

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# KLEINE MAGIER



Little Magicians • Petits magiciens • Kleine tovenaars  
Maguitos • Maghetti

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2009

# Petits magiciens

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.  
Avec variante « maître magicien ».

**Idée :** Stine & Kis  
**Illustration :** Antje Flad  
**Durée de la partie :** env. 15 minutes

Au pays de la magie, c'est l'effervescence : le grand magicien Merlin est attendu dans la capitale Abracadabra pour tester les jeunes magiciens. Ces derniers sont donc tous réunis devant le mur de la ville. Ils sont tous très excités et tu te trouves aussi au milieu de cette agitation ! Réussiras-tu les tours de magie demandés par Merlin pour devenir un grand magicien ? Mais, lorsque, tout à coup, tout se met à tourner, ne te laisse surtout pas déconcentrer par Merlin !

## Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 3 disques étoilés
- 1 magicien Merlin
- 1 baguette magique (avec aimant)
- 9 chapeaux de magicien
- 9 plaquettes d'animaux
- 26 étoiles
- 1 dé
- 1 règle du jeu



*récupérer le plus d'étoiles*

*trois disques étoilés  
sur le plateau de jeu*

## Idée

Des animaux sont cachés sous les neuf chapeaux de magicien. Merlin vous indique quel animal il faut faire apparaître en soulevant le chapeau. Si tu as bien remarqué sous quel chapeau se trouve cet animal, tu prends une étoile en récompense. Mais attention : si le dé tombe sur le symbole magique, il faut tourner les disques étoilés : tout change de place, et les chapeaux aussi. Le but du jeu est de récupérer le plus d'étoiles.

## Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Prendre les trois disques étoilés et les emboîter dans les trous du plateau de jeu, comme illustré. Si les disques sont bien posés, on doit pouvoir les faire tourner tous les trois en même temps quand on en bouge un avec un doigt.

case d'arrivée

case de départ



### Attention :

Au début de la partie, un des symboles magiques du disque étoilé doit se trouver à côté du symbole magique représenté sur le plateau de jeu. Tourner le disque de manière à obtenir la position correspondante.

*Merlin sur la case de  
départ, préparer les  
accessoires restants*

Poser le grand magicien Merlin sur sa case de départ. Préparer les accessoires restants.

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a rêvé d'un magicien la nuit dernière a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui est le premier apprenti magicien.

Prends une plaquette d'animal et annonce le nom de l'animal. Pose la plaquette sur n'importe quelle case des disques étoilés et recouvre-la avec un chapeau de magicien. Ensuite, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre prend une plaquette d'animal, la pose sur une case quelconque et la recouvre. On continue de cette façon jusqu'à ce que tous les animaux et tous les chapeaux de magicien soient répartis.

### N. B. :

En recouvrant les plaquettes, bien faire attention à ce qu'il y ait un chapeau de magicien avec une pointe rouge, un avec une pointe jaune et un avec une pointe verte sur chacun des disques étoilés et bien observer à quels endroits se trouvent les animaux !

Le premier apprenti magicien prend alors le dé et le lance.

### Sur quelle face le dé est-il tombé ?

- **Deux ou trois points ?**

Avance le magicien Merlin du nombre correspondant de cases dans le sens de la flèche.

- **Le symbole magique de Merlin ?**

Tourne d'abord le disque étoilé lentement d'un repère dans le sens des aiguilles d'une montre. Ensuite, prends le magicien et avance-le d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre.



La case sur laquelle Merlin se trouve maintenant t'indique quel animal tu dois faire apparaître en soulevant l'un des chapeaux.

*nommer les animaux des plaquettes, poser les plaquettes sur les cases d'animaux des disques étoilés et les recouvrir avec un chapeau de magicien*

*avancer Merlin de 2 ou 3 cases*

*tourner le disque étoilé jusqu'au prochain repère, avancer Merlin d'une case*

*case de Merlin = animal recherché*

*soulever le  
chapeau de  
magicien*

*l'animal recherché  
est apparé = étoile*

*l'animal n'est pas  
le bon = pas d'étoile*

*fin de la partie =  
Merlin arrivé au but  
ou toutes les étoiles  
récupérées  
gagnant = celui qui  
a le plus d'étoiles*

Prends la baguette magique dans une main et dis la formule magique suivante :

**« Pattes de sauterelle et bave de crapaud,  
Qui va apparaître sous le chapeau : un ... corbeau ... ! »**

(\*ou dragon, lapin, crapaud, hibou, chat, selon l'animal illustré sur la case du grand magicien)

Ensuite, soulève le chapeau avec la baguette magique : pour cela, tiens le côté argenté de la baguette magique contre la pointe du chapeau et soulève le chapeau.



### Quel animal as-tu fait apparaître ?

- **L'animal recherché ?**  
Félicitations du grand magicien ! Tu as réussi ton tour de magie. En récompense, tu prends une étoile et la poses devant toi.
- **Un autre animal ?**  
Malchance de magicien ! Exerce-toi encore un peu à l'art de la magie. Tu ne récupères pas d'étoile.

Avec ta main, retire la baguette magique fixée sur le chapeau et repose ce dernier sur la plaquette d'animal. C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

### Fin de la partie

La partie est terminée lorsque le magicien Merlin arrive sur la case d'arrivée (les points en trop sont perdus) ou lorsque toutes les étoiles ont été récupérées. Chaque joueur empile ses étoiles. Celui qui a la plus grande pile gagne la partie. Si plusieurs joueurs ont le même nombre d'étoiles, il y a plusieurs gagnants.

### Variante : Maître magicien

Cette variante se joue comme précédemment, mais avec la différence suivante :

Lorsque les plaquettes d'animaux sont recouvertes avec les chapeaux de magicien, il faut poser les trois chapeaux ayant la pointe de la même couleur sur un même disque étoilé !

## Les auteurs



Depuis leur première rencontre il y a dix ans à Paris, **Christine Basler** et **Alix-Kis Bouguerra** travaillent ensemble dans les domaines du design de la photo et de l'illustration. En 2008, ils se sont établis en Allemagne et vivent depuis dans la banlieue de Munich avec leurs deux enfants, avec lesquels ils testent leurs idées pendant leur temps libre. Ils souhaitent développer de nouveaux jeux d'ambiance pour les tout-petits.

*Petits magiciens* est le premier jeu qu'ils ont publié pour HABA.

## L'illustratrice



**Antje Flad** est née à Merseburg. Elle a fait des études à Halle à l'école supérieure d'art et de design. Depuis l'obtention de son diplôme, elle travaille pour différentes maisons d'édition et illustre des livres et des jeux. Elle travaille comme illustratrice indépendante et créatrice de jeux depuis 1995. Elle vit à Berlin avec son mari et son fils Philippe.

Pour HABA, elle a déjà illustré, entre autres, les jeux *Lianes d'animaux* et *La vache équilibriste*.

# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



Baby & Kleinkind

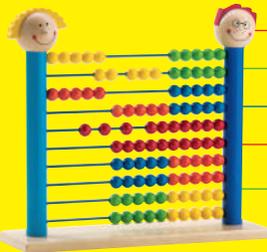
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

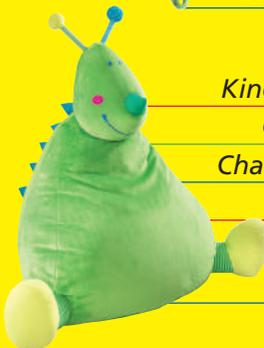
Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindesieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de