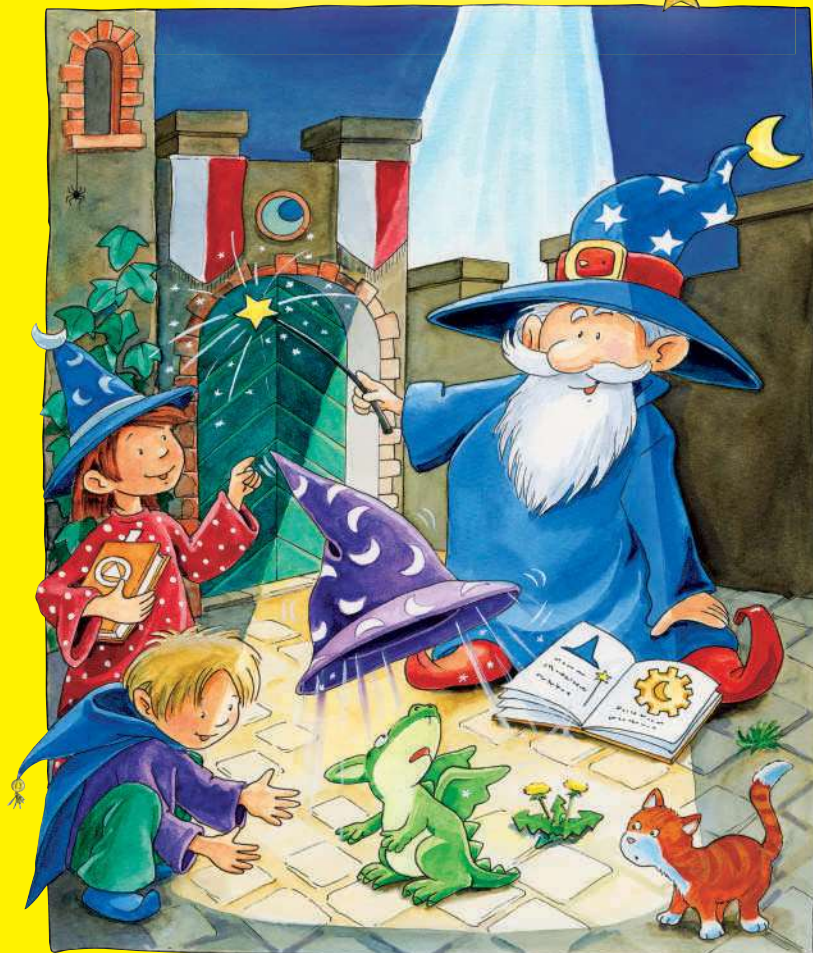


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# KLEINE MAGIER!



Little Magicians • Petits magiciens • Kleine tovenaars  
Maguitos • Maghetti

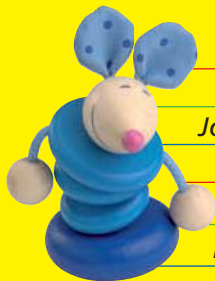
Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2009

# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



Baby & Kleinkind

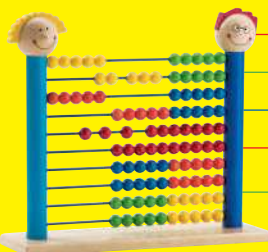
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

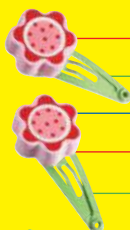
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

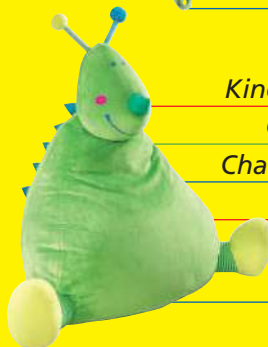
Children's jewelry

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

# 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.

# Little Magicians

A twisted memory game for 2 - 4 players ages 4 - 99.  
Including a magical masterly variation

**Authors:** Stine & Kis  
**Illustrations:** Antje Flad  
**Spieldauer:** approx. 15 minutes

Turmoil in Simsalabim, the capital of Wonderland! The big magician Merlin has come to test the apprentices. All the little magicians of Wonderland have gathered outside the town wall. They are quite nervous and you are among them! Will you be able to solve the problems Merlin provides to you thus becoming a big magician yourself? Don't let yourself be rattled by the big magician when – in a flash - he stirs everything up and the ground starts rotating.

