



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

# Zauberer Malefix



Malefix the Sorcerer • Le sorcier Maléfix • Tovenaar  
Malefix • El mago Malefix • Lo stregone Malefico

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2014

# 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*



*Kugelbahn*

*Ball Track*

*Toboggan à billes*

*Knikkerbaan*

*Tobogán de bolas*

*Pista per biglie*



*Kinderzimmer*

*Children's room*

*Chambre d'enfant*

*Kinderkamers*

*Decoración habitación*


*Camera dei bambini*

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**


We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kindergen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

**HABA**<sup>®</sup>

Habermas GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de



**WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Small parts. Not for  
children under 3 years.



# Zauberer Malefix

Ein magischer Mal-Wettbewerb für 3 - 5 Zauberlehrlinge von 5 - 99 Jahren. Mit lustiger Lese-Variante ab 7 Jahren.

**Autor:** Carlo A. Rossi  
**Illustration:** Thies Schwarz  
**Spieldauer:** ca. 20 Minuten

Der berühmte Zauberer Malefix ist für einige Tage verreist. Zeit genug für seine Zauberlehrlinge, heimlich die magische Bibliothek zu erkunden ... und siehe da, auf dem Schreibtisch des Zaubermeisters ruht das große Zauberbuch der Magie! Gespannt drängen sich alle darum und schlagen es auf – aber was ist das?! Alle Seiten sind leer. Doch kaum ist mit Tinte und Feder das erste Bild gemalt, wird es wie von Zauberhand zum Leben erweckt! Fasziniert und voller Eifer beginnen die Zauberlehrlinge zu malen.

Ihr seid Zauberlehrlinge und füllt das Zauberbuch der Magie mit Bildern! Dazu zeichnet ihr geheim ein Motiv auf eure Maltafel. Nacheinander legt ihr eure Bilder ins magische Buch und die anderen Zauberlehrlinge müssen raten, was ihr gemalt habt. Das ist gar nicht so einfach, denn zu Beginn ist das ganze Bild von Lesezeichen verdeckt. Diese werden je nach Würfelzahl einzeln hochgeklappt, sodass immer mehr Bildausschnitte sichtbar werden. Wer das gesuchte Motiv zuerst errät, bekommt Punkte und zwar umso mehr, je weniger vom Bild zu sehen ist. Ziel des Spiels ist es, als Erster die je nach Spieleranzahl erforderliche Punktzahl zu erreichen.

*als Erster die erforderliche  
Anzahl Punkte sammeln*

## Spielinhalt

1 Schreibtisch (= Schachtelboden + Innenfächer + Spielplan),  
 5 Sichtschutze, 5 Maltafeln, 5 Stifte, 160 Motivkarten,  
 80 Begriffskarten (für die Variante), 1 Sanduhr, 1 Würfel,  
 1 Spielanleitung

## Spielvorbereitung

Nehmt alles Spielmaterial aus der Schachtel heraus und stellt den Schachtelboden in die Tischmitte. Legt den zusammengeklappten Spielplan so auf die Innenfächer, dass die beiden Augensymbole genau übereinander liegen und schon ist der Schreibtisch fertig.

*Schreibtisch aufbauen  
und in Tischmitte stellen;*

Jeder Spieler erhält einen Sichtschutz, eine Maltafel und einen Stift. Legt die Maltafel mit der Punkteschlange nach oben vor euch. Stellt den Sichtschutz so auf die Tafel, dass die anderen Spieler die weiße Malfläche nicht sehen können und haltet den Stift bereit. Mischt die Motivkarten (= rosafarbene Rückseite) und verteilt drei davon verdeckt an jeden Spieler. Legt diese, ohne sie anzusehen, verdeckt neben eure Maltafel. Stellt die Sanduhr auf das Tintenfass auf dem Schreibtisch und haltet den Würfel bereit. Überzähliges Material kommt in den Schachteldeckel.

*je Spieler: Sichtschutz, Maltafel und Stift, 3 Motivkarten; Sanduhr auf das Tintenfass stellen; Würfel bereithalten*



**Wichtig:** Zusätzlich benötigt ihr Papiertaschentücher o. Ä. zum Abwischen der Maltafeln.

## Spielablauf

Ihr spielt maximal drei Runden. Jede Runde besteht aus zwei Phasen: **Malen** und **Raten**.

### Phase 1: Malen

Zuerst nimmt jeder Spieler eine seiner Karten und sieht sich das Motiv darauf geheim an. Danach gibt der jüngste Spieler das Startkommando „An die Stifte, fertig, los!“.

Jetzt spielen alle gleichzeitig: Jeder malt geheim das Kartenmotiv auf seine Maltafel.

*Malen*

*alle: Karte ziehen und Motiv auf Maltafel malen*





*schnellster Spieler:  
Sanduhr schnappen  
und umdrehen  
= sofort 1 Punkt*

*Sanduhr abgelaufen =  
Ende 1. Phase*

*Raten  
erster Spieler: Maltafel in  
Schreibtisch legen*

*würfeln; Lesezeichen  
hochklappen*

*andere Spieler: raten*

## Wichtige Tipps und Regeln in der Malphase:

- Achtet auf die Ausrichtung eurer Maltafeln: Die Punkteschlange muss sich immer oben befinden.
- Ihr dürft nur auf der weißen Malfläche malen.
- Nutzt beim Malen nach Möglichkeit die gesamte Breite der Malfläche aus. Die Markierungen zeigen euch, wie die einzelnen Lesezeichen angeordnet sind.

