

Mago Magino

Ca alors – le cristal magique a disparu !
Merveilleux jeu de dé magique pour 2 à 5 petits magiciens à partir de 5 ans.

- Type de jeu :** jeu de famille
Joueurs : 2 à 5 joueurs à partir de 5 ans
Contenu : 1 plateau de jeu, 1 flèche magique, 10 pions, 10 cartes pour les pions, 1 magicien Mago Magino, 15 cristaux magiques, 1 dé, 1 règle du jeu
Auteur : Reiner Knizia
Illustrations : Barbara Kinzebach

L'histoire

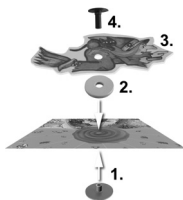
Le magicien Mago Magino n'est pas seulement très malin, il a surtout un cœur en or. Il rend les gens heureux où qu'il passe – pas étonnant que tout le monde l'adore. Il se sert de son cristal magique pour protéger son pays contre la vilaine sorcière qui vit dans la forêt enchantée et qui amène la tristesse et le désespoir dans son sillage.

Mais ô malheur, la sorcière a volé le cristal magique de Mago Magino et l'a emporté dans une cachette secrète loin, loin dans la forêt enchantée. Pis encore, elle l'a brisé en mille morceaux.

Aidez le magicien à retrouver son cristal pour qu'il puisse à nouveau remplir son rôle de bon génie. Le premier joueur à rapporter trois cristaux à la maison du magicien a gagné.

Mais attention ! La sorcière guette pour vous transformer en grenouilles !

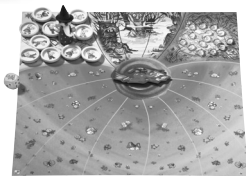
Préparation



Avant la première partie, insérez la flèche magique à l'emplacement prévu à cet effet sur le plateau de jeu. Placez les cartes dans les pions.



Posez le plateau de jeu au milieu de la table de manière à ce que chacun puisse l'atteindre sans problème.



Chaque joueur choisit deux pions d'une couleur et les place, l'un au-dessus de l'autre, dans la maison du magicien, de manière à ce que la face montrant des enfants soit visible. Dans cette règle du jeu, les pions sont des « enfants ».

Placez le magicien Mago Magino dans sa maison et les cristaux sur la case des cristaux. Préparez le dé.

But du jeu

Les joueurs essaient d'aider le magicien à retrouver ses cristaux magiques. Le premier joueur à rapporter trois cristaux à la maison du magicien gagne la partie.

Déroulement

Le joueur au nez le plus long commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur lance le dé et accomplit une des actions suivantes :



Le joueur fait tourner la flèche magique. Attention ! Si la flèche indique **une case** occupée par des enfants, la sorcière les transforme en grenouilles.

Si la flèche indique la **forêt**, tous les enfants qui se trouvent sur les trois cases de la forêt sont transformés en grenouilles. Ensuite, le joueur peut déplacer un de ses propres enfants ou le magicien **d'une case**.



Le joueur peut déplacer un de ses propres enfants ou bien le magicien en fonction du résultat indiqué par le dé – de 2, 3 ou 4 cases.

Déplacement des pions

En fonction des points obtenus au dé, on déplace un de ses propres enfants ou encore le magicien. Le joueur choisit lui-même la direction du déplacement. Il peut prendre le chemin court (3 cases) à travers la forêt enchantée ou le chemin plus long autour du plateau de jeu. Il peut avoir un nombre illimité d'enfants sur une même case. Le déplacement à travers la forêt enchantée ne peut se faire que dans le sens des aiguilles d'une montre.

On ne peut pas répartir les points sur plusieurs enfants. On doit utiliser tous les points obtenus au dé. Les seules exceptions à cette règle sont les cases sur lesquelles figurent respectivement la maison du magicien et la cachette des cristaux. Si un pion arrive sur une de ces cases, le joueur peut ne pas utiliser tous les points obtenus au dé.

Si un enfant est transformé en grenouille sautant autour du plateau de jeu, il ne peut

se déplacer que **d'une seule case** par tour, indépendamment du résultat indiqué par le dé.

Les cristaux

Si un enfant atteint la cachette des cristaux, le joueur peut charger un cristal pour le rapporter à la maison du magicien. Comme les cristaux pèsent lourd, chaque enfant ne peut en porter qu'un seul.