## Contents

- 1 game board
- 3 cogwheels
- 1 magician Merlin
- 1 magic wand (with magnet)
- 9 magic hats
- 9 animal tiles
- 26 stars
- 1 die
- Set of game instructions





*collect most stars*

*Insert the three cogwheels in the holes of the game board, as shown.*

## Game Idea

Underneath the nine magic hats animals are hiding. Merlin determines which animal you will have to conjure up. If you can remember under which hat the animal is hiding, your reward is a star.

But watch out! If the magic hat appears on the die you have to rotate the cogwheels and when you do this everything rotates, including the magic hats. The aim of the game is to collect the most stars.

## Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. Insert the three cogwheels into the holes of the game board, as shown. You have done it well if all three cogwheels turn at the same time when you move one of them.

*target square*

*starting square*



### Watch out:

At the beginning of the game one of the magic symbols of the cogwheel showing the stars should be adjacent to the magic symbol shown on the game board. Move the cogwheel to a corresponding position.

Place Merlin on his starting square. Get the remaining game material ready.

*Merlin on starting square,  
get remaining game  
material ready*



## How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has dreamt of a magician last may start. If you cannot agree then the youngest player is the first little magician.

Get an animal tile and name the animal. Then place the tile on any square of the cogwheels and cover it with a magic hat.

Then the next player in a clockwise direction takes an animal tile, places it on a square and covers it. Repeat until all the animals and magic hats have been distributed.

### Important:

When covering the animal tiles with magic hats, make sure that there is a magic hat with a red, a yellow and a green tip on each cogwheel.

Now the first little magician takes the die and rolls it.

### On the die appears:

- **Two or three dots?**

Move Merlin the corresponding number of squares in the direction of the arrows

- **Merlin's magic symbol?**

First turn the cogwheel slowly one mark further in a clockwise direction. Then move Merlin one square in the direction of the arrow.



The square on which Merlin stands at that moment shows you which animal you should conjure up from under the hats.

*name animal on tile, place tile on cogwheels and cover with magic hat*

*move Merlin two or three squares*

*turn cogwheel up to next mark, move Merlin one square*

*Merlin on square = animal searched for*

*lift magic hat*

*a Animal searched  
for appears = star*

*wrong animal = no star*

*end of the game =  
Merlin at target or  
all stars collected;  
most stars = winner*

Take the magic wand in your hand and say the magic spell:

**“Toad’s gunk and chicken leg  
I conjure up a raven\* ... under the magic hat”**

(\*or dragon, rabbit, frog, owl, cat – depending on the animal shown on the square where the big magician is standing)

Then, with your wand you lift a magic hat as if by magic. Hold the silver colored side of the wand against the side of the tip of the hat and lift it.



**Which animal have you conjured up?**

- **The animal searched for?**  
Magician’s honor! Your magic was right. As a reward you get a star and place it in front of you.
- **Another animal?**  
Magician’s bad luck! You have to practice your magic powers and don’t receive a reward.

Free the magic hat with your hand from the wand and place it again on the animal tile. It’s then the turn of the next player to roll the die.

**End of the game**

The game ends as soon as magician Merlin reaches the target square (remaining dots on the die are not used) or all the stars have been collected.

Pile the stars. The player with the highest pile wins the game. If various players have the same amount of stars there are various winners.

**Variation: Master magician**

The rules of the basic game apply except for the following changes: At the beginning, cover all animal tiles of one cogwheel with a magic hat of the same color.

## The authors



**Christine Basler** and **Alix-Kis Bouguerra** work as a team since they first met ten years ago in Paris, working in the area of photo design and illustration. In 2008 they moved to Germany and live close to Munich together with their two children with whom they test their game ideas in their spare time. Their idea is to develop games for the very youngest children that have a certain atmosphere.

*Little Magicians* is the first game they publish with HABA.

## The illustrator



**Antje Flad** was born in Merseburg. She studied at the University "Burg Giebichenstein" in Halle Art and Design. Since gaining her degree she has illustrated various games and worked for several book publishers. Since 1995, she has worked as a freelance illustrator and games designer. She lives with her husband and son Philipp in Berlin.