### Beispiel: Kartenmotiv Apfel

- Es ist nicht erlaubt, Buchstaben und Zahlen zu malen.
- Ihr könnt beim Malen geheim auf die Karte schauen, müsst sie aber danach wieder verdeckt vor euch legen.

Der Spieler, der zuerst fertig ist, schnappt sich die Sanduhr vom Schreibtisch, dreht sie um und stellt sie vor sich. Er ist in dieser Runde der Zeitwächter und bekommt dafür einen Punkt (siehe Punkteschlange). Solange die Zeit läuft, können die anderen Spieler ihr Bild fertig malen. Sobald die Zeit abgelaufen ist, ruft der Zeitwächter „Stopp!“ und sofort müssen alle ihre Stifte auf den Tisch legen.

## Phase 2: Raten

Der Zeitwächter beginnt. Nimm den Schreibtisch des Zauberers zu dir und stelle ihn so vor dich, dass das Augensymbol von dir aus gesehen unten rechts liegt.

**Wichtig:** Jetzt schließen die anderen Spieler ihre Augen!

Hebe den geklappten Spielplan komplett an und lege deine Maltafel so darunter, dass dein Bild direkt unter der Fensteröffnung liegt.

Danach senkst du den Spielplan nach unten und drehst ihn mit dem Augensymbol zu deinen Mitspielern: Jetzt dürfen sie die Augen wieder öffnen.

Würfle und klappe anschließend das Lesezeichen mit der gewürfelten Zahl zu dir.

Jetzt wird es spannend, denn sofort darf jeder der anderen Spieler so schnell wie möglich **einen** Tipp abgeben, was du gemalt haben könntest. Vermuten mehrere Spieler das Gleiche, merkt euch, wer den Begriff zuerst genannt hat.

## Wichtige Tipps und Regeln in der Ratephase:

- Achtet darauf, dass ihr beim Hochklappen der Lesezeichen immer nur eines anhebt.
- Klappt die Lesezeichen so weit wie möglich um.
- Hochgeklappte Lesezeichen werden nicht wieder zugeklappt, der jeweilige Bildausschnitt bleibt sichtbar.
- Seid beim Einlegen bzw. Herausnehmen eurer Maltafel vorsichtig und verwischt dabei nicht euer Bild.

## Richtig getippt?

- **Nein.** Sind alle Tipps falsch, würfelst du erneut und klappt das entsprechende Lesezeichen nach oben. Ist das Lesezeichen bereits nach oben geklappt, darfst du dir ein beliebiges anderes aussuchen.
- **Ja.** Deckt zur Kontrolle die Karte auf. Der Spieler mit dem richtigen Tipp bekommt so viele Punkte, wie Schlangenmünzen auf den noch nicht hochgeklappten Lesezeichen zu sehen sind. Der Maler des Bildes bekommt die gleiche Punktzahl. Sind alle Lesezeichen mit Schlangenmünzen nach oben geklappt, bekommt niemand Punkte.

Klappe alle Lesezeichen wieder nach unten und nimm dein Bild aus dem Schreibtisch heraus. Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe und legt seine Maltafel hinein.

## Die Punkteschlange

Am oberen Rand eurer Maltafeln seht ihr eine Schlange, deren Körper aus einzelnen Schuppen besteht. Für jeden Punkt, den ihr in den beiden Phasen bekommt, dürft ihr eine dieser Schuppen ausmalen oder ankreuzen. Wichtig ist, dass ihr am Kopf beginnt und dann fortlaufend immer die nächste Schuppe markiert.

## Rundenende

Eine Runde ist zu Ende, sobald jeder Spieler seine Maltafel im Schreibtisch liegen hatte. Die Karten dieser Runde kommen aus dem Spiel. Wischt die Malflächen mit einem Papiertaschentuch o. Ä. sauber. Klappt alle Lesezeichen wieder zurück und stellt die Sanduhr auf das Tintenfass zurück.

## Neue Runde

Nehmt eure nächste Karte und eine neue Runde beginnt.

*alle Tipps falsch  
= weiterwürfeln*

*richtiger Tipp  
= so viele Punkte wie  
sichtbare Schlangenmün-  
zen für den Maler und  
den Rater*

*alle Lesezeichen nach  
unten klappen, nächster  
Spieler*

*Punkteschlange:  
Schuppen markieren*

*Rundenende  
= alle Maltafeln waren  
im Schreibtisch*

*neue Runde  
= alle ziehen  
nächste Karte*





*Spielende: 20, 30 oder 40  
Schuppen markiert (der  
Schnellste = Sieger)*

*oder*

*nach 3 Runden  
(der Spieler mit den  
meisten markierten  
Schuppen = Sieger)*

## Spielende

### Das Spiel endet, sobald

- der erste Spieler  
bei drei Spielern: 20 Schuppen (= alle grünen)  
bei vier Spielern: 30 Schuppen (= alle grünen und blauen)  
bei fünf Spielern: 40 Schuppen (= alle grünen, blauen und roten)  
seiner Punkteschlange markiert hat und damit das Spiel gewinnt.

