

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



*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.

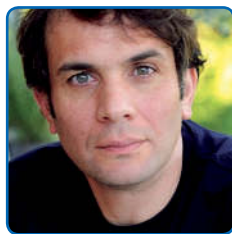
Chaque joueur empile ses étoiles. Celui qui a la plus grande pile gagne la partie. Si plusieurs joueurs ont le même nombre d'étoiles, il y a plusieurs gagnants.

### 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*.

# Kleine Magier

Ein verdrehtes Gedächtnisspiel für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.  
Mit magischer Meistervariante.

**Spielidee:** Stine & Kis  
**Illustration:** Antje Flad  
**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Aufregung in Simsalabim, der Hauptstadt des Zauberlandes! Der große Magier Merlin kommt, um die Zauberlehrlinge zu prüfen. Darum versammeln sich alle kleinen Magier des Landes vor der Stadtmauer. Sie sind ganz aufgeregt und du bist mittendrin! Kannst du Merlins Zauberaufgaben lösen und damit selbst ein großer Magier werden? Aber lass dich nicht von dem großen Zauberer verunsichern, wenn er ruckzuck alles aufwirbelt und der ganze Burghof sich zu drehen beginnt.

## Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 3 Zahnräder
- 1 Zauberer Merlin
- 1 Zauberstab (mit Magnet)
- 9 Zauberhüte
- 9 Tier-Plättchen
- 26 Sterne
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung





*die meisten  
Sterne sammeln*

*drei Zahnräder in Spielplan*

## Spielidee

Unter den neun Zauberhüten sind Tiere versteckt. Merlin gibt euch vor, welches Tier hergezaubert werden soll. Hast du dir gemerkt, unter welchem Hut dieses Tier steckt, bekommst du zur Belohnung einen Stern. Aber aufgepasst! Wenn ihr das Zaubersymbol würfelt, müsst ihr die Zahnräder drehen und schon bewegt sich der ganze Boden mit den Zauberhüten. Das Ziel des Spiels ist es, die meisten Sterne zu sammeln.

## Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Nehmt die drei Zahnräder und steckt sie wie abgebildet in die Löcher des Spielplans. Habt ihr alles richtig eingesetzt, drehen sich die drei Zahnräder gleichzeitig, wenn ihr eines mit einem Finger bewegt.

Zielfeld  
Startfeld



### Achtung:

Dreht das Sternenzahnräd so, dass eines der Zaubersymbole dem Zaubersymbol auf dem Spielplan gegenüberliegt.

Den großen Magier Merlin stellt ihr auf sein Startfeld. Haltet das restliche Spielmaterial bereit.

*Merlin auf Startfeld,  
restliches Spielmaterial  
bereit legen*



## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer heute Nacht von einem Zauberer geträumt hat, darf das Spiel beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, ist das jüngste Kind der erste kleine Magier.

Du nimmst ein Tier-Plättchen und nennst das Tier. Anschließend legst du das Plättchen in ein beliebiges Feld der Zahnräder und verdeckst es mit einem Zauberhut.

Dann nimmt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ein Tier-Plättchen, legt es in ein Feld und verdeckt es. Dies wiederholt ihr so lange, bis alle Tiere und Zauberhüte verteilt sind.

### Wichtig:

Achtet beim Verdecken der Plättchen darauf, dass auf jedem Zahnrad jeweils ein Zauberhut mit roter, gelber und grüner Spitze steht und merkt euch gut, an welchen Plätzen die Tiere liegen!

Jetzt würfelt der erste kleine Magier mit dem Würfel.

### Was zeigt der Würfel?

- **Zwei oder drei Punkte?**  
Bewege den Zauberer Merlin in Pfeilrichtung um die entsprechende Anzahl vorwärts.
- **Merlins Zaubersymbol?**  
Zuerst drehst du das Sternenzahnrad langsam eine Markierung im Uhrzeigersinn weiter.  
Dann nimmst du den Zauberer und bewegst ihn ein Feld in Pfeilrichtung vorwärts.



Das Feld, auf dem Merlin jetzt steht, zeigt dir, welches Tier du unter den Hüten hervorzaubern sollst.

*Tier-Plättchen benennen, auf Tierfelder der Zahnräder legen und mit Zauberhut abdecken*

*Merlin 2 oder 3 Felder vorwärts bewegen*

*Zahnrad bis zur nächsten Markierung drehen, Merlin 1 Feld vorwärts bewegen*

*Merlins Feld = gesuchtes Tier*



*Zauberhut anheben*

*gesuchtes Tier gezaubert*  
= Stern

*falsches Tier gezaubert*  
= kein Stern

*Spielende =*  
*Merlin im Ziel oder alle*  
*Sterne eingesammelt,*  
*Gewinner =*  
*Spieler mit den*  
*meisten Sterne*

Nimm den Zauberstab in deine Hand und sprich den Zauberspruch:

**„Krötenschleim und Hühnerbein,  
unter dem Zauberhut soll ein ... Rabe\* ... sein!“**

(\*oder Drache, Kaninchen, Frosch, Eule, Katze – je nachdem, welches Tier auf dem Feld des großen Magiers abgebildet ist.)

Anschließend hebst du einen Zauberhut auf magische Weise mit dem Zauberstab an. Halte dazu die silberne Seite des Zauberstabes seitlich an die Spitze des Hutes und hebe ihn an.



### Welches Tier hast du hervorgezaubert?

- **Das gesuchte Tier?**  
Großes Magierlob! Du hast richtig gezaubert. Zur Belohnung erhältst du einen Stern und legst ihn vor dir ab.
- **Ein anderes Tier?**  
So ein Zauberpech! Du musst noch etwas an deinen Zauberkünsten arbeiten und bekommst leider keine Belohnung.

Nimm den Zauberhut mit der Hand vom Zauberstab und stelle ihn wieder über das Tier-Plättchen. Jetzt ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

### Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn Zauberer Merlin das Zielfeld erreicht (überzählige Punkte verfallen) oder alle Sterne eingesammelt sind. Jeder von euch stapelt seine Sterne. Der Spieler mit dem höchsten Stapel gewinnt das Spiel. Haben mehrere Kinder gleich viele Sterne, gibt es mehrere Gewinner.

### Variante: Meistermagier

Bis auf folgende Änderung ist diese Variante mit dem Grundspiel identisch:

Wenn ihr die Tierplättchen mit den Zauberhüten verdeckt, müssen die drei Zauberhüte mit gleichfarbiger Spitze auf demselben Zahnrad stehen!



## Die Autoren



**Christine Basler** und **Alix-Kis Bouguerra** arbeiten seit ihrer ersten Begegnung vor zehn Jahren in Paris zusammen. Sie sind in den Bereichen Fotodesign und Illustration tätig. Im Jahr 2008 siedelten sie nach Deutschland um. Seitdem leben sie mit ihren beiden Kindern in der Nähe von München und testen mit ihnen in ihren freien Stunden ihre Ideen. Dabei versuchen sie stimmungsvolle Kinderspiele für die Kleinsten zu entwickeln.

*Kleine Magier* ist das erste Spiel, das sie bei HABA veröffentlichen.

## Die Illustratorin



**Antje Flad** ist in Merseburg geboren. Sie studierte in Halle an der Hochschule für Kunst und Design Burg Giebichenstein. Seit ihrem Diplom illustriert sie für verschiedene Spiele- und Buchverlage. Als freie Illustratorin und Spieledesignerin arbeitet sie seit 1995. Sie lebt zusammen mit ihrem Mann und ihrem Sohn Philipp in Berlin. Für HABA hat sie unter anderem bereits die Spiele *Fädelzoo* und *Wackelkuh* illustriert.

# 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

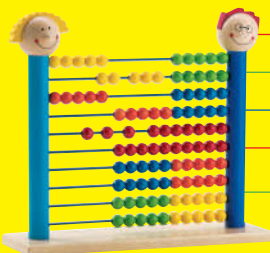
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

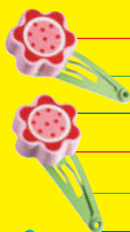
Gifts

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