For HABA she has illustrated amongst others the games *Threading Zoo* and *Wiggling Cow*.

# 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.

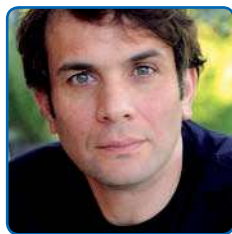
### Variante : Maître magicien

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 tovenaars

Een verdraaid lastig geheugenspel voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.  
Met magische meestervariant.

**Spelidee:** Stine & Kis  
**Illustraties:** Antje Flad  
**Speelduur:** ca. 15 minuten

Opschudding in Simalabim, de hoofdstad van Toverland! De grote tovenaars Merlijn komt langs om de tovenaarsleerlingen op de proef te stellen. Daarom hebben alle kleine tovenaars van het land zich voor de stadsmuur verzameld. Ze zijn heel opgewonden en jij staat er middenin!

Kan je Merlijns toveropgaven oplossen en daardoor zelf een grote magiër worden? Maar laat je niet door de grote tovenaars van de wijs brengen als hij in een handomdraai alles overhoop haalt en rond begint te draaien.

## Spelinhoud

- 1 speelbord
- 3 tandwielen
- 1 tovenaarsleerling Merlijn
- 1 toverstokje (met magneet)
- 9 toverhoeden
- 9 dierenkaartjes
- 26 sterren
- 1 dobbelsteen
- spelregels



*de meeste sterren  
verzamelen*

*drie tandwielen  
in het speelbord*

## Spelidee

Onder de negen toverhoeden zijn dieren verstopt. Merlijn bepaalt welk dier tevoorschijn moet worden getoverd. Als je onthouden hebt onder welke hoed dit dier ligt, krijg je als beloning een ster.

Maar let op! Als het toversymbool wordt gegooid, moeten jullie aan de tandwielen draaien. Alles zet zich in beweging, ook de toverhoeden. Het doel van het spel is om de meeste sterren te verzamelen.

## Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Neem de drie tandwielen en steek ze zoals afgebeeld in de gaten van het speelbord. Als alles goed is opgebouwd, draaien alle drie tandwielen tegelijk als er één met een vinger wordt bewogen.

doelveld  
startveld



### Opgelet:

Aan het begin van het spel moet één van de toversymbolen van het sterrentandwiel zich naast het toversymbool op het speelbord bevinden. Draai het sterrentandwiel in de juiste stand.

De grote tovenaar Merlijn wordt op zijn startveld gezet.

*Merlijn op startveld,  
overig spelmateriaal  
klaar*

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie vannacht van een tovenaar heeft gedroomd, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, is het jongste kind de eerste kleine tovenaar.

Je pakt een dierenkaartje en noemt het dier. Vervolgens leg je het kaartje op een willekeurig veld van de tandwielen en plaats je er een toverhoed bovenop.

Dan neemt kloksgewijs de volgende speler een dierenkaartje, legt het op een veld en bedekt het. Dit herhaalt zich net zo lang tot alle dieren en toverhoeden verdeeld zijn.

### Belangrijk:

Let er bij het verbergen van de kaartjes op dat op ieder tandwiel telkens een toverhoed met een rode, gele en groene punt staat en onthoud goed op welke plekken de dieren liggen!

Nu pakt de eerste kleine tovenaar de dobbelsteen en gooit.

### Wat vertoont de dobbelsteen?

- **Twee of drie stippen?**

Zet de tovenaar Merlijn het overeenkomstige aantal velden in de richting van de pijl vooruit.

- **Merlijns toversymbool?**

Als eerste draai je het sterrentandwiel langzaam kloksgewijs naar het volgende merkteken. Daarna pak je de tovenaar en zet hem één veld in de richting van de pijl vooruit.



Het veld waarop Merlijn nu staat, geeft aan welk dier je vanonder de toverhoeden tevoorschijn moet toveren.

