

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**

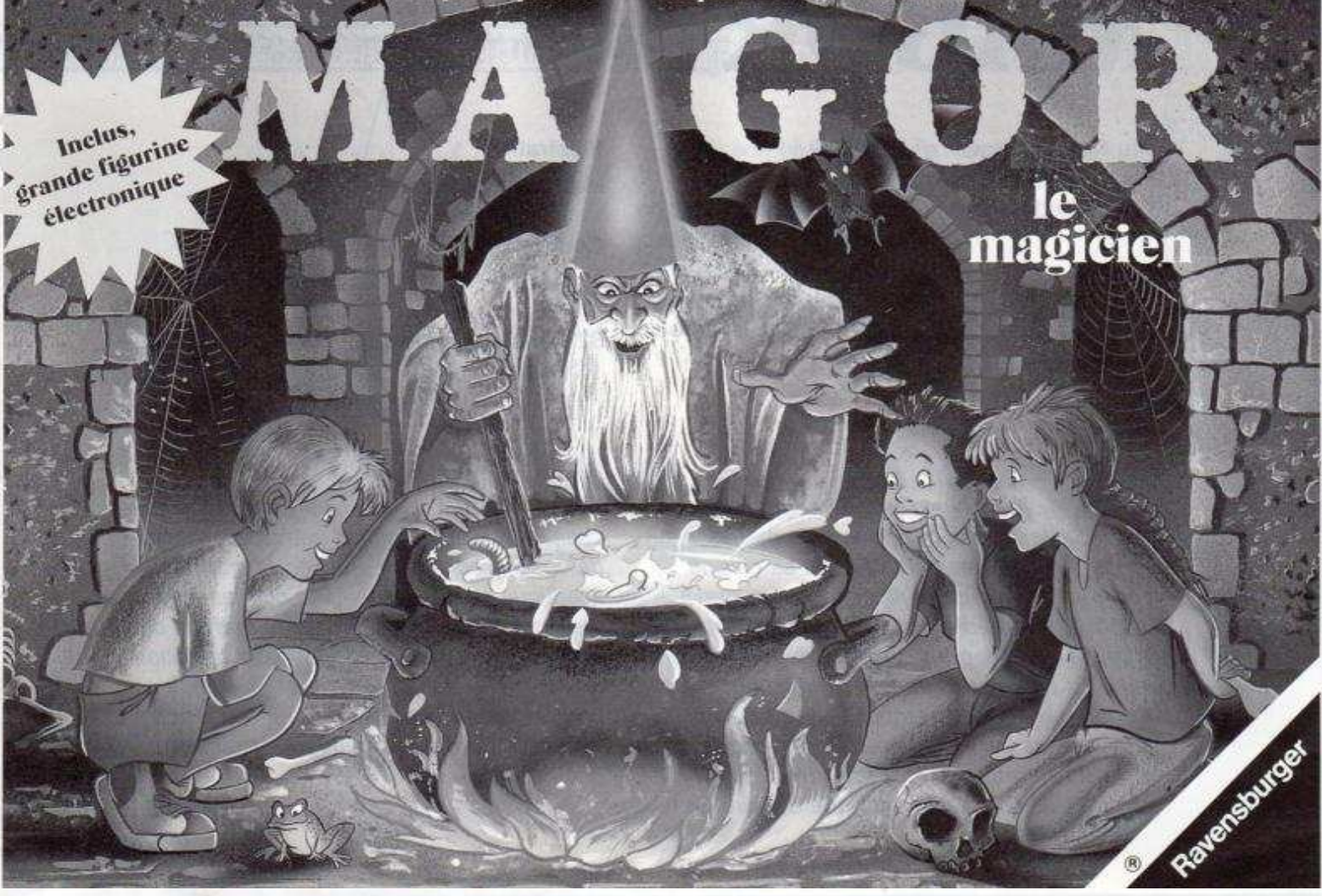


Quel suspense quand le chapeau de Magor s'illumine!

# MAGOR

le magicien

Inclus,  
grande figurine  
électronique



Ravensburger

# MAGOR

le magicien

Jeu Ravensburger® n° 21 102 9  
Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans  
De W. Riedesser

**Design:**  
Goronschewski, Wilkening & Partner,  
Ravensburger

**Illustration:**  
Masterstroke Design

- Contenu:**
- 1 Grande figurine électronique: Magor
  - 1 Plan de jeu
  - 32 Cartes-ingrédient
  - 1 Règle du jeu



**A**ujourd'hui, c'est vraiment un jour exceptionnel ! Magor, le magicien invite les enfants dans sa cuisine pour l'aider à préparer sa potion magique. Il leur a demandé d'apporter des ingrédients. Mais les enfants ont bien envie de lui jouer un tour ! En plus des ingrédients demandés par Magor, tels que les grenouilles, les champignons et les os, ils ont également apporté de mauvais ingrédients : des araignées ! Bien entendu, ils sont excités à l'idée de faire une

blague à Magor. Maintenant démarre un vrai challenge: chaque enfant veut se débarrasser de ses ingrédients le premier. Magor très sceptique se doute très bien que les enfants veulent lui faire une farce en lui mettant des araignées. Mais s'il y en a de trop, la potion de Magor sera trop épaisse et gluante, il ne pourra plus l'utiliser. De plus, si elle râte il risque de perdre ses pouvoirs magiques ...