### oder

- drei Runden gespielt wurden und noch kein Spieler die erforderliche Punktzahl erreicht hat. Dann gewinnt der Spieler mit den meisten markierten Schuppen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Wischt zum Schluss eure Maltafeln ab. Wenn ihr alles in die Schachtel packt, könnt ihr die Motivkarten und Begriffskarten in jeweils unterschiedliche Innenfächer des Schreibtisches legen. Damit erspart ihr euch beim nächsten Mal das Sortieren der Karten und könnt schneller losspielen!

## Lese-Variante für ältere Zauberlehrlinge ab 7 Jahren:

Gespielt wird nach den Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

- Statt mit den Motivkarten spielt ihr mit den Begriffskarten (lilafarbene Rückseite mit Buchstaben).
- Auf jeder dieser Karten sind zwei Begriffe abgedruckt, von denen ihr euch jeweils einen zum Malen aussuchen dürft.

### Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verloren-gegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



# Malefix the Sorcerer

A magical painting game for 3 to 5 sorcerer's apprentices between 5 and 99 years old. Includes a funny reading version for players aged 7 years and over.

**Author:** Carlo A. Rossi  
**Illustrator:** Thies Schwarz  
**Length of the game:** approx. 20 minutes

Malefix, the famous sorcerer, is out of town for a few days. That's just enough time for the sorcerer's apprentices to secretly explore the magical library... and lo and behold they find that the enormous book of magic spells is just sitting there, out in the open, on the great sorcerer's desk! Everyone excitedly rushes to take a look but as soon as they open it, they realize that something is wrong... all of the pages are blank. But as soon as a pen touches the paper and starts to paint the first picture, it magically appears! The sorcerer's apprentices cannot contain their curiosity so they keenly begin to paint.

In this game, the players are sorcerer's apprentices and must fill the magic spells book with pictures! In order to do so, you have to paint a secret picture on your easel. Players take turns painting pictures in the magic book and the other sorcerer's apprentices have to guess what you are painting. This is harder than it seems, because the whole picture is at first covered up by bookmarks. The bookmarks are gradually unfolded accordingly as the die is rolled. More and more bits of the picture become visible depending on the roll of the die. The first player to guess the picture correctly receives points, and the less of the picture they can see, the more points they earn. The aim of the game is to be the first player to score the required number of points depending on the number of players.

## Contents

1 desk (= box base + inner compartments + game plan),  
5 privacy screens, 5 easels, 5 pens, 160 picture cards,  
80 word cards (used for the other variation), 1 sand timer,  
1 die, 1 set of instructions



*Be the first player to collect the required number of points.*



*Assemble the desk and place in center of the table;*

*distribute the following to each player: privacy screen, easel and pen, 3 picture cards; put the sand timer on the inkwell; get the die ready*

## Preparation

Take all of the game material out of the box and put the base of the box in the middle of the table. Place the collapsed game plan into the inner compartments so that they two eye symbols lie perfectly on top of each other, then the desk is ready.

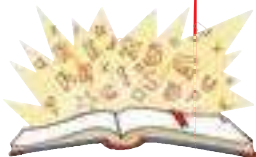
Each player receives a privacy screen, an easel and a pen. Put the points snake on the top of the easel in front of you. Place the privacy screen around your easel so that the other players cannot see the white painted surface; get your pen ready. Shuffle the picture cards (=pink back) and deal three cards face down to each player. Do not look at the cards dealt to you; create a face down pile next to your easel. Place the sand timer on the inkwell on the desk and get the die ready. Place any extra material in the box lid.



**Important:** You will also need dry paper towels or something similar to wipe the easels clean.

## How to play

Play a maximum of three rounds. Each round consists of two phases: **Drawing** and **Guessing**.



## Phase 1: Drawing

First each player takes one of his cards and looks privately at the picture on the card. This is now the picture the player must draw on his easel. The youngest player gives the start command "Pens ready, get set, go!"

Everyone plays simultaneously; each player draws their secret picture on their easel.

### Important tips and rules for the drawing phase:

- Pay attention to the orientation of your easels: the points snake must always be positioned at the top.
- Keep your pictures within the white painting area.
- Use the entire width of the painting area whenever you can. The markings show how the individual bookmarks should be arranged.

### Example: Card with an apple design

- Drawing letters and numbers is not allowed.
- You can take a peek at your card in secret whilst painting, but you have to put it back face down in front of you once you've taken a peek.

The first player to finish takes the sand timer from the desk, turns it over and puts it down in front of them. This player will be the timekeeper for this round and will be rewarded with one point for their efforts (see points snake). As long as the timer is running, the other players can finish painting their pictures. Once the time has run out, the timekeeper calls out "Stop!" and everyone has to immediately stop drawing and put their pens down on the table.

## Phase 2: Guessing

The timekeeper starts the game. Take the sorcerer's desk and place it in front of you, so that the eye symbol is lying in the right corner.

**Important:** Now all of the other players must close their eyes.

Lift up the game desk and place your drawing underneath so that your image is positioned directly below the window opening.