*dierenkaartje noemen,  
op dierenveld van de  
tandwielen leggen en  
met een toverhoed  
bedekken*

*Merlijn 2 of 3  
velden vooruit  
zetten*

*tandwiel tot  
het volgende  
merkteken draaien,  
Merlijn 1 veld vooruit  
zetten*

*Merlijns veld =  
gezochte dier*

*toverhoed optillen*

*gezocht dier  
getoverd = ster*

*verkeerd dier  
getoverd = geen ster*

*einde v/h spel =  
Merlijn op het doel of  
alle sterren verzameld;  
winnaar =  
de meeste sterren*

Neem het toverstokje in je hand en spreek de toverspreuk:

**„Paddenkwijl bij volle maan,  
onder de toverhoed moet een ... raaf ... staan!“**

(\*of draak, konijn, kikker, uil, kat– al naar gelang het dier dat op het veld van de grote tovenaar staat afgebeeld.)

Vervolgens til je een toverhoed op magische wijze met het toverstokje omhoog. Hiervoor hou je de zilveren kant van het toverstokje tegen de punt van de hoed en til je hem op.



### Welk dier heb je tevoorschijn getoverd?

- **Het gezochte dier?**  
Een echte tovermeester! Je hebt goed getoverd. Als beloning krijg je een ster en legt hem voor je neer.
- **Een ander dier?**  
Wat een toverpech! Je moet je toverkunsten eerst nog een beetje oefenen en je krijgt helaas geen beloning.

Neem met je hand de toverhoed van het toverstokje en zet hem weer op het dierenkaartje. Nu is het volgende kind aan de beurt en gooit.

### Einde van het spel

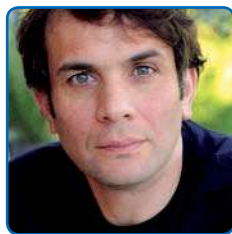
Het spel is afgelopen als tovenaar Merlijn het doelveld bereikt (overtollige ogen vervallen) of als alle sterren zijn verzameld. Iedere speler legt zijn/haar sterren op een stapel. De speler met de hoogste stapel wint het spel. Als meerdere kinderen evenveel sterren hebben, zijn er meerdere winnaars.

### Variant: Meestertovenaar

Afgezien van de volgende wijziging is deze variant identiek aan het basisspel:

Als jullie de dierenkaartjes met de toverhoeden bedekken, moeten de drie toverhoeden op ieder tandwiel dezelfde gekleurde punt hebben!

## De auteurs



**Christine Basler** en **Alix-Kis Bouguerra** werken samen sinds ze elkaar tien jaar geleden voor het eerst in Parijs ontmoet hebben. Ze zijn werkzaam op het gebied van fotodesign en illustratie. In 2008 zijn ze naar Duitsland verhuisd en ze wonen sindsdien in de omgeving van München met hun beide kinderen, met wie zij in hun vrije tijd hun ideeën uittesten. Hierbij proberen ze nieuwe, sfeervolle kinderspellen voor de allerkleinsten te ontwikkelen. *Kleine tovenaars* is het eerste spel dat ze bij HABA publiceren

## De illustratrice



**Antje Flad** is geboren in Merseburg. Ze studeerde in Halle aan de Hogeschool voor Kunst & Design. Sinds ze haar diploma heeft behaald, illustreert ze voor verschillende spellen- en boekenuitgevers en sinds 1995 werkt ze als freelance illustratrice en spelontwerpster.

Ze woont samen met haar man en haar zoon Philipp in Berlijn.

Voor HABA heeft ze onder andere eerder de spellen *Rijgzoo* en *Wankelkoe* geïllustreerd.

# Maguitos



Un loco juego de memoria para 2 - 4 jugadores de 4 a 99 años.  
Con una variante mágica para supermagos.

**Autores:** Stine & Kis  
**Ilustraciones:** Antje Flad  
**Duración de una partida:** aprox. 15 minutos

¡Emoción en Abracadabra, la capital del país de la Magia! Llega el gran mago Merlín a examinar a los aprendices de mago. Por esta razón se han concentrado todos los maguitos del país frente a las murallas de la ciudad. Todos están nerviosísimos y a ti también te tocará examinarte. ¿Sabrás superar el examen mágico de Merlín para convertirte tú mismo en un gran mago? No te dejes confundir por el gran mago cuando éste, en un abrir y cerrar de ojos, comience a darle vueltas a todo.

