



© Copyright 2006:
Drei Magier Spiele GmbH
 Mühlenstraße 10
 D-91486 Uehlfeld
 Art.-Nr. 610/1-107
 www.dreimagier.de

Holzfiguren/wooden pieces:
 Made in Germany
 by LORENZ CONTIMBA

Gestaltungskonzept:
 Kathi Kappler und Rolf Vogt

Fotos: Jakob Rüttinger

Grafik und Druckvorstufe:
 Johann Rüttinger und Lena Kappler

Illustrationen und Typo:
 Rolf Vogt
 ARVI

MAGICIANS'
 NIGHT
 LA NUIT
 DES MAGICIENS
 NACHT VAN DE
 TOVENAARS
 LA NOTTE
 DEI MAGHI

KIRSTEN BECKER
 JENS-PETER SCHLIEMANN

NACHT DER MAGIER

DAS DUNKELSPIEL



NOMINIERT FÜR
 DAS „KINDERSPIEL
 DES JAHRES“



2-4

NACHT DER MAGIER
DAS DUNKELSPIEL

5-99 Jahre

10-20 min

Autoren: **Kirsten Becker**
Jens-Peter Schliemann

Illustrationen: **Rolf Vogt**

Grafik/Design: **Johann Rüttinger**

Redaktion: **Kathi Kappler**

Kirsten Becker
*1959
TaKeTiNa-
Rhythm-Teacher
(D/USA),
Spieleerfinderin,
Rhythmus-Events,
Drums &
Percussion,
Drumcircle,
Radiojournalistin,
www.rhythmus-
musik.de



kirsten.becker@t-online.de

Jens-Peter Schliemann
*1968
Mathematiker
und Spieleautor



jens-peters.schliemann@t-online.de

D

Inhalt

erhöhtes Spielfeld

Lichtring, nachtleuchtend

4 Magier aus Holz
mit nachtleuchtenden Hüten und den
Symbolen Sonne, Mond, Blitz und Stern
auf den Hutkrepfen

Kessel:
12 Kessel aus Holz
12 Plättchen mit den Symbolen Sonne,
Mond, Blitz und Stern, nachtleuchtend

Feuer:
1 Pappscheibe
1 schwarze Holzscheibe mit Kreuzschlitz
2 Feuersilhouetten, nachtleuchtend

12 Bäume aus Holz

12 große Holzscheiben

24 kleine Holzscheiben

15 Klebepunkte

Spielanleitung

GB

Contents

three-dimensional gameboard

glow in the dark ring of light

4 wooden magicians
with glow in the dark hats with the symbols
sun, moon, lightning, star

cauldrons:
12 wooden cauldrons
12 small glow in the dark discs with the
symbols sun, moon, lightning, star

fire:
1 cardboard disc
1 black wooden disc with crossed slots
2 glow in the dark fire silhouettes

12 wooden trees

12 big wooden discs

24 small wooden discs

15 adhesive stickers

rules

F

Contenu

plateau de jeu surélevé

anneau de lumière luminescent

4 magiciens en bois et leurs chapeaux
luminescents, avec, sur le bord,
les symboles soleil, lune, éclair et étoile

chaudrons:
12 chaudrons en bois
12 disques avec les symboles
soleil, lune, éclair et étoile, luminescents

feu:
1 disque cartonné
1 socle rond, en bois noir, avec une fente
en forme de croix
2 silhouettes de feu luminescentes

12 arbres en bois

12 grands jetons en bois

24 petits jetons en bois

15 pastilles autocollantes

règle du jeu

NL

Inhoud

verhoogd spelbord

een lichtgevende lichtring

4 houten tovenaars
met lichtgevende hoeden en de symbolen
zon, maan, bliksem en ster op de rand

ketels:
12 houten ketels
12 schijven met de lichtgevende symbolen
zon, maan, bliksem en ster

vuur:
1 kartonnen schijf
1 zwarte sokkel met een gleuf in de vorm
van een kruis
2 lichtgevende vuursilhouetten

12 houten bomen

12 grote houten schijven

24 kleine houten schijven

15 zelfklevers

spelregels

I

Contenuto

campo da gioco rialzato

anello luminoso fluorescente

4 maghi in legno
con cappelli fluorescenti e con i simboli
sole, luna, fulmine e stella sulle falde
del cappello

pentoloni:
12 pentoloni in legno
12 dischetti fluorescenti con i simboli
sole, luna, fulmine e stella

fuoco:
1 disco di cartone
1 disco di legno nero con fessura
a forma di croce
2 silhouette fluorescenti a forma di fuoco

12 alberi in legno

12 grandi dischi in legno

24 piccoli dischi in legno

15 bollini adesivi

istruzioni del gioco



© Copyright 2005/2006
Drei Magier Spiele GmbH
Mühlenstraße 10
D-91486 Uehlfeld
Art.-Nr. 610/1-107



Vertrieb:
Schmidt-Spiele GmbH
Ballinstraße 16
D-12359 Berlin
Art.-Nr. 40810-7

Vor dem ersten Spielen

Diese Teile bitte selbst zusammensetzen:

1. die beiden **Feuersilhouetten** zusammenstecken und in die Schlitze der schwarzen Holzscheibe drücken, evtl. mit etwas Klebstoff fixieren
2. die **schwarze Holzscheibe** mit einem Klebepunkt genau auf den Kreis der **Pappscheibe** kleben
3. den **Lichtring** in der Mitte des Spielfelds so eindrücken, dass kein Rand übersteht
4. die 12 **Symbolplättchen** mithilfe der Klebepunkte in die roten **Kessel** einkleben

Before the first game

Put the pieces together as follows:

1. Put the 2 **fire silhouettes** together and place them into the slots on the black wooden disc. If necessary adhere with glue.
2. Use an adhesive sticker to adhere the **black wooden disc** exactly as shown onto the **cardboard disc**.
3. Press the **ring of light** into the centre of the gameboard so that its edge doesn't stick out.
4. Use the adhesive stickers to adhere the **symbol discs** to the red **cauldrons**.

