

2328



DREI
MAGIER
SPIELE

KIRSTEN BECKER
JENS-PETER SCHLIEMANN

NACHT DER ★ MAGIER

DAS DUNKELSPIEL

Worum geht's?

»Nacht der Magier« kann man im Dunkeln spielen, da einige Teile selbstleuchtend sind.

Jeder Spieler versucht, **mit seinem Magier einen eigenen Kessel in den Lichtring zu schieben**. Der Lichtring ist bei Spielbeginn unter dem Feuer verborgen. Alle Teile auf dem Spielfeld sind beweglich!

Bei Licht aufbauen

Das Spielfeld mit der Platte nach oben auf den Tisch stellen. Auf das Spielfeld kommt:

- genau in die Mitte des Spielfelds die Scheibe mit dem Feuer, der Lichtring ist damit abgedeckt,
- rings um die Scheibe die 12 Kessel (auf ihre Symbole),
- in die »Lücken« der Kessel die Bäume,
- zum Rand hin in drei Kreisen, jeweils »auf Lücke«, die Scheiben (klein, groß, klein).

What's the game all about?

"Magicians' Night" is played in the dark because some pieces glow in the dark.

Each player tries **using his magician to push one of his own cauldrons into the ring of light**. At the beginning of the game the ring of light is hidden under the fire. All pieces on the gameboard can be moved!

Setting up the game in the light

Place the gameboard face up on the table. Set up as follows:

- Place the fire disc exactly in the centre of the gameboard thereby covering the ring of light.
- Place the cauldrons around the fire disc onto their corresponding symbols.
- Place the trees into the gaps around the cauldrons.
- Arrange the wooden discs in 3 circles around the board (small / big / small).

Principe du jeu

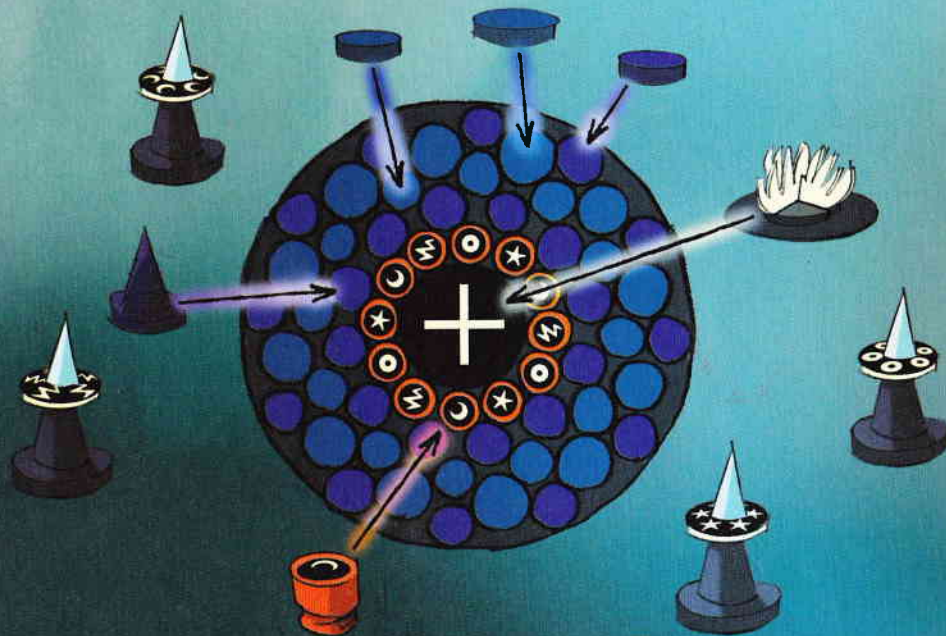
« La Nuit des magiciens » peut se jouer dans le noir, car certains éléments sont luminescents.

Chaque joueur essaye de **pousser l'un de ses chaudrons dans l'anneau de lumière à l'aide de son magicien**. Au début de la partie, l'anneau de lumière est caché sous le feu. Tous les éléments sur le plateau sont mobiles !

Préparation à la lumière ...

Poser le plateau sur la table, la face plane sur le dessus. La disposition des pièces sur le plateau est la suivante :

- Au centre, le socle avec le feu ; l'anneau de lumière est ainsi recouvert ;
- Autour de ce socle, sur les symboles correspondants, les chaudrons ;
- Autour, intercalés entre les chaudrons, les arbres ;
- Enfin, jusqu'au bord, les jetons (un petit, un grand, un petit) en trois cercles intercalés.