## Contenido del juego

- 1 tablero de juego
- 3 ruedas dentadas
- 1 mago Merlín
- 1 varita mágica (con imán)
- 9 sombreros de mago
- 9 fichas de animales
- 26 estrellas
- 1 dado
- 1 instrucciones del juego



*reunir el mayor número de estrellas*

*encajar las tres ruedas dentadas en el tablero de juego*

## El juego

Hay animales escondidos bajo los nueve sombreros de mago. Merlín os anuncia qué animal hay que hacer aparecer por arte de magia. Si te has fijado bajo qué sombrero está ese animal, recibirás de premio una estrella.

Pero ¡jojo! Si sacáis el símbolo del mago en el dado, tendréis que girar las ruedas dentadas: todo se moverá, incluidos los sombreros de mago. La meta del juego es reunir el mayor número de estrellas.

## Preparativos

Extended el tablero de juego en el centro de la mesa. Coged las tres ruedas dentadas y encajadlas en los agujeros del tablero de juego, tal como se muestra en el dibujo. Si las habéis colocado correctamente, las tres ruedas dentadas se moverán simultáneamente cuando mováis una de ellas con un dedo.

casilla de llegada  
casilla de salida



### Atención:

Para comenzar a jugar, uno de los símbolos de mago de la rueda dentada con estrellas tiene que estar situado junto al símbolo de mago del tablero de juego. Movered la estrella dentada con estrellas en la posición correspondiente.

Colocad al gran mago Merlín en su casilla de salida. Tened preparado el material restante del juego.

*Merlín en la casilla de salida, preparado el material restante del juego*



## ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comenzará quien haya soñado la noche anterior con un mago. Si no os podéis poner de acuerdo, el jugador más pequeño será el primer maguito.

Coge una ficha de animal y pronuncia en voz alta el animal dibujado en ella. A continuación coloca la ficha en una casilla cualquiera de las ruedas dentadas y tápala con un sombrero de mago.

El jugador siguiente cogerá otra ficha, la colocará en una casilla y la tapará. Esta acción se repetirá las veces que sean necesarias hasta que no quede ningún animal ni sombrero por repartir.

### Importante:

Al tapar las fichas os tenéis que fijar que en cada rueda dentada haya tres sombreros con las puntas diferentes de color rojo, amarillo y verde. Retened en la memoria en qué lugares se hallan los animales.

Ahora, el primer maguito coge el dado y lo tira.

### ¿Qué muestra el dado?

- **¿Dos o tres puntos?**

Siguiendo la dirección indicada por la flecha, mueve al mago Merlín el número de casillas correspondientes al número salido en el dado.

- **¿El símbolo del mago Merlín?**

En primer lugar, lentamente gira la rueda dentada con la estrella haciéndola avanzar una marca en el sentido de las agujas del reloj. A continuación coge al mago y avánzalo una casilla en la dirección señalada por la flecha.



La casilla en la que se encuentra ahora Merlín te indica qué animal tienes que hacer aparecer por arte de magia.

*nombrar el animal de la ficha, poner en la casilla de los animales de las ruedas dentadas y tapar con un sombrero de mago*

*avanzar Merlín 2 o 3 casillas*

*avanzar la rueda dentada hasta la siguiente marca, avanzar Merlín 1 casilla*

*casilla de Merlín = animal buscado*



*levantar el sombrero de mago*

*animal buscado = estrella*

*animal equivocado = ninguna estrella*

*final del juego = Merlín en la meta o cuando se hayan repartido las estrellas; ganador = el mayor número de estrellas*

ESPAÑOL

Coge la varita mágica y pronuncia en voz alta las siguientes palabras mágicas:

**«Sapos y culebras, ajo arriero,  
¡debajo del sombrero tiene que haber un ... cuervo!»**

(\*o dragón, conejo, rana, lechuga, gato, dependiendo del animal que esté dibujado en la casilla del gran mago.)

A continuación levanta un sombrero de mago usando la magia de la varita mágica. Para ello, introduce la punta del sombrero por la parte plateada lateral de la varita mágica y levántalo.



**¿Qué animal has hecho aparecer por arte de magia?**

- **¿El animal buscado?**  
¡Gran magia borragia! Te ha salido bien el truco. De premio recibes una estrella que colocarás delante de ti.
- **¿Otro animal?**  
¡Aprendiz de mago! Tienes que practicar un poco más tus artes mágicas. No obtienes ningún premio esta vez.

