



Quand vous gagnez une paire, déclenchez le pouvoir de l'Elemon.



Polymon est copain avec tout le monde.
Il fait toujours la paire avec les autres Elemons.

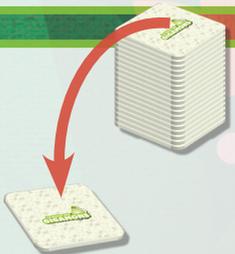


Ne déclenchez pas le pouvoir de l'autre Elemon.



+1

Floramon est la plus gentille.
Elle vous offre une tuile tirée de la pioche.



-1

Pyromon est un vrai petit coquin et brûle les Elemons.
Choisissez un joueur qui defausse un de ses Elemons.
C'est vous qui choisissez !



Hydromon peut voir l'avenir.
Regardez 4 tuiles pendant que les autres joueurs ferment les yeux.



Geomon est fort comme un roc.
Il place un rocher sur une tuile qui devient intouchable.
Retirez le rocher au début de votre prochain tour !



Aeromon est libre comme l'air.
Il échange l'un de vos Elemons avec l'Elemon d'un autre joueur.
C'est vous qui choisissez !



Electromon est rapide comme l'éclair.
Il vous fait rejouer.



La chasse aux GIGAMONS

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

Vous allez entrer dans la guilde des magiciens. Il vous reste une dernière leçon à maîtriser : l'invocation des Gigamons. À la fin de cette épreuve, l'apprenti qui ramènera le plus de Gigamons sera diplômé et consacré Elemage. Bonne chance à tous !

But du jeu

Faites des paires d'Elemons pour les attraper et échangez-les pour invoquer 3 Gigamons.

Un jeu conçu par Johann Roussel & Karim Aouidad
Illustré par Marie-Anne Bonneterre

Matériel

- 7 Gigamons
- 3 Rochers

- 42 Tuiles Elemon (6 de chaque)
- 1 Règle du jeu

Mise en place

1

Mettez les Gigamons et les Rochers de côté.



3

Les tuiles restantes forment la pioche.

2

Mélangez les tuiles Elemon et faites un carré de 3 par 3 !

4

Le plus jeune commence, puis l'on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Comment jouer ?

5

A votre tour, retournez 2 tuiles Elemon, une à une.



6

Si les Elemons sont différents, retournez les tuiles.



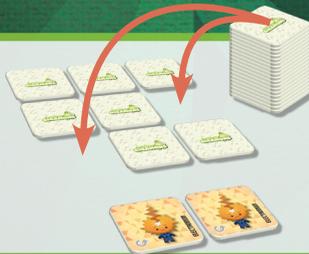
7

Si les Elemons forment une paire, placez-les devant vous face visible...



8

... et remplacez les tuiles manquantes par des tuiles de la pioche face cachée.



Fin de partie

9

Si vous avez 3 Elemons identiques, déhaussez-les et gagnez le Gigamon correspondant.



Si un joueur a déjà capturé ce Gigamon, volez-le lui.

10

Si vous avez 3 Gigamons, vous gagnez la partie !



11

Si la pioche est vide, jouez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de paires.



12

Le gagnant est celui qui a le plus de Gigamons. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus d'Elemons.