Then put the game desk back down on the table, turn it with the eye symbol to the other players and instruct them that they can now open their eyes.

### Painting

*Everyone: Draw a card and paint the picture on your easel*



*Fastest player: Get the sand timer and turn it over immediately = 1 point*

*Once the sand timer runs out = end of the first phase*

### Guessing

*First player: Place the easel on the table*

*Throw the die;  
fold the bookmark*

*Other players: guess*

*If all of the guesses are  
wrong = throw the die  
again*

*If the guess was correct =  
the painter and guesser  
receive as many points  
as there are visible snake  
coins*

*Fold all of the bookmarks  
down, next player*

*Snake points: Mark scales*

*End of the round = all  
easels are in the desk*

Roll the die and then fold in the bookmark corresponding to the number on the die towards you.

This is a lot of fun, because each of the other players now have **one** guess each to work out what you painted as quickly as possible. Players do not have to take turns guessing; they can guess as soon as they wish. If several players make a guess at the same time, then you have to figure out who asked first.

### Important tips and rules for the guessing phase:

- Make sure that you always only lift up one bookmark at a time.
- Fold the bookmarks as far back as possible
- Folded bookmarks may not be folded down again; that portion of the picture will remain visible for the rest of the game.
- Be careful when inserting or removing your easels that you don't accidentally smear your picture.

### Was the guess right?

- **No.** If all of the guesses were wrong, then throw the die again and fold up the bookmarks corresponding to the number on the die. If the bookmark has already been folded up, then you can pick another bookmark.
- **Yes.** Turn the card over to check. The player with the correct guess receives as many points as there are visible snake coins on the folded down bookmark. The player who painted the picture receives the same score. If all of the bookmarks with snake coins have been folded up, then no one receives any points.

Fold all of the bookmarks back down again and take the picture out of the desk. Then the next player, in a clockwise direction, takes their turn and inserts their picture into the game desk.

### The snake points

A snake appears at the top of every easel; the snake's body is made of individual scales. For each point that you receive in both phases, you are allowed to color in or mark off one scale. It is important that you start at the snake head and then continue by marking the next scale down.

### End of the round

A round ends when each player has taken their turn with their easel in the desk. Discard the cards used in this round. Wipe the painting surfaces clean with a paper towel or something similar. Fold all of the bookmarks back down again and return the sand timer to the inkwell.

## New round

Take your next card and start a new round.

## End of the game

### The game ends, when

- the first player in a three-player game 20 scales (= all green) in a four-player game; 30 scales (= all green and blue) has marked the above number of scales on their points snake, making them the winner

or

- three rounds were played and no player reached the required score. Then the player with the most marked scales wins. In the case of a tie, there can be multiple winners.

Wipe off your easels at the end of the game. When you pack everything away, you can place the picture cards and the word cards in separate internal compartments of the desk. If organized in this manner it saves time the next time you play as the cards have already been sorted!

## Reading variation for older sorcerer's apprentices, 7 years and up:

The basic rules of the game apply, but with the following changes:

- Instead of using the picture cards, use the word cards (purple back with letters).
- Two words are listed on each card, of which you should pick one to paint.

*New round = everyone draws a new card*

*End of the game: 20, 30 or 40 marked scales (the fastest = winner) or after 3 rounds (the player with the most marked scales = the winner)*



## Dear Children and Parents,

At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.



# Le sorcier Maléfrix



Un concours de dessin magique pour 3 à 5 apprentis sorciers de 5 à 99 ans. Avec une variante amusante pour les enfants à partir de 7 ans.

**Auteur :** Carlo A. Rossi  
**Illustration :** Thies Schwarz  
**Durée du jeu :** env. 20 minutes

Le célèbre sorcier Maléfrix est parti en voyage pour quelques jours. Ses apprentis sorciers en profitent pour explorer sa bibliothèque enchantée... Sur son bureau, le maître a même laissé le Grand livre de la magie ! Ses apprentis sont bien curieux. Ils se précipitent et ouvrent sur le grimoire. Sapristi, toutes les pages sont blanches ! Mais dès qu'ils dessinent une première image avec une plume et de l'encre, l'image s'anime... comme par magie. Fascinés, les apprentis sorciers se mettent à dessiner avec entrain.

En tant qu'apprentis sorciers, vous remplissez le Grand livre de la magie de vos dessins. Pour cela, dessinez secrètement sur votre tablette. Un à un, déposez votre image dans le grimoire magique. Les autres apprentis sorciers doivent alors deviner ce que vous avez dessiné. Ce n'est pas si facile car, au début, toute l'image est recouverte de marque-pages. En fonction des points du dé, vous les relèverez au fur et à mesure en dévoilant peu à peu le dessin. Le premier joueur qui devine ce que représente l'illustration remporte des points (calculés en fonction du nombre de marque-pages restant à relever). Le but du jeu est d'être le premier à remporter le nombre de points nécessaire pour gagner en fonction du nombre de joueurs.