Before the first game

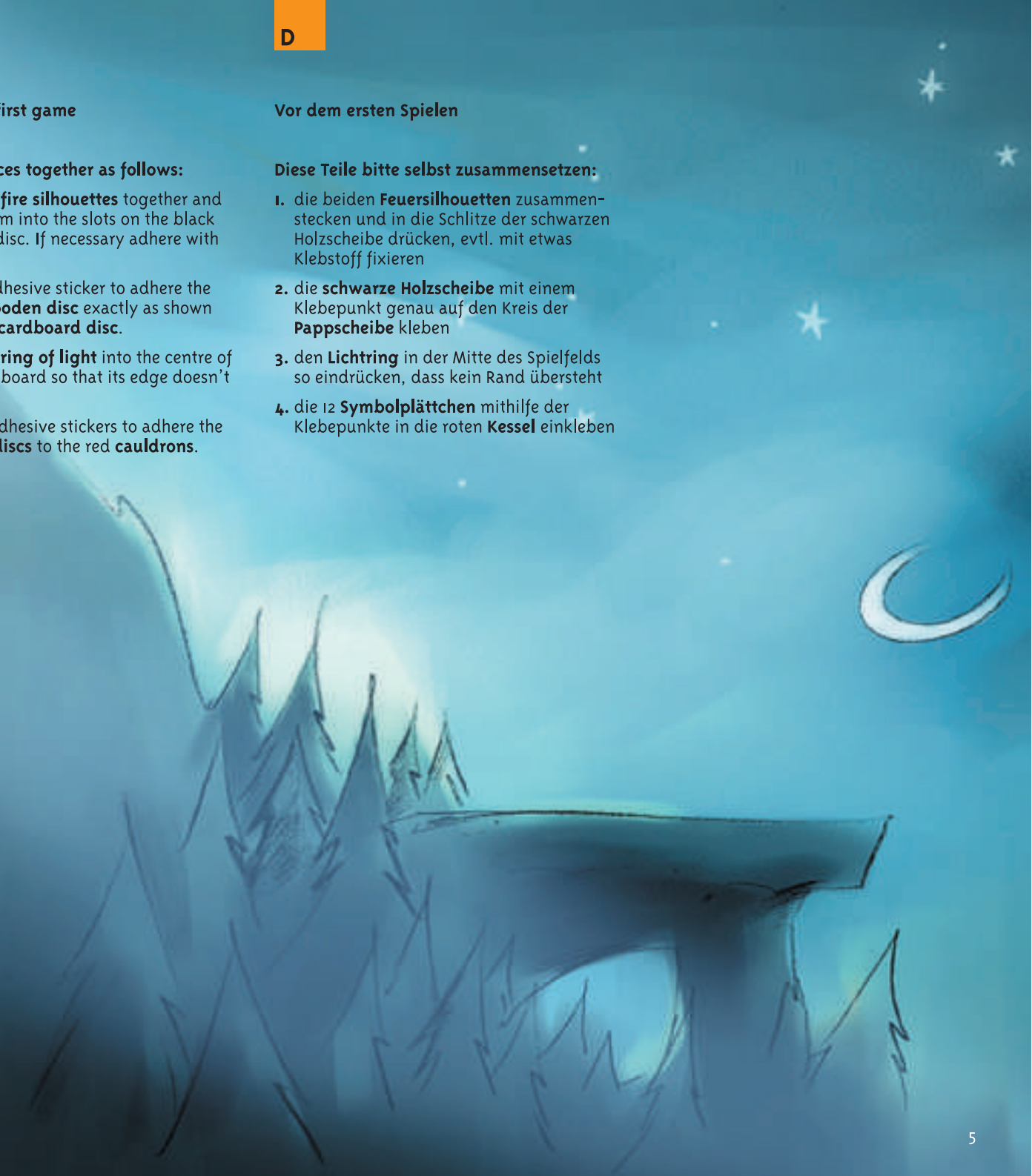
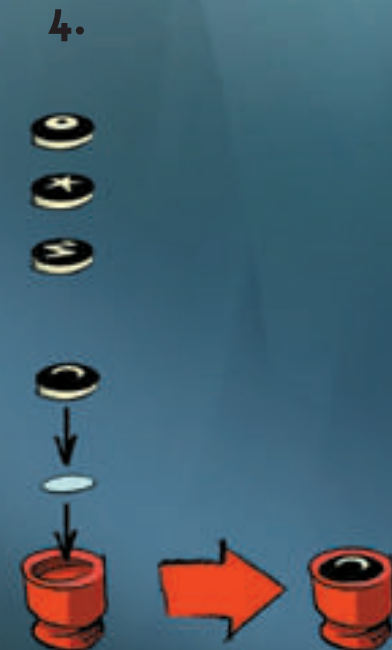
Put the pieces together as follows:

1. Put the 2 **fire silhouettes** together and place them into the slots on the black wooden disc. If necessary adhere with glue.
2. Use an adhesive sticker to adhere the **black wooden disc** exactly as shown onto the **cardboard disc**.
3. Press the **ring of light** into the centre of the gameboard so that its edge doesn't stick out.
4. Use the adhesive stickers to adhere the **symbol discs** to the red **cauldrons**.

Vor dem ersten Spielen

Diese Teile bitte selbst zusammensetzen:

1. die beiden **Feuersilhouetten** zusammenstecken und in die Schlitze der schwarzen Holzscheibe drücken, evtl. mit etwas Klebstoff fixieren
2. die **schwarze Holzscheibe** mit einem Klebepunkt genau auf den Kreis der **Pappscheibe** kleben
3. den **Lichtring** in der Mitte des Spielfelds so eindrücken, dass kein Rand übersteht
4. die 12 **Symbolplättchen** mithilfe der Klebepunkte in die roten **Kessel** einkleben



Worum geht's?

