

Le chapeau magique

Une course et un jeu de mémoire ensorceleur pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Veronika Hohmann

Illustration: Jacqueline Urban

Durée d'une partie : 10 minutes env.



Le puissant magicien est à peine sorti de la maison que ses petits apprentis grimpent l'escalier à toute vitesse pour aller dans le placard à provisions. C'est là qu'il y a le chocolat invisible convoité par tous ! Mais le méfiant magicien a pris les devants et a posté six gardiens en pierre devant le placard. Seul celui qui aura le chapeau magique pourra rentrer dans le placard et goûter au chocolat.

Contenu :

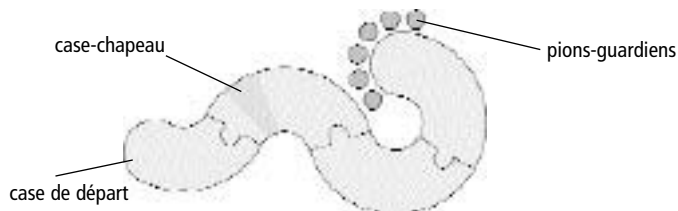
- 4 apprentis
- 1 grand chapeau de magicien
- 6 pions-gardiens (avec 1 – 6 points)
- 1 plateau de jeu en quatre parties
- 1 règle du jeu

But du jeu :

Quel apprenti va pouvoir se faufiler jusqu'au placard à provisions en ayant mis le grand chapeau de magicien ?

Préparatifs :

Assembler le plateau de jeu et le poser au milieu de la table :



Poser le **chapeau magique** sur la sixième marche : c'est la case-chapeau.

Les **pions-gardiens** ont deux côtés : de 1 à 6 points sur une face et un gardien sur l'autre. Les retourner de façon à voir les gardiens, les mélanger et les poser sur les six emplacements prévus.

Chaque joueur prend un **apprenti sorcier** et le pose sur la première marche de l'escalier. Les apprentis en trop sont mis de côté.

Déroulement de la partie :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui pourra dire une formule magique en premier aura le droit de commencer. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Il retourne un **pion-gardien**. **Combien de points sont indiqués dessus ?** Il déplace son apprenti du même nombre de marches.

Après, il retourne le pion-gardien : c'est le gardien qui est visible.

Règles à respecter :

- Utiliser tous les points du pion-gardien.
- On peut **avancer ou reculer** son apprenti, mais il ne faudra pas changer de sens pendant le même tour.

C'est alors au tour du joueur suivant. Il retourne un pion et déplace son apprenti du nombre de points correspondants.

• La case-chapeau

Celui qui arrive directement sur la case-chapeau pose le **chapeau** sur son apprenti. Ce joueur mélange alors tous les **pions-gardiens encore une fois et les retourne de manière à ce que les points ne soient pas visibles**, avant que ce ne soit le tour du joueur suivant.

• Passer le chapeau à un autre

- Si un apprenti arrive sur la marche où se trouve l'apprenti avec le chapeau, c'est le **dernier arrivé** qui prend le chapeau.

N.B. : même s'il y a déjà deux ou trois apprentis sur la marche, c'est toujours celui qui arrive en dernier qui prend le chapeau.

- Si l'apprenti qui a le chapeau arrive sur une marche sur laquelle il y a déjà un autre apprenti, **c'est celui qui est déjà là** qui prend le chapeau.

Attention : s'il y a déjà plusieurs apprentis sur la marche, le chapeau n'est pas échangé.

- **N.B. :** mélanger les pions à **chaque fois que le chapeau change de propriétaire**. C'est alors au tour du joueur suivant.

Attention !

Pour pouvoir entrer dans le **placard à provisions**, il faut avoir le **nombre exact de points** et être en **possession du chapeau**.

Un apprenti n'a pas le droit de **dépasser la case de départ ou d'arrivée**. S'il a des points en trop, il devra repartir dans l'autre sens

Exemple : si un apprenti qui a le chapeau retourne un pion-gardien de cinq points et s'il n'a que quatre marches à grimper pour arriver au placard, il devra reculer d'une marche.

Fin de la partie :

La partie est terminée dès que l'apprenti en possession du chapeau atterrit dans le placard : c'est lui le gagnant.

Il a alors le droit de prendre le chocolat invisible. S'il le souhaite, il en donnera bien un morceau aux autres joueurs ...



Habermaaß-Spiel Nr. 4457

Zauberhut

Ein verzaubertes Merk- und Laufspiel für **2 – 4 Spieler** von **5 – 99 Jahren**.

