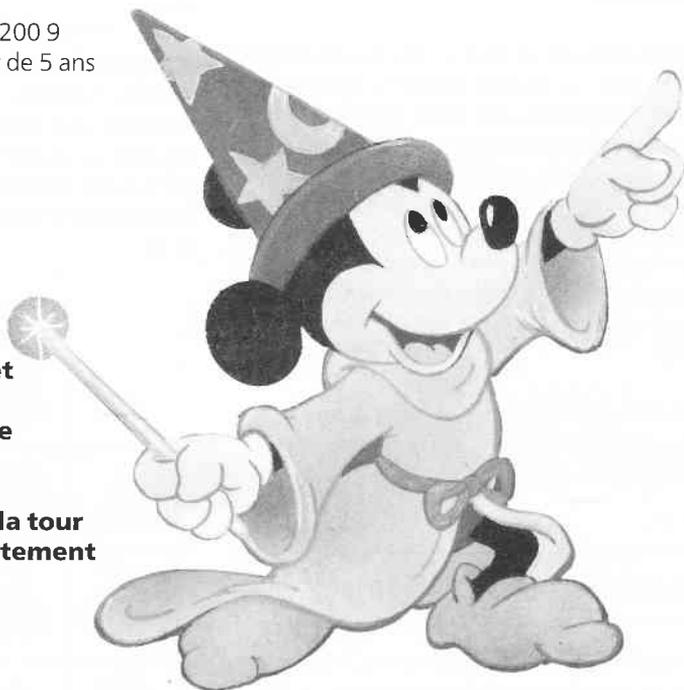


# Au pays des formes magiques

Jeu Ravensburger® N° 24 200 9  
Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Conceptrice : Anita Kohnle

**Qui va aider Mickey à retrouver sa route à travers la forêt enchantée ? Ce n'est pas si simple. La route qui mène Mickey à son but est semée d'embûches, de plus la tour magique bloque subitement le passage...**




---

## Contenu :

---

- 1 plan de jeu
- 4 figurines (Mickey-magicien)
- 4 supports
- 1 tour magique
- 20 jetons-gain
- 1 dé des formes

---

## Tu es le vainqueur...

---

si ton Mickey-magicien est le premier à atteindre la case «arrivée» et si tu as rassemblé le plus de jetons-gain.

## Préparation du jeu

Avant de jouer pour la première fois, il faut détacher soigneusement les figurines-Mickey et les fixer sur leur support. Les 20 jetons-gain seront également détachés et empilés dans la tour magique dont le toit est mobile.

Chaque joueur choisit un Mickey-magicien et le place sur la case «départ» correspondant à sa couleur. Les cases «départ» sont représentées par des flèches (à chaque coin du plan de jeu), les cases «arrivée» sont celles obliques à la case «départ». Exemple : si ton Mickey-magicien est vert, tu te places sur la case départ verte. Si ta case «départ» est verte, ta case «arrivée» est rouge et si ta case «départ» est bleu, ta case «arrivée» est rose.

Maintenant, place la tour magique remplie de jetons-gain sur la case du milieu et la partie peut commencer.

## Déroulement du jeu

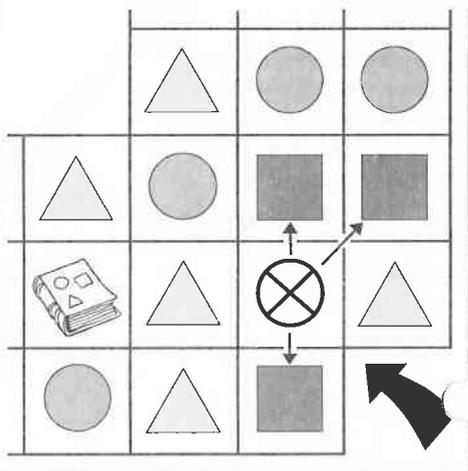
Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé et avance son Mickey-magicien. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque tu as lancé le dé, deux solutions sont possibles : tu déplaces soit ton Mickey-magicien, soit la tour magique.

## Si tu déplaces ton Mickey-magicien

Tu le places sur une case qui correspond à la forme dessinée sur le dé. Exemple : si tu obtiens un carré au dé, tu places le Mickey-magicien sur un carré du plan de jeu.

A chaque tour tu peux déplacer ton Mickey-magicien, d'une case, dans la direction souhaitée (en avant, en arrière, de côté, en diagonal). Lorsque tu te trouves sur la case «départ», tu te places sur l'un des trois symboles qui l'entourent, selon le dé.



