

MIRAGE

2 à 4 personnes

15 minutes

8 ans et +



Auteur · Ludovic Vincent

Autrice · Virginie Vincent

Illustratrice · Zaeliven

Développeur · Jérémy Partinico

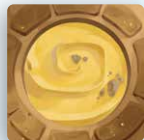
Graphiste · Ange Hubert

Éditeur · Yoann Brogol

Subverti

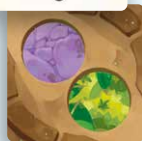
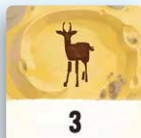
MATÉRIEL

5 cartes Portail



50 cartes Mirage

Recto



Verso

1 bloc de score



REPARTITION

28



10



14



10



9



10



7



10



10



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. COMPLETER LA GRILLE

1. CHOISIR UNE CARTE

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

- **Aux tours suivants**, regardez le **Paysage 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

Révélés 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 différentes conditions.

- **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 !

4 points Brut
= 4 points



4 points par 
= 8 points



Ne rapporte
aucun point

5 points si au moins 
= 5 points

FIN DE PARTIE

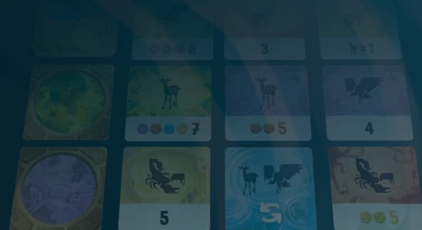
La partie se termine une fois que tout le monde a 10 cartes posées devant soi.

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 !



MORGANE

4

3

0

7

8

0

3

6

5

6

42

MOT DU FESTIVAL

La légende du **Val des Jeux** s'écrit depuis 7 éditions. Portée par une vingtaine d'organismes 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 7^e 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 Auteurs 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 à *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