## Contenu du jeu

1 bureau (= partie inférieure de la boîte + compartiments intérieurs+ plateau de jeu), 5 écrans, 5 supports à dessin, 5 crayons, 160 cartes illustrées, 80 cartes avec des mots (pour la variante), 1 sablier, 1 dé, 1 règle du jeu

## Préparation du jeu

Retirez tout le matériel de jeu de la boîte et posez la partie inférieure de la boîte au milieu de la table. Posez le plateau de jeu plié sur les compartiments intérieurs de manière à ce que les deux yeux soient exactement superposés. Le bureau est prêt !

*remporter le premier  
le nombre de points  
nécessaire*

*construire le bureau et  
le poser au milieu de la  
table ;*

Chaque joueur reçoit un écran, un support à dessin et un crayon. Posez le support devant vous avec le serpent à points en haut. Installez l'écran sur le support de manière à ce que la surface blanche soit à l'abri des regards et prenez votre crayon. Mélangez les cartes illustrées (= verso rose) et distribuez-en trois, faces cachées, à chaque joueur. Posez-les sans les regarder à côté de votre support, faces cachées. Posez le sablier sur le bureau à l'emplacement de l'encrier et préparez le dé. Rangez le matériel en trop dans le couvercle de la boîte.

*chaque joueur a un écran, un support, 3 cartes illustrées ; poser le sablier sur l'encrier ; préparer le dé*



**Important :** vous aurez également besoin de mouchoirs ou autre pour essuyer les supports.

## Déroulement du jeu

Le jeu se joue en trois manches. Chaque manche est composée de deux parties : **dessiner** et **deviner**.

### 1ère partie : dessiner

Pour commencer, chaque joueur prend l'une de ses cartes et regarde l'illustration. Le plus jeune des joueurs lance le top départ : « À vos crayons, prêts, partez ! ».

Tous les joueurs jouent en même temps en dessinant secrètement sur leur support l'illustration qui figure sur cette carte.

*Dessiner  
tous : tirer une carte et  
dessiner l'illustration sur  
son support*





*joueur le plus rapide :  
s'emparer du sablier et  
le retourner = remporte  
immédiatement 1 point*

*sablier écoulé = fin de la  
première partie*

*Deviner  
premier joueur : glisser le  
support dans le bureau*

*lancer le dé ; relever le  
marque-pages correspon-  
dant au chiffre du dé*

*les autres joueurs :  
deviner*

### Conseils et règles importants pendant la partie dessin :

- Attention à bien utiliser le support dans le bon sens : l e serpent à points doit toujours être en haut.
- Vous n'avez le droit de dessiner que sur la surface blanche.
- Si possible, utilisez toute la largeur de la surface. Les repères vous montrent comment les différents marque-pages sont agencés.

### Exemple : illustration de la carte : une pomme

- Il est interdit de dessiner des lettres ou des chiffres.
- Vous pouvez jeter un coup d'œil sur la carte pendant que vous dessinez, mais vous devez la reposer face cachée devant vous après.

Le premier joueur à avoir fini prend le sablier sur le bureau, le retourne et le pose devant lui. Il devient le gardien du temps pendant cette manche et remporte un point (voir le serpent à points). Tant qu'il reste du temps, les autres joueurs peuvent terminer leur dessin. Dès que le temps est écoulé, le gardien du temps crie « Stop ! ». Tous les joueurs posent alors leur crayon sur la table.

### 2ème partie : deviner

C'est le gardien du temps qui commence. Prends le bureau du sorcier et pose-le devant toi de manière à ce que le symbole avec l'œil se trouve en bas à droite devant toi.

**Important :** Maintenant, les autres joueurs doivent fermer les yeux.

Lève le plateau de jeu et dépose ton support à dessin en dessous de manière à ce que ton dessin soit directement sous l'ouverture.

Referme le plateau de jeu et tourne le de façon à ce que le symbole de l'œil se trouve devant tous les autres joueurs. Ils ont maintenant le droit d'ouvrir les yeux. Lance le dé. Le chiffre obtenu sur le dé t'indique quel marque-page tu dois relever vers toi.

Le jeu devient passionnant : les joueurs peuvent désormais proposer le plus vite possible **une** hypothèse sur ce que peut bien représenter ton dessin. Si plusieurs joueurs pensent à la même chose, souvenez-vous qui a été le premier à proposer cette idée.



## Conseils et règles importants pour la partie devinette :

- Attention à ne relever qu'un seul marque-page à la fois.
- Relève les marque-pages le plus loin possible.
- Les marque-pages relevés doivent le rester et la partie du dessin correspondante reste visible.
- Attention en déposant ou en retirant le support à ne pas effacer une partie de l'image !

## Bien deviné ?

- **Non.** Si toutes les idées sont mauvaises, lance à nouveau le dé et relève le marque-page correspondant. S'il est déjà relevé, choisis n'importe quel autre marque-page.
- **Oui.** Retourne ta carte pour vérifier. Le joueur qui a bien deviné remporte autant de points qu'il y a de pièces à serpent sur les marque-pages encore rabattus. L'auteur du dessin obtient le même nombre de points. Si tous les marque-pages avec des pièces à serpent sont relevés, personne ne remporte de points.

Referme tous les marque-pages et retire le dessin du bureau. C'est au tour du prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre de déposer son dessin dans le bureau.

## Le serpent à points

Le long du bord supérieur de votre support, se trouve un serpent dont le corps est composé de différentes écailles. Pour chaque point remporté au cours des deux parties du jeu, vous avez le droit de colorier une de ces écailles ou de faire une croix dessus. Le plus important est de commencer au niveau de la tête et de procéder dans l'ordre, écaille par écaille.

## Fin de la manche

Une manche est terminée dès que chaque joueur a placé son support dans le bureau. Les cartes utilisées pendant cette manche sont retirées du jeu. Essuyez vos supports avec un mouchoir ou autre. Rabattez tous les marque-pages et remettez le sablier sur l'encrier.

## Nouvelle manche

Prenez votre carte suivante. Une nouvelle manche commence.

*toutes les idées sont mauvaises : continuer à lancer le dé*

*idée correcte : autant de points qu'il y a de pièces à serpent visibles pour le dessinateur et celui qui a bien deviné*

*rabattre tous les marque-pages, passer au joueur suivant*

*serpent à points : marquer les écailles*

*fin de la manche = tout le monde a placé son support dans le bureau*

*nouvelle manche = tous les joueurs tirent leur carte suivante*



*fin du jeu : 20, 30 ou 40  
écailles ont été marquées  
(le plus rapide = gagnant)*

*ou bien*

*au bout de trois manches  
(le joueur avec le plus  
grand nombre d'écailles  
marquées = gagnant)*

## Fin du jeu

### Le jeu s'achève dès que

- le premier joueur a marqué sur son serpent :  
20 écailles (= toutes les écailles vertes) s'il y a trois joueurs,  
30 écailles (= toutes les écailles vertes et bleues) s'il y a  
quatre joueurs,  
ou 40 écailles (= toutes les écailles vertes, bleues et rouges)  
s'il y a cinq joueurs Il a alors gagné !

### ou bien

- trois manches ont été jouées et qu'aucun des joueurs n'a  
remporté le nombre de points requis. Dans ce cas, le joueur  
qui a marqué le plus grand nombre d'écailles remporte la  
partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Essayez bien vos supports à la fin du jeu. Lorsque vous rangez  
tout le matériel dans la boîte, vous pouvez ranger les cartes  
illustrées et les cartes avec les mots dans des compartiments  
différents. Ainsi, vous n'aurez pas besoin de trier les cartes  
la prochaine fois et vous pourrez commencer à jouer plus  
rapidement !

## Variante avec des mots pour les apprentis sorciers plus âgés (à partir de 7 ans) :

Le jeu se joue avec les règles de base avec les différences  
suivantes :

- Vous jouez avec les cartes avec des mots (verso violet avec  
des lettres) au lieu des cartes illustrées.
- Chacune de ces cartes comporte deux mots. Vous choisissez  
à chaque fois celui que vous voulez dessiner.

### Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement  
si la pièce de jeu que vous avez perdue  
est encore disponible sur [www.haba.fr](http://www.haba.fr)  
dans la partie Pièces détachées.



# Tovenaar Malefix

Een magische tekenwedstrijd voor 3 tot 5 tovenaarsleerlingen van 5 tot 99 jaar. Met leuke leesvariant vanaf 7 jaar.

**Auteur:** Carlo A. Rossi  
**Illustraties:** Thies Schwarz  
**Duur van het spel:** ca. 20 minuten

De beroemde tovenaar Malefix is enkele dagen op reis. Tijd genoeg voor de tovenaarsleerlingen om in het geniep in de magische bibliotheek te snuffelen ... Kijk eens, op de schrijftafel van de magiër ligt het Grote Toverboek der Magie! Vol spanning gaat iedereen eromheen staan. De leerlingen slaan het boek open – maar wat is dat? Alle pagina's zijn leeg! Van zodra ze echter met inkt en veer de eerste afbeelding tekenen, wordt deze als op toverslag tot leven gewekt. Gefascineerd en ijverig beginnen de tovenaarsleerlingen te tekenen.

Julie zijn tovenaarsleerlingen en vullen het Grote Toverboek der Magie met tekeningen. Daartoe teken je in het geheim een motief op je tekenbord. Om de beurt leg je je tekening in het magische boek en moeten de andere tovenaarsleerlingen raden, wat je getekend hebt. Dat is helemaal niet zo eenvoudig, want in het begin is de hele tekening onder afdekstrookjes verborgen. Afhankelijk van wat je met de dobbelsteen gooit, worden deze omhoog geklapt, zodat steeds meer delen van de tekening zichtbaar worden. Wie als eerste het gezochte motief raadt, krijgt punten – en wel meer, hoe minder er van de tekening te zien is. Het doel van het spel is om als eerste het vereiste puntenaantal (afhankelijk van het aantal spelers) te bereiken.

## Inhoud van het spel

1 schrijftafel (= onderkant van de doos + binnenste vakken + spelbord), 5 afschermingen, 5 tekenborden, 160 kaartjes met motief, 80 kaartjes met begrippen (voor de variant), 1 zandloper, 1 dobbelsteen, 1 handleiding

## Vorbereiding van het spel

Neem al het materiaal uit de doos en zet de onderkant van de doos in het midden van de tafel. Leg het opgevouwen spelbord zo op de binnenste vakken dat de beide oogsymbolen vlak boven elkaar liggen. Nu is de schrijftafel klaar!



*als eerste het vereiste  
aantal punten behalen*

*schrijftafel opstellen en in  
het midden van de tafel  
plaatsen*

*per speler: afscherming,  
tekenbord en stift, 3  
kaartjes met motief;  
zandloper op de inktpot  
zetten; dobbelsteen klaar-  
houden*

Elke speler krijgt een afscherming, een tekenbord en een stift. Leg het tekenbord met de puntenslang naar boven voor je neer. Zet de afscherming op het tekenbord zodat de andere spelers het witte oppervlak niet kunnen zien en houd de stift klaar. Meng de kaartjes met motief (= met roze achterkant) en geef er elke speler drie, met het motief verborgen. Leg deze zonder ze te bekijken naast je tekenbord. Zet de zandloper op de inktpot op de schrijftafel en houd de dobbelsteen klaar. Overbodig materiaal leg je in het deksel van de doos.



**Belangrijk:** Je hebt papieren zakdoekjes of iets dergelijks nodig om de tekenborden af te vegen.

## Verloop van het spel

Je speelt maximum drie rondes. Elke ronde bestaat uit twee fases: **tekenen** en **raden**.

### Fase 1: Tekenen

Elke speler neemt één van zijn kaarten en bekijkt het motief in het geheim. Dan geeft de jongste speler het startsein: 'Aan je stift, klaar, start!'.

Iedereen speelt gelijktijdig: elke speler tekent in het geheim het motief van op het kaartje op zijn tekenbord.

*Tekenen: iedereen kaartje  
nemen en motief op het  
tekenbord tekenen*



## Belangrijke tips en regels bij het tekenen:

- Let op de positie van je tekenbord: de puntenslang moet altijd bovenaan zijn.
- Je mag enkel op het witte oppervlak tekenen.
- Gebruik bij het tekenen zoveel mogelijk de hele breedte van het tekenbord. De markeringen geven aan hoe de verschillende afdekstrookjes geplaatst zijn.

### Voorbeeld: Kaart met motief 'Appel'

- Je mag geen letters of cijfers tekenen.
- Tijdens het tekenen mag je heimelijk op het kaartje kijken, maar daarna moet je dat weer verborgen voor jou leggen.

De speler die als eerste klaar is, neemt de zandloper van de schrijftafel, draait deze om en zet deze voor zich. Hij is in deze ronde de tijdbewaker en krijgt daarvoor een punt (zie Puntenslang). Zolang de tijd loopt, kunnen de andere spelers hun tekening afwerken. Als de tijd is verstreken, roept de tijdbewaker 'Stop!' en moet iedereen zijn stift op tafel leggen.

## Fase 2: Raden

De tijdbewaker begint. Neem de schrijftafel van de tovenaar en leg deze zo voor je, dat het symbool met het oog in de hoek rechts is.

**Belangrijk:** De andere spelers sluiten nu hun ogen!

Til het spelbord op en leg je tekenbord eronder zodat jouw tekening vlak onder de vensteropening ligt.

Daarna leg je het spelbord weer neer en draai draai je het naar de andere spelers. Nu mogen de andere spelers hun ogen weer openen.

Gooi met de dobbelsteen en klap vervolgens het afdekstrookje met het overeenkomstige aantal als de gegooide ogen, omhoog.

Nu wordt het spannend, want nu mag elke andere speler zo snel mogelijk **één keer** raden wat je getekend hebt. Als verschillende spelers hetzelfde vermoeden, onthoud je wie het begrip als eerste heeft genoemd.



*snelste speler: zandloper nemen en omdraaien = onmiddellijk 1 punt*

*zandloper doorgelopen = einde van de 1e fase*

*Raden*

*eerste speler: tekenbord in de schrijftafel leggen*

*dobbelsteen gooien; afdekstrookje omhoog klappen*

*andere spelers: raden*

*verkeerd geraden*  
= *nogmaals gooien*

*juist geraden = evenveel punten als zichtbare slangenmunten voor de tekenaar en de rader*

*alle leestekens naar beneden klappen, volgende speler*

*puntenslang: schubben aanduiden*

*einde van de ronde = alle tekenborden zijn aan bod gekomen*

*nieuwe ronde = iedereen neemt volgend kaartje*

### Belangrijke tips en regels bij het raden:

- Zorg ervoor dat je bij het omhoog klappen van de afdekstrookjes er telkens slechts één optilt.
- Klap de afdekstrookjes zoveel mogelijk naar achteren.
- Omhoog geklapte afdekstrookjes klap je niet weer dicht, het stuk van de tekening eronder blijft zichtbaar.
- Wees voorzichtig bij het plaatsen of uitnemen van het tekenbord zodat je de tekening niet wist.

### Juist geraden?

- **Neen.** Als niemand het juist heeft, gooi je opnieuw met de dobbelsteen en klap je het overeenkomstige afdekstrookje naar boven. Als het afdekstrookje al naar boven geklapt is, mag je zelf kiezen en een ander uitzoeken.
- **Ja.** Ter controle laat je het kaartje zien. De speler die juist geraden heeft, krijgt zoveel punten als er slangenmunten op de nog niet omhoog geklapte afdekstrookjes zijn. De tekenaar van het motief krijgt evenveel punten. Als alle afdekstrookjes met slangenmunten naar boven geklapt zijn, krijgt niemand punten.