Spielidee: Veronika Hohmann

Illustration: Jacqueline Urban

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Kaum ist der mächtige Zauberer aus dem Haus, flitzen die kleinen Zauberlehrlinge auch schon die Treppe zur Speisekammer hinauf. Hier liegt die unsichtbaren Wunschsokolade! Doch der misstrauische Zauberer hat vorgesorgt und sechs steinerne Wächter dorthin befohlen. Nur wer den großen Zauberhut trägt, kann in die Speisekammer gelangen und die Schokolade naschen.

Spielinhalt:

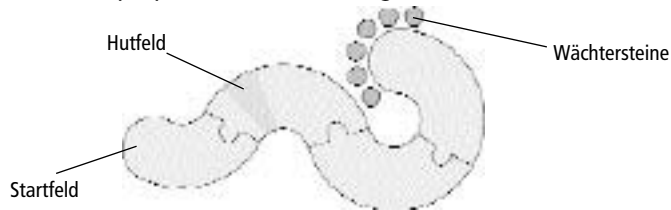
- 4 Zauberlehrlinge
- 1 großer Zauberhut
- 6 Wächtersteine (mit 1 - 6 Punkten)
- 1 vierteiliger Spielplan
- 1 Spielanleitung

Spielziel:

Welcher Zauberlehrling kann sich mit dem großen Zauberhut in die Speisekammer schleichen?

Spielvorbereitung:

Setzt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Mitte des Tisches:



Stellt den **Zauberhut** auf die sechste Stufe: Dort ist das Hutfeld.

Die **Wächtersteine** zeigen Punkte von 1 - 6 auf der Vorder- und je einen Wächter auf der Rückseite. Dreht sie so herum, dass die Wächter zu sehen sind, mischt sie und legt sie auf die vorgesehenen sechs Plätze.

Jedes Kind sucht sich einen **Zauberlehrling** aus und stellt ihn auf die erste Treppenstufe. Überzählige Zauberlehrlinge werden zur Seite gelegt.

Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das als Erstes einen Zauberspruch aufsagen kann, darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt das jüngste Kind.

Es dreht einen **Wächterstein** um. **Wie viele Punkte sind abgebildet?** Genau so viele Treppenstufen darf der eigene Zauberlehrling laufen.

Anschließend wird der Stein umgedreht. Nun ist wieder der Wächter zu sehen.

Zauberlaufregeln:

- Die Punktzahl muss **komplett ausgenutzt** werden.
- Es darf **vorwärts oder rückwärts** gelaufen werden. Innerhalb eines Zuges darf die Richtung nicht gewechselt werden.

Danach ist das nächste Kind an der Reihe, dreht einen Wächterstein um und bewegt seinen Zauberlehrling um die entsprechende Punktzahl.

• Hutfeld

Wer direkt auf dem Hutfeld landet, setzt seinem Zauberlehrling den **Zauberhut** auf. Jetzt mischt dieses Kind noch alle **Wächtersteine** und **legt sie wieder mit den Punkten nach unten ab**, bevor das nächste Kind an der Reihe ist.

• Hutwechsel

- Steht ein Zauberlehrling am Ende seines Zuges auf der Stufe, auf der sich der Lehrling mit Hut befindet, so bekommt der **Neuankommende** den Hut.

Wichtig: Auch wenn auf der Stufe schon zwei oder drei Lehrlinge stehen: Den Hut bekommt stets der Neuankommende.

- Landet der Zauberlehrling, der gerade den Zauberhut trägt, auf einer Stufe, auf der bereits ein anderer Zauberlehrling steht, so bekommt **der bereits dort stehende** Lehrling den Hut.

Achtung: Stehen bereits mehrere Zauberlehrlinge auf der Stufe, wechselt der Hut nicht den Besitzer.

- **Wichtig:** Nach **jedem Hutwechsel** werden die Steine gemischt. Dann ist das nächste Kind an der Reihe.

Aufgepasst!

Die **Speisekammer** muss **punktgenau erreicht** werden und darf **nur mit Zauberhut** betreten werden.

Ein Zauberlehrling darf **nicht über das Start- oder das Ziel-feld hinausziehen**. In diesem Fall muss in die andere Richtung gezogen werden.

Beispiel: Deckt ein Zauberlehrling mit Zauberhut den Wächterstein mit der Fünf auf, muss jedoch nur noch vier Stufen bis zur Speisekammer ziehen? Die Spielfigur muss rückwärts gezogen werden.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Zauberlehrling mit Hut in der Speisekammer landet und das Spiel gewinnt.

Er darf die unsichtbare Wunschsokolade nehmen. Wenn er möchte, darf er den anderen Kindern natürlich etwas davon abgeben ...



Le chapeau magique

Une course et un jeu de mémoire ensorceleur pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Veronika Hohmann

Illustration: Jacqueline Urban

Durée d'une partie : 10 minutes env.



Le puissant magicien est à peine sorti de la maison que ses petits apprentis grimpent l'escalier à toute vitesse pour aller dans le placard à provisions. C'est là qu'il y a le chocolat invisible convoité par tous ! Mais le méfiant magicien a pris les devants et a posté six gardiens en pierre devant le placard. Seul celui qui aura le chapeau magique pourra rentrer dans le placard et goûter au chocolat.

Contenu :

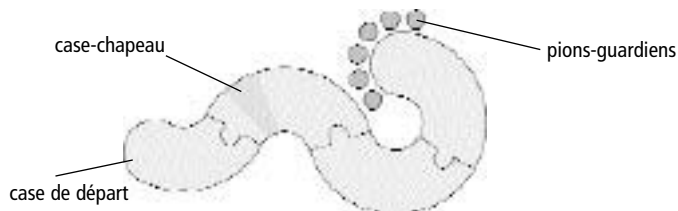
- 4 apprentis
- 1 grand chapeau de magicien
- 6 pions-gardiens (avec 1 – 6 points)
- 1 plateau de jeu en quatre parties
- 1 règle du jeu

But du jeu :

Quel apprenti va pouvoir se faufiler jusqu'au placard à provisions en ayant mis le grand chapeau de magicien ?

Préparatifs :

Assembler le plateau de jeu et le poser au milieu de la table :



Poser le **chapeau magique** sur la sixième marche : c'est la case-chapeau.

Les **pions-gardiens** ont deux côtés : de 1 à 6 points sur une face et un gardien sur l'autre. Les retourner de façon à voir les gardiens, les mélanger et les poser sur les six emplacements prévus.

Chaque joueur prend un **apprenti sorcier** et le pose sur la première marche de l'escalier. Les apprentis en trop sont mis de côté.

Déroulement de la partie :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui pourra dire une formule magique en premier aura le droit de commencer. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Il retourne un **pion-gardien**. **Combien de points sont indiqués dessus ?** Il déplace son apprenti du même nombre de marches.

Après, il retourne le pion-gardien : c'est le gardien qui est visible.

Règles à respecter :

- Utiliser tous les points du pion-gardien.
- On peut **avancer ou reculer** son apprenti, mais il ne faudra pas changer de sens pendant le même tour.

C'est alors au tour du joueur suivant. Il retourne un pion et déplace son apprenti du nombre de points correspondants.

• La case-chapeau

Celui qui arrive directement sur la case-chapeau pose le **chapeau** sur son apprenti. Ce joueur mélange alors tous les **pions-gardiens encore une fois et les retourne de manière à ce que les points ne soient pas visibles**, avant que ce ne soit le tour du joueur suivant.

• Passer le chapeau à un autre

- Si un apprenti arrive sur la marche où se trouve l'apprenti avec le chapeau, c'est le **dernier arrivé** qui prend le chapeau.

N.B. : même s'il y a déjà deux ou trois apprentis sur la marche, c'est toujours celui qui arrive en dernier qui prend le chapeau.

- Si l'apprenti qui a le chapeau arrive sur une marche sur laquelle il y a déjà un autre apprenti, **c'est celui qui est déjà là** qui prend le chapeau.

Attention : s'il y a déjà plusieurs apprentis sur la marche, le chapeau n'est pas échangé.

- **N.B. :** mélanger les pions à **chaque fois que le chapeau change de propriétaire**. C'est alors au tour du joueur suivant.

Attention !

Pour pouvoir entrer dans le **placard à provisions**, il faut avoir le **nombre exact de points** et être en **possession du chapeau**.

Un apprenti n'a pas le droit de **dépasser la case de départ ou d'arrivée**. S'il a des points en trop, il devra repartir dans l'autre sens

Exemple : si un apprenti qui a le chapeau retourne un pion-gardien de cinq points et s'il n'a que quatre marches à grimper pour arriver au placard, il devra reculer d'une marche.

Fin de la partie :

La partie est terminée dès que l'apprenti en possession du chapeau atterrit dans le placard : c'est lui le gagnant.

Il a alors le droit de prendre le chocolat invisible. S'il le souhaite, il en donnera bien un morceau aux autres joueurs ...