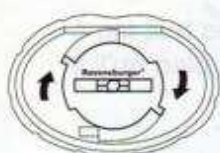


Illustration 1 ▲  
ouvrir dans le sens  
des flèches

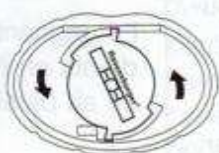
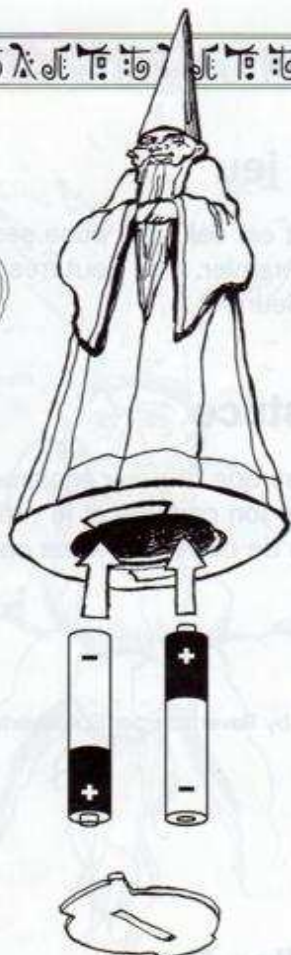


Illustration 3 ▲  
fermer dans le sens  
des flèches


Illustration 2 ►  
mettre les piles




## Préparation du jeu

Avant de jouer pour la première fois, il faut deux piles 1,5 volt (micro LR 03) pour Magor et détacher délicatement les cartes-ingrédient de leur support.

Sur le verso des cartes il y a des symboles de magie de différentes couleurs. Chaque joueur choisit une couleur et prend les huit cartes-ingrédient correspondantes. Soit chacun pose ses cartes, face cachée devant lui, soit les garde en main.

 La couleur des cartes détermine les cases du plan de jeu où poser les ingrédients. Tournez le plan de jeu de façon à ce que chaque joueur ait sa couleur devant lui. Par exemple : le joueur ayant les cartes vertes les posera sur les cases vertes.

 Puis, posez Magor sur l'une des cases noires autour du chaudron. C'est à partir de là qu'il avancera.



## But du jeu

Le gagnant sera celui qui posera en premier ses huit ingrédients.

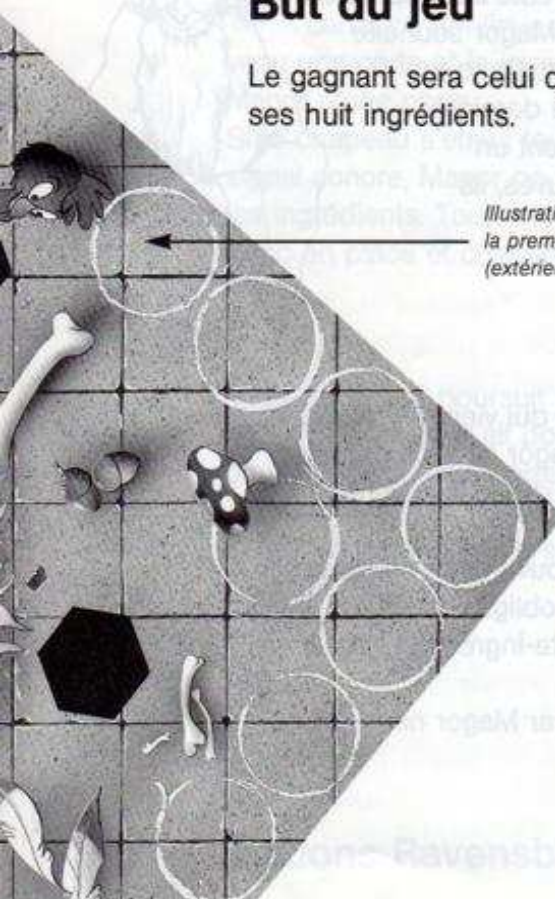



Illustration 4 :  
la première case  
(extérieure droite)

## Déroulement du jeu

Tous les joueurs posent simultanément une carte-ingrédient, face cachée, sur la première case correspondant à leur couleur.

Chacun détermine la carte qu'il veut poser, mais aucune carte-araignée ne peut être posée en premier.

 Puis, le plus jeune joueur commence et déplace Magor d'une case. On continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Posez Magor avec une légère pression pour actionner la lumière du chapeau et le signal sonore. A ce moment-là, il se demande s'il peut faire confiance aux enfants, ou s'il doit vérifier qu'aucun d'eux n'a glissé une araignée dans la potion ...



Si son chapeau reste illuminé après le signal sonore, Magor souhaite contrôler les ingrédients.



Si son chapeau reste illuminé après le signal sonore, Magor souhaite contrôler les ingrédients. Chaque joueur doit retourner sa dernière carte posée. Ceux qui ont un bon ingrédient sont sauvés, ils gardent leur carte.



Mais gare à ceux qui viennent de poser une araignée ! Magor se fâche et les oblige à reprendre très vite leur araignée.



Pire encore s'il trouve deux araignées. Les joueurs sont obligés de retirer et la carte-araignée et la carte-ingrédient précédente. Alors soyez prudents, car Magor ne pardonne rien !



Lorsque chaque joueur a vérifié sa carte, on continue. Chacun pose à nouveau une carte et le joueur suivant déplace Magor d'une case.

Si le chapeau s'éteint tout de suite après le signal sonore, Magor ne souhaite pas vérifier les ingrédients. Toutes les cartes restent donc en place et chacun en repose une nouvelle.



Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ait posé ses huit ingrédients. Mais, même après les dernières cartes posées on déplace Magor pour vérifier si le joueur qui termine est réellement le gagnant.

## Fin du jeu

Le gagnant est celui qui pose ses huit ingrédients en premier. Il se peut très bien qu'il y en ait plusieurs.

## Une astuce

N'oublie pas que tu peux également mettre Magor dans ton cartable et le présenter à tes camarades de classe ou à tes camarades de jeu.



© 1993 by Ravensburger Spieleverlag