D



Jeder Spieler sucht sich einen Magier aus und stellt ihn vor sich auf den Tisch.

Jedem Magier gehören drei Kessel, ihre Symbole sind die gleichen wie die auf seiner Hutkrempe.

Vor dem Spielen müssen alle selbstleuchtenden Teile aufgeladen werden. Dazu das aufgebaute Spielfeld kurze Zeit unter eine helle Lampe halten. **Achtung:** Den Lichtring unter dem Feuer nicht vergessen!

Zurück auf den Tisch und ...

GB

Each player chooses one magician and puts it on the table in front of himself.

Each magician has three cauldrons with the same symbols as on his hat.

Before playing, all glow in the dark pieces have to be charged. To do this, hold the gameboard 15-20 seconds as close as possible under a bright light. **Don't forget** the ring of light under the fire!

Put the gameboard back on the table and...

F

Chaque joueur choisit un magicien et le place devant lui sur la table.

Chaque magicien possède trois chaudrons dont le symbole est identique à celui figurant sur le bord de son chapeau.

Avant de commencer, tous les éléments luminescents doivent être « chargés ». Pour cela, placer le jeu ainsi préparé quelques instants sous une lampe. **Attention** de ne pas oublier l'anneau de lumière sous le

Remettre le plateau sur la table et ...



D

... Licht aus! (Halt, erst zu Ende lesen ...)

Im Dunkeln spielen

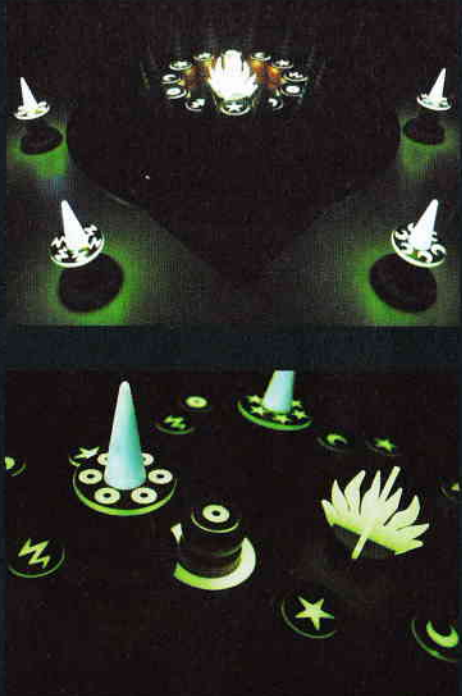
Man spielt reihum. Die Magier können alle Teile auf dem Spielfeld in jede Richtung verschieben.

Wer als Nächster Geburtstag hat, beginnt. Er nimmt seinen Magier, ertastet den Spielfeldrand und schiebt den Magier an einer beliebigen Stelle **langsam und vorsichtig** auf das Spielfeld.

Dabei versucht er, einen seiner Kessel zum Lichttring zu schieben. **Der Magier bleibt während eines Zuges immer in Berührung mit dem Spielfeld.**

Wichtig und absolute Ehrensache:

Wenn man nicht am Zug ist, darf man nichts berühren, auch keine heruntergefallenen Teile!

**GB**

...lights out! (Stop! Finish reading first...)

Playing the game in the dark

Players take turns. The magicians can move all the pieces on the board in all directions.

You can start pushing your magician **carefully** onto the board from any point around the edge. Therefore begin by gently finding the edge.

Then, using your magician, try to push one of your cauldrons towards the ring of light. **During one turn your magician has to be always in contact with the board.**

Very Important!

It is not allowed to touch pieces on or off the board when it is not your turn.

F

... éteindre la lumière. (Stop ! seulement à la fin de la règle !)