Con la mano separa el sombrero de mago de la varita mágica y vuelve a colocarlo encima de la ficha del animal. Es el turno del siguiente niño que tirará el dado.

## Final del juego

El juego finaliza cuando el mago Merlín alcanza la casilla de llegada (o la sobrepasa) o cuando se hayan repartido todas las estrellas.

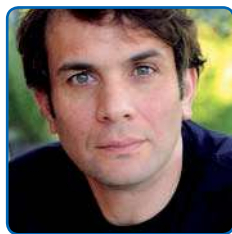
Cada uno de vosotros hacéis una pila con vuestras estrellas. Gana la partida el jugador que tenga la pila más alta. Si son varios los jugadores con la misma cantidad de estrellas, serán varios los ganadores.

## Variante: Supermago

Esta variante sigue idénticas reglas que el juego básico excepto en la siguiente modificación:

Cuando tapéis las fichas de animales con los sombreros de mago, en cada rueda dentada tiene que haber tres sombreros con el mismo color en sus puntas.

## Los autores



**Christine Basler** y **Alix-Kis Bouguerra** trabajan juntos desde su primer encuentro en París hace diez años. Se dedican profesionalmente al diseño fotográfico y a la ilustración. En el año 2008 fijaron su residencia en Alemania y desde entonces viven en los alrededores de Múnich con sus tres hijos. Con ellos prueban nuevas ideas de juegos en sus ratos libres y procuran crear siempre juegos de gran animación para los más pequeños. *Maguitos* es el primer juego que publican para la casa HABA.

## La ilustradora



**Antje Flad** nació en Merseburg. Estudió en Halle en la escuela superior de arte y diseño. Desde que obtuvo su diploma se dedica a ilustrar para diferentes editoriales de libros y juegos. Desde 1995 trabaja como ilustradora y diseñadora de juegos autónoma y vive con su marido y su hijo Philipp en Berlín. Para la casa HABA ha ilustrado ya, entre otros, los juegos *Zoo en fila* y *Vaca tambaleante*.



# Maghetti

Un gioco di memoria giravolta per 2 - 4 giocatori da 4 a 99 anni.  
Con magica variante campione.

**Ideazione:** Stine & Kis  
**Illustrazioni:** Antje Flad  
**Durata del gioco:** circa 15 minuti

Grande agitazione ad Abracadabra, capitale del regno di Magia! E' in arrivo il grande mago Merlino per esaminare gli apprendisti maghi. Tutti i maghetti del regno si affollano davanti alle mura della città. Sono eccitatissimi e tu con loro! Riuscirai a risolvere i problemi di magia di Merlino, diventando così tu stesso un grande mago? Non farti disorientare però dal grande mago quando, in un batter d'occhio, butta tutto all'aria e ogni cosa inizia a ruotare.

## Contenuto del gioco

- Tabellone
- 3 ruote dentate
- Mago Merlino
- Bacchetta magica (con magnete)
- 9 cappelli magici
- 9 piccole carte animali
- 26 stelle
- Dado
- Istruzioni per giocare



*raccogliere il maggior  
numero di stelle*

*tre ruote dentate nel  
tabellone*

## Ideazione

Sotto i 9 cappelli magici sono nascosti degli animali. Merlino indica quale animale dev'essere fatto apparire per magia. Se hai osservato bene sotto quale cappello si nasconde questo animale, ricevi in premio una stella.

Attenzione però! Quando tirate al dado il simbolo magico, dovete girare le ruote dentate: tutto è in movimento, anche i cappelli magici. Scopo del gioco è raccogliere il maggior numero di stelle.

## Preparativi del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Prendete le tre ruote dentate e infilatele come illustrato nei fori del tabellone. Se le avete inserite correttamente, le tre ruote gireranno contemporaneamente quando ne muovete una con il dito.

casella d'arrivo  
casella di partenza



### Attenzione:

All'inizio del gioco accanto al simbolo magico sul tabellone deve esserci uno dei simboli magici della ruota dentata con le stelle. Girate la ruota dentata con le stelle su una posizione corrispondente.

Il grande mago Merlino starà sulla casella di partenza. Preparate il restante materiale di gioco.

## Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi questa notte ha sognato un mago. Se non riuscite ad accordarvi il più piccolo sarà il primo grande mago.

