe wieder abgeben und beiseite legen (sofern er eine besitzt). Die anderen spielen weiter, bis jemand auf eine richtige Karte geschlagen hat.

In der beschriebenen Art und Weise wird Runde für Runde gespielt. Die oberste Karte des Stapels wird jeweils aufgedeckt, alle suchen gleichzeitig, ein Spieler schlägt auf eine Karte, usw.

Beachte: Sollte der äußerst seltene Fall eintreten, dass keine einzige der 12 aufgedeckten Karten völlig anders aussieht als die aufgedeckte Karte des Stapels, dann müssen die Spieler möglichst schnell „keine Lösung“ rufen. Wer das zuerst ruft, bekommt die aufgedeckte Karte des Stapels als Gewinn. Es gibt in aller Regel mehrere richtige Lösungen. Sollte es vorkommen, dass mehrere Spieler **genau gleichzeitig** auf eine richtige Karte schlagen, dann wird nur zwischen diesen Spielern ein Stechen ausgetragen. Die aufgedeckte Karte des Stapels wird unter den Stapel geschoben. Anschließend wird eine neue Karte vom Stapel aufgedeckt und nur zwischen den betreffenden Spielern ausgespielt.

SPILENDE

Wer zuerst sechs Zauberer besitzt, ist Sieger. Wer möchte, kann natürlich auch mehr oder weniger Karten als Siegforderung vereinbaren, ganz nach Lust und Laune.

Teilnutzung mit freundlicher Zustimmung der
 Merlin GmbH, D-74670 Forchrenberg



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MM11

• Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!
 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
 Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
 E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de