Attention ! Dans la forêt enchantée, les cristaux se décomposent en poussière. Pour cette raison, les enfants doivent prendre le chemin le détour pour les rapporter à la maison du magicien. On ne peut pas prendre le raccourci par la forêt enchantée.

Si un joueur arrive à rapporter un cristal à la maison du magicien, il le place devant lui sur la table et repart aussitôt pour aller en chercher un autre. L'enfant commence à nouveau en partant de la maison du magicien.

Ensorcellement

Si la flèche magique indique une case sur laquelle se trouvent un ou plusieurs enfants, ceux-ci sont transformés en grenouilles.

Si la flèche magique indique une case de la forêt enchantée, tous les enfants qui se trouvent sur une des trois cases de la forêt sont transformés en grenouilles. Le pion d'un enfant ensorcelé est retourné de manière à ce qu'on voie la face sur laquelle figure la grenouille.



Si ces enfants portent déjà des cristaux, ils les perdent, car les grenouilles ne peuvent pas porter des cristaux. Placez les cristaux concernés sur les cases sur lesquelles les enfants ont été transformés en grenouilles. Ils restent là et peuvent éventuellement être ramassés plus tard.

Une grenouille ne se déplace que **d'une seule case**, quel que soit le nombre de cases indiqué par le dé.

Attention ! Toutes les grenouilles sont identiques. Ne perdez pas votre enfant de vue, car pendant la partie, vous ne devez pas regarder sous les grenouilles. Vous pouvez déplacer toutes les grenouilles, mais naturellement il serait mieux de déplacer vos propres pions.

Si la flèche magique indique une case sur laquelle se trouvent déjà une ou plusieurs grenouilles, rien ne se passe, car les enfants sont déjà ensorcelés.

Après avoir tourné la flèche magique, on peut déplacer son pion ou le magicien sur une case indiquée par le dé ou passer par celle-ci. Rien ne se passe, car les enfants ne peuvent être transformés en grenouilles que lorsqu'on fait tourner la flèche magique.

Le magicien Mago Magino protège les enfants

Le magicien est triste parce qu'il a perdu son cristal magique. Mais il aide les enfants qui essaient de le rapporter et les protège sur leur chemin. Pour ce faire, les joueurs peuvent le déplacer sur les cases du plateau de jeu.

Le magicien protège tous les enfants qui se trouvent **sur la même case que lui-même** de manière à ce que ces enfants ne puissent pas être transformés en grenouilles. Si la flèche magique indique une case sur laquelle se trouvent le magicien et un ou plusieurs enfants, la sorcière ne peut pas les transformer en grenouilles.

Mais le magicien ne peut pas entrer dans la forêt enchantée ou se déplacer sur la case de la cachette des cristaux. Sur ces cases, la force magique de la sorcière est trop importante.

Le magicien Mago Magino délivre les enfants ensorcelés

Mago Magino délivre aussi les enfants qui ont été transformés en grenouilles. Il peut leur rendre leur apparence de plusieurs manières :

1. Une grenouille peut se déplacer, case par case, pour atteindre la maison du magicien. Il n'est pas nécessaire que le magicien soit présent, car sa maison a suffisamment de force magique pour retransformer les grenouilles qui arri-vent en enfants. On retourne ensuite le pion de manière à voir à nouveau la face montrant l'enfant. L'enfant commence à nouveau en partant de la maison du magicien.
2. Une grenouille se déplace sur la case sur laquelle se trouve le magicien. Elle se retransforme tout de suite en enfant.

3. Le magicien peut se déplacer sur une case sur laquelle se trouvent une ou plusieurs grenouilles. S'il arrive sur cette case, il retransforme toutes les grenouilles qui s'y trouvent en enfants.

Si un joueur réussit à délivrer au moins un enfant pendant son tour, il peut relancer le dé.

Ramasser les cristaux sur le chemin

Si un enfant arrive sur une case sur laquelle se trouvent un ou plusieurs cristaux, il peut en **ramasser un**. Si un enfant qui ne porte pas encore de cristal commence son déplacement sur une case sur laquelle se trouvent des cristaux, il peut en charger un avant de se déplacer.

Le cristal peut avoir été posé là par ce joueur ou encore par un autre.

Fin de la partie

Le premier joueur à rapporter trois cristaux à la maison du magicien a gagné la partie.

Variante pour une partie plus courte

Si vous souhaitez abréger la partie, vous pouvez décider que le premier joueur à rapporter **deux cristaux** à la maison du magicien gagne la partie.

Bonne chance pour cette course captivante pour rapporter les cristaux magiques !