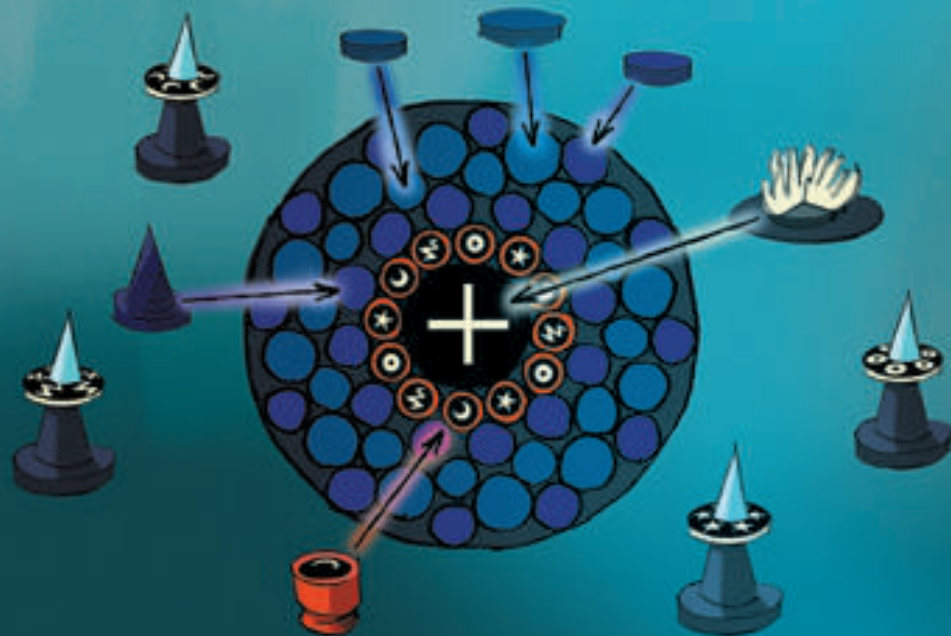
»Nacht der Magier« kann man im Dunkeln spielen, da einige Teile selbstleuchtend sind.

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.

Principe

"Nacht van de tovenaars" kan in het donker gespeeld worden, omdat enkele onderdelen lichtgevend zijn.

Elke speler probeert **met zijn tovenaars één van zijn ketels in de lichtring te schuiven**. Deze lichtring zit bij het begin van het spel verborgen onder het vuur. Alle onderdelen van het spelbord zijn beweeglijk!

Opbouw bij daglicht

Leg het spelbord op de tafel en plaats de stukken als volgt:

- Precies in het midden van het spelbord komt de sokkel met het vuur, zodat de lichtring daaronder verborgen zit.
- Rondom deze sokkel komen de 12 ketels op de overeenstemmende symbolen.
- Rondom de ketels worden de bomen geplaatst.
- Als laatste worden hierrond de schijven geplaatst (een kleine, een grote, een kleine) in drie cirkels.

Di cosa si tratta?

« La notte dei maghi » può essere giocata al buio poiché alcuni pezzi sono fluorescenti.

Ogni giocatore spinge **con il proprio mago un pentolone cercando di sposterlo all'interno dell'anello luminoso**. All'inizio del gioco l'anello luminoso è nascosto sotto il fuoco. Si possono muovere tutti i pezzi presenti sulla pedana!

Si consiglia di procedere al montaggio in luogo sufficientemente illuminato

Posizionare la pedana sul tavolo con la superficie disposta verso l'alto. Sul campo da gioco vanno disposti:

- il disco con il fuoco esattamente al centro della pedana coprendo l'anello luminoso,
- i pentoloni intorno alla pedana,
- gli alberi nelle «brecce» dei pentoloni,
- i dischi (piccolo, grande, piccolo) sfalsati in tre cerchi dal centro verso il bordo



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 ...

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...

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 feu !

Remettre le plateau sur la table et ...

Elke speler kiest een tovenaars uit en plaatst deze voor zich op de tafel.

Elke tovenaars is eigenaar van drie ketels waarvan de symbolen dezelfde zijn als degene op de rand van zijn hoed.

Vooraleer met het spelen te beginnen moeten alle lichtgevende delen opgeladen worden. Houd het spelbord daarom gedurende korte tijd onder een lamp. **Opgelet:** vergeet de lichtring onder het vuur niet!

Plaats het spelbord terug op de tafel en....

Ciascun giocatore sceglie un mago e lo colloca davanti a sé sul tavolo.

Ad ogni mago appartengono tre pentoloni, il cui simbolo deve corrispondere a quello indicato sulla falda del suo cappello.