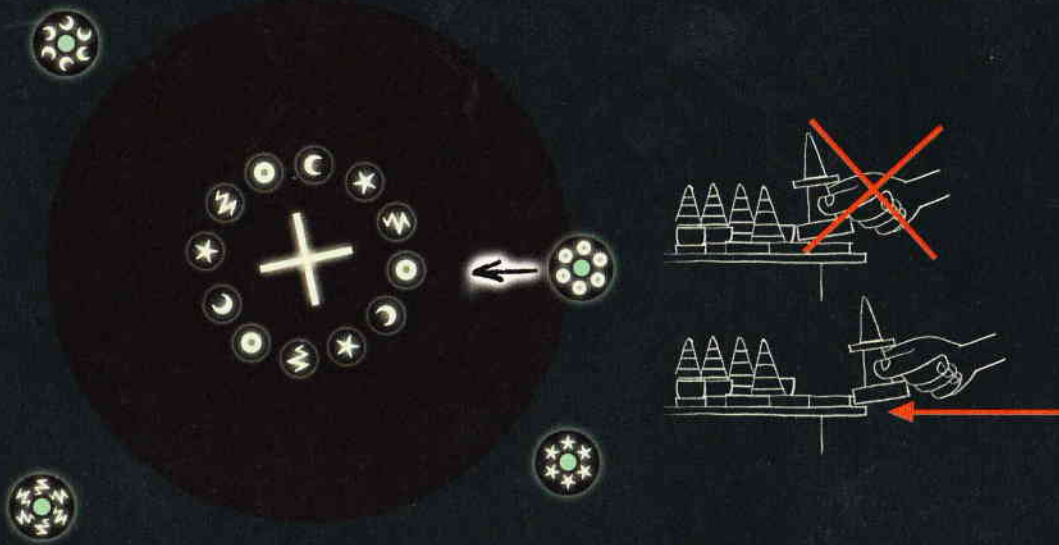
Jeu dans l'obscurité

Les joueurs jouent à tour de rôle. Les magiciens peuvent pousser toutes les pièces sur le plateau dans n'importe quelle direction.

Le prochain joueur à fêter son anniversaire commence. Il prend son magicien, repère le bord du plateau au toucher et pousse **soigneusement** son magicien vers l'intérieur du plateau à partir de là où il veut. **Tout au long de son déplacement, le magicien doit toujours rester en contact avec le plateau.**

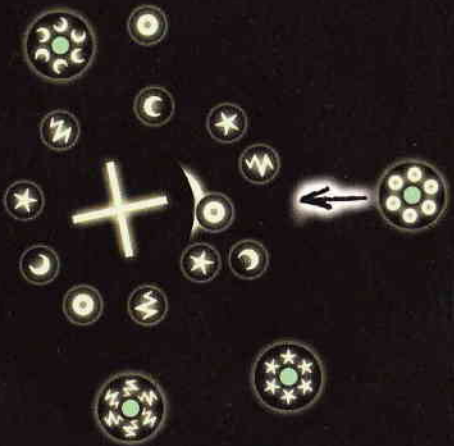
Attention :

En dehors de son tour, un joueur ne doit rien toucher, pas même les pièces tombées du plateau !



Klack - der Nächste ist dran!

- Man kann jederzeit einen Spielzug beenden und den Magier stehen lassen.
- Sobald man hört, dass etwas vom Spielfeld gefallen ist, - klack! - ist der Zug jedoch sofort zu Ende.
- Am Ende eines Zugs bleibt der Magier da, wo er gerade steht. Der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) kommt an die Reihe.
- Es kommt vor, dass etwas heruntergefallen ist, aber der Magier noch nicht auf dem Spielfeld stehen kann. Sein Spieler nimmt ihn noch einmal zu sich, bis er wieder an der Reihe ist.
- Steht ein Magier schon auf dem Spielfeld, muss man sich am Anfang jedes Spielzugs entscheiden:
Entweder von dieser Stelle aus weiter-schieben **oder** den Magier hochnehmen und an einer beliebigen anderen Stelle vom Rand aus aufs Spielfeld schieben.
- Hat man einmal angefangen zu schieben, darf man den Magier nicht mehr anheben.



"Clack!" - it's the next player's turn!

- You can always finish your turn by leaving your magician where it is.
- As soon as you hear something fall off the board - "CLACK!" - you have to stop pushing immediately.
- At the end of your turn leave your magician where it is. It's the next player's turn.
- It can happen that the magician is not yet standing on the board when something falls off. In this case, take it back and wait for your next turn.
- If your magician is already on the board, then the next time it is your turn, you have to decide before you move:
Either to push it from where it is, **or** to lift it from the board and push it from any point at the edge of the board again (see illustration above).
- **Once you have started pushing your magician, it is not allowed to lift it during that turn.**

Clac ! C'est au tour du joueur suivant !

- Un joueur peut s'arrêter à tout moment et laisser son magicien où il est.
- Dès que les joueurs entendent quelque chose tomber (clac !), le tour du joueur est immédiatement terminé.
- À la fin de son tour, le magicien reste là où il est. C'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de jouer.
- Il arrive qu'une pièce tombe, avant même que le magicien n'ait pu prendre place sur le plateau. Le joueur est tout de même obligé de le reprendre devant lui et d'attendre son prochain tour.
- Si son magicien se trouve déjà sur le plateau, le joueur doit choisir au début de chaque tour entre :
soit continuer de pousser à partir de l'endroit où il se trouve, **soit** soulever son magicien et le pousser vers l'intérieur du plateau à partir de n'importe quel endroit du bord.
- **Une fois qu'un joueur a commencé à pousser, il n'a plus le droit de soulever son magicien.**



- Alle Teile, die vom Spielfeld fallen, lässt man einfach liegen.

Ausnahme:

- Wenn ein Magier vom Spielfeld fällt, schiebt ihn der Spieler bei seinem nächsten Zug wieder aufs Spielfeld zurück (s.o.).
- Sollten einmal alle drei Kessel eines Magiers vom Spielfeld fallen (absolut selten), ist das Spiel für den betreffenden Spieler zu Ende. Der Magier bleibt jedoch auf dem Spielfeld stehen.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Kessel im Lichtring landet: Er sitzt dann ein bisschen tiefer und kann nicht mehr verschoben werden.

Sein Besitzer hat den magischen Wettstreit gewonnen!

Licht an! Jetzt seht ihr, was die magischen Kräfte bewirkt haben!

Im Hellen spielen

Es macht auch Spaß, im Hellen zu spielen. Jeder kann sehen, was sich verschiebt. Was im Dunkeln ein magisches Kräfte-messen ist, wird bei Licht zu einem taktisch verblüffenden Schiebespiel. Die Spielregeln bleiben die gleichen.

Bei zwei oder drei Spielern bleibt die Startaufstellung die gleiche. Rutscht beim Schieben jedoch ein Kessel in den Lichtring, der niemandem gehört, wird er vom Spielfeld genommen – und der nächste Spieler ist an der Reihe.

- Leave all pieces that have fallen off the board where they are.

Exception:

- if your magician falls off the board wait for your next turn and start again.
- Should all 3 of your cauldrons fall off the board (very seldom!), you are out of the game. However, your magician stays on the board.

End of the game

The game is over as soon as one cauldron lands in the ring of light where it sinks a bit lower and can no longer be moved.

Is it your cauldron? Then you've won the magic contest!

Lights on! Now you can see what magic power can do!

Playing the game in the light

It is also fun to play the game in the light. Everyone can see what's being moved. While in the dark the game is a magical power struggle, in the light it becomes an exciting tactical game. The rules remain the same.

For 2 or 3 players, the starting grid is the same. If a cauldron that does not belong to anybody is pushed into the ring of light, you remove it from the field – and it is the next player's turn.

- Toutes les pièces tombées du plateau restent simplement là où elles sont.

Exception :

- Si un magicien tombe du plateau, le joueur le repousse sur le plateau à son prochain tour (voir ci-dessus).
- Si les trois chaudrons d'un même magicien tombent du plateau (extrêmement rare), le joueur concerné est éliminé. Mais son magicien reste sur le plateau.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès que l'un des chaudrons atteint l'anneau de lumière : il se trouve un peu plus bas et ne peut plus être poussé.

Son propriétaire a remporté ce concours de magie !

Lumière ! Les joueurs découvrent l'effet des pouvoirs magiques !

Parties à la lumière

Jouer à la lumière est aussi amusant. Chacun peut voir ce qu'il pousse. Ce qui, dans l'obscurité, consistait à mesurer l'intensité des pouvoirs magiques, devient, à la lumière, un surprenant jeu de tactique. Les règles restent les mêmes.

À 2 ou 3 joueurs, la position de départ reste identique. Cependant, si un chaudron n'appartenant à aucun joueur est poussé dans l'anneau de lumière, il est retiré du jeu et c'est au tour du joueur suivant de jouer.