MIRAGE

2 à 4 personnes
15 minutes
8 ans et +

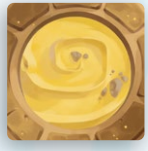


Auteur · Ludovic Vincent
Autrice · Virginie Vincent
Illustratrice · Zaeliven
Développeur · Jérémy Partinico
Graphiste · Ange Hubert
Éditeur · Yoann Brogol

Subverti

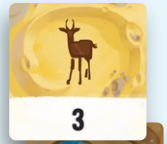
MATERIEL

5 cartes Portail



50 cartes Mirage

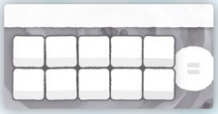
Recto





Verso

1 bloc de score



REPARTITION

28 gazelles



14 fennecs



9 vautours



7 scorpions



10 dunes



10 oasis



10 roches



10 racines



10 palmiers



ANATOMIE D'UNE CARTE



Les **Animaux**
au premier plan

Le **Paysage**
en arrière-plan

Les **Points**
en bas de la carte

BUT DU JEU

MIRAGE est un jeu de cartes compétitif. Chaque personne collectionne dix cartes devant elle afin de terminer la partie avec le plus grand nombre de points possible.

MISE EN PLACE

1. Mélangez les **50 cartes Mirage** et formez la **Pioche** face cachée.
2. Révélez les **9 premières cartes** de la Pioche afin de constituer une **grille de 3 x 3 cartes** au centre de la table.
3. Au début de chaque ligne et de chaque colonne, placez les **5 cartes Portail et la Pioche**.
4. Déterminez l'ordre de jeu : la dernière personne à avoir vu un **animal sauvage** commence, puis jouez à tour de rôle dans le sens horaire.



Tour de jeu

Une partie se déroule en 10 tours.
À chaque tour vous devez :

1. Choisir une carte

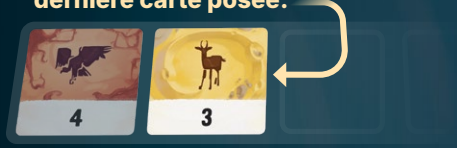
2. Poser la carte

3. Compléter la grille

1. Choisir une carte

- **Au premier tour,** choisissez librement parmi les 9 cartes visibles.

- **Aux tours suivants,** regardez le **Paysage en arrière-plan de votre dernière carte posée.**



Choisissez alors parmi les cartes du **Portail correspondant**.



*Si le Portail correspondant apparaît au **dos de la Pioche**, vous pouvez aussi choisir parmi les cartes de cette ligne.*

2. POSER LA CARTE

Posez **la carte choisie** face visible devant vous. Placez-la en dernière position afin de vous souvenir du Portail à emprunter au tour suivant.



Votre collection (deux lignes de cinq cartes)

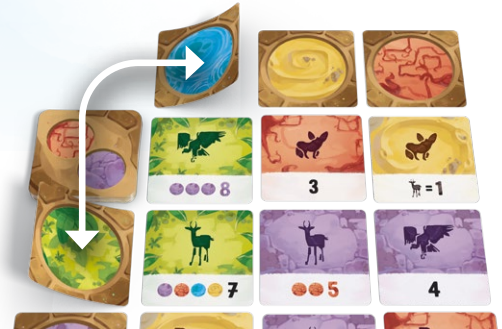
3. COMPLETER LA GRILLE

Révélez la première carte de la Pioche et posez-la face visible à l'emplacement libre de la grille.

SYMBOLE

Si la carte posée dans votre collection contient le symbole vous pouvez **échanger l'emplacement de 2 cartes Portail !**

- *La pioche ne peut pas être échangée.*
- *Faites l'échange après l'étape* **3. COMPLETER LA GRILLE**



LES POINTS

Regardez en bas de vos cartes, chacune d'entre elles vous rapporte des points en fin de partie selon quatre conditions différentes.

- **Chiffre seul** : Rapporte le **nombre de points indiqué** sans condition.
- **Symbole** : Ne rapporte **aucun point**.
- **Animal** : Rapporte le nombre de points indiqué, **multiplié par le nombre de fois que vous avez cet animal** en fin de partie.
- **Paysage** : Rapporte une seule fois le nombre de points indiqué si **vous avez bien tous ces paysages** en fin de partie.

Pour compter les animaux et les paysages, regardez uniquement la partie supérieure de toutes vos cartes !



FIN DE PARTIE

La partie se termine une fois que tout le monde a 10 cartes posées devant soi.

Comptez les **points marqués** par chacune de vos cartes en les notant sur une feuille de score.

Additionnez les points de toutes vos cartes. **La personne avec le plus haut score remporte la partie**.

En cas d'égalité, la victoire est partagée !





MOT DU FESTIVAL

La légende du **Val des Jeux** s'écrit depuis 7 éditions. Portée par une vingtaine d'organisateurs surmotivés et une centaine de bénévoles ultra-passionnés, cette épopée permet de rassembler familles, amis, collègues de travail autour d'une table pour **partager la même passion** le temps d'un festival 100% gratuit, inclusif et chaleureux.

Chaque année, le Val des Jeux se lance un défi : nouveautés, agrandissement, partenariats... Pour son 7e anniversaire, qu'allait-il inventer ? Éditer son propre jeu ! D'un rêve à un projet, **MiRAGE est né**...

En adoptant **MiRAGE**, vous faites plus qu'ajouter un jeu à votre ludothèque ; chaque exemplaire vendu contribue directement au financement des prochaines éditions et permet de continuer à **faire vivre un festival gratuit, accessible et toujours plus ambitieux**.

Un grand merci aussi aux magiciens de ce projet : nos auteurs *Ludovic* et *Virginie*, l'illustratrice *Zaeliven*, la *LEAF* (Ligue Extraordinaire des Auteurices Franciliens), ainsi que *Yoann*, *Jérémy* et *Ange* de chez *Subverti*. Merci également pour leur soutien aux villes de *Serris* et *Bailly-Romainvilliers*, et à *Val d'Europe Agglomération*.

Nous espérons que **MiRAGE** trouvera une place sur vos tables et qu'il **vous offrira autant de plaisir à jouer que nous en avons eu à le voir naître**.

Belle découverte, belles parties...

L'équipe du Val des Jeux

MOT DES AUTEURICES

Un grand merci à la *LEAF* et au festival *Val des Jeux* pour avoir provoqué cette rencontre, et permis cette belle coopération avec *Yoann*, *Jérémy* et toute l'équipe de *Subverti*. Merci à *Zaeliven* pour ses illustrations qui ont donné vie au jeu. Nous remercions tous nos testeurs, famille, amis et collègues. Enfin un grand merci au *GRAL* sans qui l'autorat serait resté un **MiRAGE**.



Ludovic Vincent
Virginie Vincent

Subverti

Changer le monde en s'amusant !



FR

DONNEZ OU RECYCLEZ

ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr