La chasse aux GIGAMONS

Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

C'est la dernière épreuve pour entrer dans la guilde des magiciens. Il reste une ultime leçon à maîtriser: l'invocation des Gigamons. À l'issue de cette épreuve, celui qui attrapera le plus de Gigamons sera sacré: Elemage. Bon courage et bonne chance à tous !

But du jeu

Retrouver les paires d'Elemons afin de les échanger contre des Gigamons.

Un jeu de Johann Roussel et Karim Aouidad
Illustré par Marie-Anne Bonneterre

Matériel

- 7 Gigamons
- 2 Rochers
- 42 Tuiles Elemons (6 de chaque type)
- 1 Règle de jeu

Mise en place

1 Place les Gigamons et les Rochers de côté.

3 Les Tuiles restantes forment la pioche.



2 Mélange les Tuiles Elemons face cachée puis fais un carré de 3 par 3 !

Comment jouer ?

Le plus jeune commence.
À tour de rôle, chaque joueur retourne 2 Tuiles face visible.
- Si les Tuiles sont différentes, le joueur les replace face cachée.
- Si les Tuiles sont identiques, le joueur les gagne et déclenche le pouvoir de l'Elemon qui est dessiné (voir page 4). Puis, il les remplace par 2 Tuiles de la pioche sans les regarder.

Si un joueur a 3 Elemons identiques, il peut les remettre dans la boîte pour attraper un Gigamon. Si un adversaire possède déjà ce Gigamon, il peut le lui prendre.
Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de partie

La partie se termine de 2 façons:
- Quand un joueur a attrapé 3 Gigamons;
- Quand la pioche est vide de Tuiles.

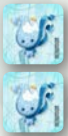
Celui qui a le plus de Gigamons est sacré: Elemage !
En cas d'égalité, celui qui a le plus d'Elemons l'emporte.
En cas d'une nouvelle égalité, les ex-æquo sont sacrés Elemages.

Remerciements
À nos familles et nos amis qui nous soutiennent tous les jours.
Conception
Johann Roussel et Karim Aouidad-Crespin
Illustrations
Marie-Anne Bonneterre
Corrections
Hélène Crespin-Aouidad
Tests
Anne-Marie, Hélène, Ingrid, Dana, Salomé, Pif, Stéphanie, Virginie, Melissa, Morgane, Fred, Nathalie, Catherine, Eva, Alice, Hélène et tous les autres.

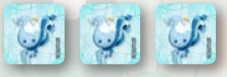
Retrouve les Gigamons sur
le site internet du jeu
www.gigamon.fr



Elemons & Gigamons



Quand tu retournes 2 Aeromons, regarde les Elemons gagnés par un autre joueur. Tu peux échanger l'un de tes Elemons contre l'un des siens.



3 Aeromons = 1 Anemomon





Quand tu retournes 2 Geomons, pose un Rocher sur une Tuile. Personne ne peut retourner cette Tuile. Au début de ton prochain tour, retire le Rocher.



3 Geomons = 1 Terramon



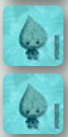


Quand tu retournes 2 Electromons, tu rejoues.

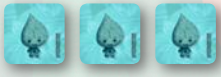


3 Electromons = 1 Meteoromon





Quand tu retournes 2 Hydromons, regarde 4 Tuiles en jeu sans les montrer aux autres joueurs.

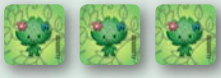


3 Hydromons = 1 Halomon



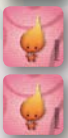


Quand tu retournes 2 Floramons, tu gagnes la 1ère Tuile de la pioche.

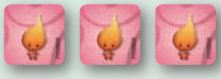


3 Floramons = 1 Biomon





Quand tu retournes 2 Pyromons, remets au hasard, l'Elemon d'un adversaire dans la boîte.



3 Pyromon = 1 Heliomon





Polymon peut se combiner avec n'importe quel autre Elemon pour former une paire. Dans ce cas, le pouvoir de l'autre Elemon ne se déclenche pas.



3 Polymons = 1 Supermon