**Au deuxième tour, ton Mickey-magicien se trouve sur le rond. Si tu obtiens un carré au dé, tu peux avancer sur l'un des trois carrés mitoyens.**

Tu ne peux avancer que sur des cases libres. Celle du milieu (où se trouve la tour magique, au début de la partie) n'a pas le droit d'être occupée par un Mickey-magicien. Les cases «départ» et «arrivée» sont également inaccessibles pendant la partie, mis à part bien sûr, celle que tu dois atteindre.

Sur le plan de jeu il y a également des cases avec des livres sur lesquels il y a trois symboles. Tu peux placer ton Mickey-magicien sur ne de ces cases, quel que soit le symbole obtenu au dé.

## Pour déplacer la tour magique

Au lieu d'avancer ton Mickey-magicien, tu peux déplacer la tour magique, sur la case de ton choix (une case libre). La bonne solution serait de la placer sur une case barrant le passage à un autre joueur, une case occupée ne pouvant être empruntée par un Mickey-magicien ; cependant, la tour magique ne peut être placée sur les cases «départ» et «arrivée» et de plus, déplacée de sa case d'origine (au milieu), elle ne peut la regagner.

## Fin du jeu

La fin du jeu est particulièrement captivante : pour pouvoir atteindre la case «arrivée», il faut obtenir au dé, la même forme que celle où se trouve le Mickey-magicien. Si par exemple, tu te trouves sur un carré (juste devant ta case «arrivée»), tu dois obtenir

un carré au dé, pour aller sur cette case. Si tu obtiens une autre forme au dé, soit tu déplaces ton Mickey-magicien sur une autre case et tente ta chance à partir de celle-ci au prochain tour, soit tu restes sur la même case et tu déplaces la tour magique.

Le gagnant reçoit un jeton-gain de la tour magique. Les autres continuent de jouer pour définir les 2ème, 3ème et 4ème places. A chaque fois qu'un joueur atteint sa case «arrivée», tous les joueurs qui sont déjà sur cette case à ce moment-là, obtiennent un jeton-gain.

Le joueur qui a obtenu le plus de jetons-gain a gagné la partie. Si les enfants ne savent pas encore compter, chacun étale ses jetons pour voir qui en a obtenu le plus.



---

## Pour rejouer une partie

---

Dans la tour magique il y a assez de jetons pour jouer plusieurs parties d'affilé :

*pour 4 joueurs, jusqu'à 2 parties,  
pour 3 joueurs, jusqu'à 3 parties,  
pour 2 joueurs, jusqu'à 6 parties.*

Si vous décidez le nombre de parties dès le début, le vainqueur est celui qui obtient le plus de jetons à la fin de toutes les parties.

---

Lorsque vous avez fini de jouer, pour ne pas perdre les jetons-gain, il est préférable de les ranger dans la tour magique.



## Remarques pédagogiques

L'idée de ce jeu est basée sur les formes, dans un principe de jeu très amusant pour les enfants. Il s'agit en fait de reconnaître les trois formes élémentaires : le carré, le triangle, le rond. Pour reconnaître très facilement ces formes sur le plan de jeu, une couleur leur est attribuée. Cela permet aux joueurs de retrouver, d'un bref coup d'oeil, les cases aux formes identiques. Le fait que les formes soient représentées d'une seule couleur sur le dé, favorise la concentration et la mémorisation du symbole qu'ils doivent retrouver sur le plan de jeu. Ce jeu développe également la réflexion et la manière d'agir : en effet, à chaque coup, plusieurs possibilités d'avancer son Mickey-magicien se présentent et de plus il peut

également déplacer la tour magique. Pour la compréhension du jeu, il n'est nécessaire ni de connaître l'alphabet, ni les chiffres.

© 1994 DISNEY  
1994 Ravensburger Spieleverlag

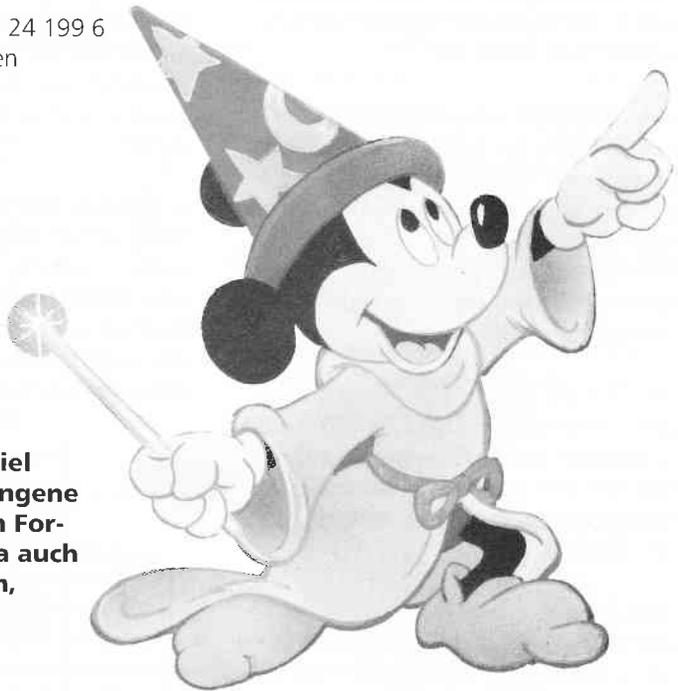
# Mickys

## magische Formen

Ravensburger Spiele® Nr. 24 199 6  
Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren

torin: Anita Kohnle

**Wer hilft Micky dabei, den Weg durch den geheimnisvollen Zauberwald zu finden? Das ist gar nicht so einfach, denn der Weg zum Ziel führt durch verschlungene Pfade mit magischen Formen. Und dann ist da auch noch der Zauberturm, der den Spielern urplötzlich den Weg versperrt...**




---

### Das ist im Spiel drin

---

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 4 Aufstellfüße
- 1 Zauberturm
- 20 Gewinnchips
- 1 Formenwürfel

---

### Du gewinnst das Spiel,...

---

wenn es dir als erster gelingt, deine Micky-Figur durch den Zauberwald auf das Ziel-feld zu bringen, das schräg gegenüber von deinem Startfeld liegt – und wenn du am Ende des Spieles die meisten Gewinn-chips gesammelt hast.

## Bevor ihr mit dem Spiel anfangt

Vor dem allerersten Spiel drückt ihr die Micky-Figuren vorsichtig aus der Stanztafel heraus und steckt sie in die Aufstellfüße. Die 20 Gewinnchips werden ebenfalls vorsichtig aus der Tafel herausgelöst und in den Zauberturm gefüllt, der eine abnehmbare Spitze hat.

Jeder sucht sich einen Micky-Zauberer aus und stellt ihn auf sein Startfeld. Das ist dasjenige Feld in einer Spielplanecke, auf dem ein Pfeil dieselbe Farbe zeigt wie das Gewand deiner Micky-Figur. Beispiel: Hat deine Micky-Figur ein grünes Zauberengewand, dann ist dein Startfeld das mit dem grünen Pfeil.

Der Pfeil auf deinem Startfeld zeigt übrigens in Richtung auf dein Zielfeld schräg gegenüber. Das heißt, wenn du auf dem Feld mit dem grünen Pfeil startest, dann ist das Feld mit dem türkisfarbenen Pfeil dein Zielfeld.

Jetzt legt ihr noch den Formenwürfel bereit und stellt den mit Gewinnchips gefüllten Zauberturm in die Mitte des Spielplanes auf das von Nebel umgebene weiße Feld. Und nun geht's los!

## So wird gespielt

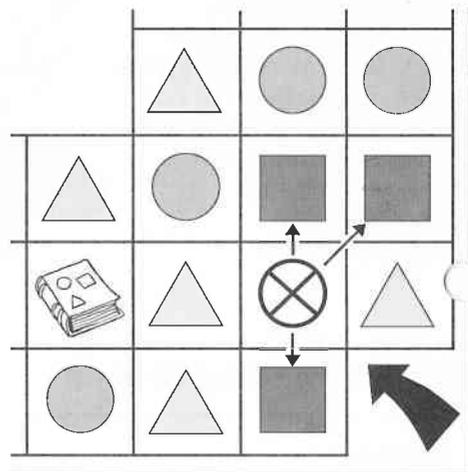
Der jüngste Spieler von euch beginnt das Spiel, indem er würfelt und dann seinen Spielzug macht. Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Nachdem du gewürfelt hast, gibt es zwei Möglichkeiten

für dich: *Entweder* du bewegst deine Spielfigur weiter, *oder* du versetzt den Zauberturm an einen anderen Platz.

## Die eigene Figur bewegen

Grundsätzlich gilt: Du darfst immer nur auf ein Feld ziehen, dessen Form du auch gewürfelt hast. Beispiel: Du würfelst ein Quadrat und darfst auf ein Quadrat-Feld ziehen.

Je Spielzug setzt du deinen Zauberer Micky um *ein Feld in beliebige Richtung* weiter: vorwärts, rückwärts, seitwärts oder schräg (=diagonal). Von deinem Startfeld aus kannst du also auf eines der drei angrenzenden Felder ziehen, je nachdem, welches Symbol du gewürfelt hast.



**Einen Spielzug nach dem Start würfelt dein Micky-Zauberer ein Quadrat und zieht auf eines der drei abgebildeten Felder.**

Mit deinem Zauberer kannst du nur auf ein freies Feld ziehen; von anderen Figuren besetzte Spielfelder darf man nicht betreten. Das große Feld in der Spielplanmitte, auf dem zu Spielbeginn der Zauberturm steht, darf ebenfalls während des ganzen Spieles nicht betreten werden. Und auch die Start- und Zielfelder sind für euch während des Spieles absolut „tabu“: Lediglich euer eigenes Zielfeld dürft ihr natürlich betreten, denn ansonsten könnt ihr ja nicht gewinnen...

