

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



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



KLEINE MAGIER



Little Magicians • Petits magiciens • Kleine tovenaars
Magitos • Maghetti

Copyright **HABA**® - 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



recupérer 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 apparu = 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*.