Prendi una piccola carta di animale e nomini l'animale. La metti poi su una casella a scelta delle ruote dentate e la copri con un cappello magico.

Poi il giocatore che segue in senso orario prende una carta con un animale, la mette su una casella e la copre. L'azione prosegue finché sono distribuiti tutti gli animali e i cappelli magici.

### Importante:

Per ricordare la posizione degli animali che nascondete, fate attenzione alla punta rossa, gialla e verde dei cappelli su ogni ruota dentata!

Adesso il primo piccolo mago prende il dado e tira.

### Cosa mostra il dado?

- **Due o tre punti?**

Avanza il mago Merlino di un numero corrispondente di caselle nella direzione della freccia.

- **Il simbolo magico di Merlino?**

Sposta innanzitutto in senso orario la ruota dentata con le stelle lentamente in avanti di una tacca. Prendi poi il mago e lo avanzi di una casella nella direzione della freccia.



La casella su cui adesso è arrivato Merlino ti indica quale animale devi far apparire per magia dai cappelli.

*nominare piccole carte animali, mettere su caselle animali delle ruote dentate e coprire con cappello magico*

*avanzare di 2 o 3 caselle Merlino*

*ruotare la ruota dentata fino alla seguente tacca, avanzare Merlino di una casella*

*casella Merlino = animale da cercare*

*sollevare cappello  
magico*

*appare animale cercato  
= stella*

*incantesimo fallito  
= niente stella*

*conclusione del gioco =  
Merlino al traguardo o  
tutte le stelle distribuite;  
vincitore =  
chi ha più stelle*

Prendi la bacchetta magica in mano e pronuncia la formula magica:

**“Zampa di rospo e sorbetto di ratto,  
sotto il cappello eccoti il gatto!”**

(\*oppure il drago, il coniglio, la rana, la civetta, il corvo – secondo l'animale che c'è sulla casella del grande mago.)

Sollevi poi magicamente un cappello con la bacchetta magica. Per farlo tieni il lato argentato della bacchetta magica a fianco della punta del cappello e sollevalo.



### **Che animale hai fatto comparire?**

- **Quello che cercavi?**  
Sei un supermagò! Incantesimo perfetto. Ricevi in premio una stella e la metti davanti a te.
- **Un altro animale?**  
Dannazione d'incantesimo! Devi esercitarti ancora nelle tue arti magiche e purtroppo non avrai la stella.

Con la mano stacca il cappello dalla bacchetta magica e mettilo di nuovo sulla carta animale. Adesso il turno passa al bambino seguente che tira il dado.

### **Conclusione del gioco**

Il gioco finisce quando il mago Merlino arriva al traguardo (non si contano i punti eccedenti) oppure quando tutte le stelle sono state distribuite.

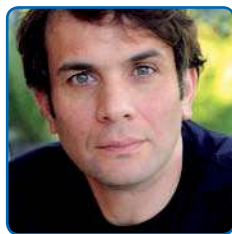
Ognuno forma un mucchio con le sue stelle. Vince il giocatore con il mucchio più alto. Se più bambini hanno uguale numero di stelle, ci saranno allora più vincitori.

### **Variante: Maghi provetti**

Le regole del gioco di base sono identiche a parte questa modifica:

Quando coprite le carte animali con i cappelli magici, sulla ruota dentata dovranno esserci i tre cappelli con la punta dello stesso colore!

## Gli autori



**Christine Basler** e **Alix-Kis Bouguerra** hanno lavorato insieme a Parigi da quando si sono incontrati per la prima volta dieci anni fa. Si occupano di fotodesign e illustrazione. Nel 2008 si sono trasferiti in Germania nei pressi di Monaco dove vivono tuttora con i due figli con i quali testano le loro idee nei loro momenti di relax, cercando di inventare nuovi stimolanti giochi per i più piccini. *Maghetti* è il loro primo gioco per HABA.

## L'illustratrice



**Antje Flad** è nata a Merseburg. Ha studiato all'Università di Arte e Design di Halle. Ha lavorato per diverse case editrici di libri e giochi e dal 1995 lavora freelance come illustratrice e designer. Vive a Berlino con suo marito e Philipp, suo figlio. Per HABA ha già illustrato, tra altri, i giochi *Zoo per infilare* e *Mucca traballina*.