Wenn ihr euch den Spielplan genau anschaut, dann seht ihr, daß es mehrere Felder gibt, auf denen ein *Zauberbuch* mit allen drei Formen abgebildet ist. Auf diese Felder dürft ihr immer ziehen, egal ob ihr Kreis, Quadrat oder Dreieck gewürfelt habt!

## Den Zauberturm versetzen

Du kannst, anstatt deine Spielfigur zu ziehen, den Turm auf ein *beliebiges* freies Spielfeld zaubern, das heißt, er darf auf jedes freie Feld auf dem Spielplan gesetzt werden. Eine gute Idee ist es natürlich, den Turm so umzusetzen, daß er möglichst einem Mitspieler im Wege steht, denn ein Spielfeld, auf dem der Zauberturm steht, darf man natürlich nicht betreten.

Auf die Start- und Zielfelder darf der Turm allerdings nicht gestellt werden, und nachdem er erst einmal umgesetzt worden ist, darf er auch nicht wieder auf sein Ausgangsfeld in der Planmitte zurückgestellt werden.

## Jetzt naht das Spielende

Zum Schluß des Spieles wird es ganz besonders spannend: Um das Zielfeld betreten zu können, muß man nämlich dasjenige Symbol würfeln, auf dem man gerade steht: Stehst du also zum Beispiel auf einem Quadrat-Feld genau vor deinem Ziel, dann mußt du auch ein Quadrat würfeln, um ins Ziel zu kommen. Hast du aber Pech und würfelst jetzt beispielsweise einen Kreis, dann kannst du entweder auf ein benachbartes Kreisfeld ziehen, um dein Glück von dort aus beim nächsten Zug neu zu versuchen – oder du läßt deine Figur auf dem Quadratfeld stehen und versetzt den Turm.

Der Sieger erhält einen Gewinnchip aus dem Turm. Ihr spielt aber natürlich noch um die nächsten Plätze weiter.



Immer wenn jemand auf seinem Zielfeld angekommen ist, dann erhalten *alle* Spieler, die sich zu diesem Zeitpunkt im Ziel befinden, einen Gewinnchip. Wer zum Schluß die meisten Chips besitzt, hat das Spiel gewonnen. Wenn ihr noch nicht zählen könnt, dann legt die Chips bei Spielende einfach nebeneinander aus: so sieht man ganz schnell, wer die meisten hat.

---

## Eine neue Spielrunde beginnt

---

Im Zauberturm befinden sich übrigens so viele Chips, daß ihr damit mehrere Runden spielen könnt:

*bei 4 Spielern bis zu 2 Runden*

*bei 3 Spielern bis zu 3 Runden*

*bei 2 Spielern bis zu 6 Runden*

Wenn ihr euch bei Spielbeginn auf mehrere Runden einigt, die ihr spielen wollt, dann gewinnt derjenige Spieler, der ganz am Schluß die meisten Gewinnchips besitzt.

Am besten, ihr füllt nach Spielende die ganzen Gewinnchips wieder in den Zauberturm ein; dann kann kein Chip verlorengehen!



---

## Pädagogische Anmerkungen

Die vorliegende Spielidee kleidet das Thema "Formen" in ein interessantes Spielprinzip ein, das (nicht nur) Kindern Spaß macht. Im Spiel selbst geht es um die Wiedererkennung der drei Grundformen Quadrat, Dreieck und Kreis.

Um auf dem Spielplan die Übersicht zu wahren, ist jeder Grundform eine Farbe zugeordnet. Dies verschafft den Spielern einen schnellen Überblick betreffend der Zugmöglichkeiten auf formengeleiche Spielfelder. Da die Formensymbole auf dem Würfel aber nur einfarbig sind, hilft das Spiel bei der Konzentrations- und

Wiedererkennungsschulung: Das Kind muß das Symbol auf dem Würfel internalisieren und auf den Plan mit den Farben projizieren.

Das Spiel schult außerdem Konzentration und überlegtes Handeln, denn einmal gibt es je Spielzug meist mehrere Setzmöglichkeiten für die eigene Figur, und zum zweiten hat man – in jedem Spielzug neu – die alternative Entscheidungsmöglichkeit, die Figur zu ziehen oder den Turm umzusetzen. Für das Verständnis des Spielsystems sind im übrigen keinerlei Buchstaben- und Zahlenkenntnisse notwendig.

© 1994 DISNEY  
1994 Ravensburger Spieleverlag

**Ravensburger Spieleverlag · Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg**

**Ravensburger**

220196