Prima di iniziare il gioco occorre caricare i pezzi fluorescenti. Sistemare la pedana così montata sotto una lampada e lasciarla in questa posizione per un po' di tempo. **Attenzione:** Non dimenticare l'anello luminoso sotto al fuoco!

Adesso torna al tavolo e ...



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

Im Dunkeln spielen

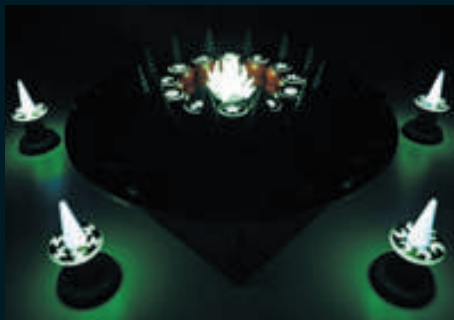
Man spielt reihum. Die Magier können alle Teile auf dem Spielfeld in jede Richtung verschieben.

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 Lichtring 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!



...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.

... 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 **doucement** 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 !

... licht uit! (stop, eerst verder lezen...)

Spelen in het donker

Ieder speelt om de beurt. De tovenaars mogen alle speelstukken in eender welke richting verschuiven.

Degene die als eerste verjaart mag beginnen. Hij neemt zijn tovenaars, voelt waar de rand van het spelbord is en schuift zijn tovenaars **langzaam en voorzichtig** naar een plek naar keuze op het spelbord. Daarbij probeert hij één van zijn ketels richting lichtring te verschuiven. **De tovenaars blijft bij zijn verplaatsing steeds in contact met het spelbord.**

Belangrijk:

wanneer men niet aan de beurt is, mag men niets aanraken, ook niet de gevallen stukken!

... spegni la luce! (stop, prima leggi fino alla fine ...)

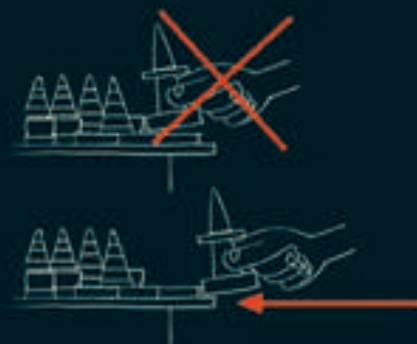
Giocare al buio

Si gioca in cerchio. I maghi possono spostare ciascun pezzo presente sul campo da gioco spingendolo in tutte le direzioni.

Inizia chi compierà gli anni per primo. Il giocatore iniziale deve prendere il suo mago, addentrarsi nell'oscurità per trovare a tastoni il bordo della piattaforma e iniziare a spingere il suo mago in un luogo a piacere del campo da gioco. Si muoverà **lentamente e con estrema cautela**. Così facendo cercherà di spostare uno dei suoi pentoloni verso il cerchio luminoso. **Muovendosi sul campo da gioco il mago deve rimanere sempre a contatto con la pedana.**

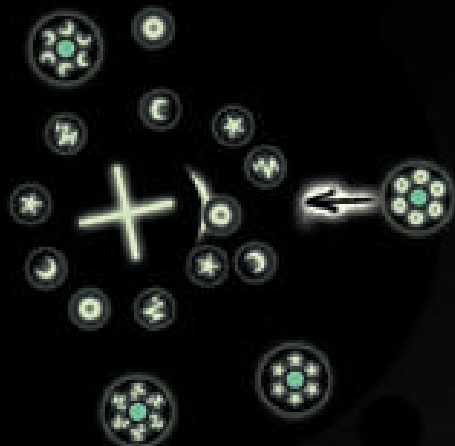
Una questione d'onore di assoluta importanza:

quando il turno è di un altro giocatore non si può toccare niente, nemmeno i pezzi che cadono!



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.**

Klak! De volgende speler is aan de beurt!

- Een speler mag op elk moment stoppen en zijn tovenaars laten staan.
- **Wanneer de spelers iets horen vallen (klak!) is de beurt van de speler onmiddellijk afgelopen.**
- Aan het einde van zijn beurt blijft de tovenaars waar hij is. De volgende speler in wijzerszin is aan de beurt.
- Het kan gebeuren dat een speelstuk valt alvorens de tovenaars op het spelbord werd geplaatst. Dan moet de speler zijn tovenaars terug voor zich zetten en zijn volgende beurt afwachten.
- Wanneer de tovenaars reeds op het bord staat, moet de speler bij aanvang van elke ronde kiezen tussen:
of verder schuiven naar het midden van op de plek waar hij zich bevindt, **of zijn** tovenaars opheffen en hem vanaf een willekeurige plek aan de rand naar het midden toe schuiven.
- **Enmaal een speler met schuiven is begonnen, mag hij zijn tovenaars niet meer opheffen.**

Clac - avanti il prossimo!

- Si può terminare una mossa in ogni momento lasciando il mago in una determinata posizione.
- **Non appena si sente che è caduto qualcosa, - clac! - la mossa deve essere interrotta.**
- Alla fine di una mossa il mago rimane nella posizione in cui si trova proprio in quel momento. Il turno passa al giocatore successivo (in senso orario).
- A volte può succedere che qualcosa sia caduto, ma che il mago non possa fermarsi sul campo da gioco. Il giocatore lo deve ricollocare davanti a sé aspettando il turno di gioco seguente.
- Se il mago si trova già sul campo da gioco, occorre scegliere una tattica prima di effettuare ogni mossa:
continuare a spingere il mago da questa posizione **o** sollevarlo e spostarlo sul bordo della pedana partendo da un altro lato.
- **Una volta che il mago è stato spostato, non lo si può più sollevare dalla pedana.**

- 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 Licht-ring, **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 repoussera 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'étendue 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'appartient 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.

- Alle gevallen stukken blijven gewoon liggen.

Uitzondering:

- **wanneer een tovenaars van het bord valt**, wordt deze bij de volgende beurt terug op het spelbord gebracht (zie hieronder).
- **Mochten de drie ketels van een tovenaars gevallen zijn** (zeer uitzonderlijk), dan wordt de betrokken speler geëlimineerd. Zijn tovenaars blijft wel op het bord staan.

Einde van een spel

Het spel eindigt wanneer één van de ketels de lichtring bereikt: hij staat dan een beetje lager en kan niet meer verschoven worden.

Zijn eigenaar heeft de magische wedstrijd gewonnen!

Lichten aan! De spelers ontdekken nu wat de gevolgen zijn van de magische krachten!

In het licht spelen

Het is ook leuk om in het licht te spelen. Ieder kan dan zien wat verschoven wordt. Hetgeen in het donker een spel van duistere krachten is, wordt in het licht een verrassend tactisch spel. De regels blijven identiek.

Bij een spel met 2 of 3 spelers blijft de startopstelling dezelfde. Mocht er bij het schuiven toch **een ketel in de lichtring schuiven die niemand toebeurt**, wordt deze van het spelbord verwijderd — en de volgende speler is aan de beurt.

- Tutti i pezzi che cadono dal campo da gioco non devono essere raccolti.

Eccezione:

- **se a cadere è un mago**, il giocatore deve aspettare il suo turno per poterlo reintrodurre sul campo da gioco (vedi sopra).
- **Se cadono tutti e tre i pentoloni di uno stesso simbolo** (molto raramente), il padrone di quel mago non potrà più continuare la partita. Il suo mago rimarrà comunque sul campo da gioco.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando il primo pentolone viene collocato sull'anello luminoso: qui il livello della pedana è un po' più basso e i pezzi non possono essere spinti oltre.

Il padrone del mago ha vinto una partita piena di magia!

Accendi la luce! Adesso si può ammirare l'incantesimo sprigionato da questi straordinari poteri magici!

Giocare alla luce del giorno

È altrettanto divertente giocare alla luce del giorno o in ambienti illuminati poiché ciascuno riesce a vedere quali pezzi vengono spostati. Ciò che al buio si trasforma in una prodigiosa gara di poteri magici, diventa adesso un accattivante gioco di strategia. Le regole del gioco restano le stesse.

Se i giocatori sono 2 o 3 la disposizione iniziale del gioco rimane la stessa. Se però ad essere spostato nell'anello luminoso è **un pentolone che non appartiene a nessuno**, occorre toglierlo dal campo di gioco ed il turno passa al giocatore successivo.