Klap alle afdekstrookjes weer naar beneden en neem je tekening uit de schrijftafel. Daarna is de volgende speler – met de wijzers van de klok mee – aan de beurt en legt hij zijn tekenbord in de schrijftafel.

### De puntenslang

Bovenaan je tekenbord zie je een slang, waarvan het lichaam uit verschillende schubben bestaat. Voor elk punt dat je in één van beide fases krijgt, mag je één van deze schubben kleuren of aankruisen. Belangrijk: begin aan de kop en markeer dan telkens de volgende schub.

### Einde van de ronde

Een ronde is afgelopen van zodra elke speler zijn tekenbord in de tekentafel heeft gelegd. De kaartjes van deze ronde worden niet meer gebruikt in het spel. Maak de tekenborden schoon met een papieren zakdoekje (of iets dergelijks). Klap alle leestekens weer naar beneden en zet de zandloper opnieuw op de inktpot.

### Nieuwe ronde

Neem je volgende kaart en begin met de volgende ronde.

## Einde van het spel

### Het spel eindigt van zodra

- de eerste speler,  
bij drie spelers: 20 schubben (= alle groene)  
bij vier spelers: 30 schubben (= alle groene en blauwe)  
bij vijf spelers: 40 schubben (= alle groene, blauwe en rode)  
van zijn puntenslang heeft aangeduid en dus de winnaar is van het spel.

### of

- er drie rondes werden gespeeld en nog geen enkele speler het vereiste aantal punten heeft behaald. Dan wint de speler met de meeste aangeduide schubben. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Maak tot slot de tekenborden schoon. Als je alles opruimt, kun je de kaartjes met motieven en met begrippen in een ander vakje van de schrijftafel leggen. Zo bespaar je tijd als je de volgende keer de kaartjes sorteert en kun je sneller met het spel beginnen!

## Leesvariant voor toverleerlingen vanaf 7 jaar:

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijzigingen:

- in plaats van met de kaartjes met motieven, gebruik je de kaartjes met begrippen (paarse achterkant met letters).
- Op elk kaartje staan twee begrippen, waarvan je er telkens één mag kiezen om te tekenen.

### Geachte ouders, lieve kinderen

via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

*einde van het spel:  
20, 30 of 40 schubben  
gemarkeerd (de snelste  
wint) of na 3 rondes  
(de speler met de meest  
aangeduide schubben  
wint)*







# El mago Malefix

Una mágica competición de dibujo para 3 - 5 aprendices de mago, con edades comprendidas entre los 5 y 99 años. Con una divertida variante de lectura para jugadores a partir de 7 años.

**Autor:** Carlo A. Rossi  
**Ilustraciones:** Thies Schwarz  
**Duración del juego:** aprox. 20 minutos

El famoso mago Malefix está de viaje por un día, tiempo suficiente para que los aprendices inspeccionen en secreto la biblioteca... ¡y mira allí! sobre el escritorio del maestro descansa el gran libro encantado de magia. Todos se agolpan en torno a él y lo abren, pero... ¿qué es esto? Todas las páginas están en blanco. Sin embargo, y en cuanto se traza el primer dibujo con pluma y tinta, el libro recobra vida como por arte de magia. Ansiosos y fascinados, los aprendices de mago comienzan a dibujar. Vosotros sois estos aprendices y debéis llenar el libro encantado con dibujos. Para ello, dibujaréis en vuestra pizarra sin que los demás lo vean. Uno tras otro pondréis vuestras pizarras dentro del libro mágico y el resto de aprendices deberá adivinar lo que habéis dibujado. Esto no es tan sencillo, ya que al principio el dibujo completo estará oculto por marcapáginas que deberán abrirse uno a uno en función del número que marque el dado con el fin de descubrir cada vez más fragmentos del dibujo. El jugador que adivine el dibujo conseguirá puntos; cuanto menor sea la fracción de dibujo que se pueda ver, mayor será el número de puntos que gane. El objetivo del juego es ser el primero en conseguir los puntos necesarios en base al número de jugadores.

*Ser el primero en conseguir el número necesario de puntos*

## Contenido del juego

1 escritorio (= base de la caja del juego + compartimento interior + tablero), 5 pantallas, 5 pizarras, 5 lápices, 160 cartas con dibujos, 80 cartas con palabras (para la variante), 1 reloj de arena, 1 dado y las instrucciones del juego.

## Preparación del juego

Sacad todo el material de la caja, situad la base en el centro de la mesa y colocad el tablero doblado en el compartimento interior de forma que los dos ojos queden situados uno sobre el otro; el escritorio está ahora listo.

*Montar el escritorio y situarlo en el centro de la mesa;*

Cada jugador coge una pantalla, una pizarra y un lápiz. Situada la pizarra con la serpiente de los puntos arriba, colocad la pantalla encima de la mesa de tal forma que los demás jugadores no puedan ver la superficie blanca de vuestra pizarra, y tened preparado el lápiz. Mezclad las tarjetas de dibujos (= con el reverso de color rosa) y repartid boca abajo tres a cada jugador. Sin mirarlas, ponedlas al lado de vuestra pizarra. Colocad el reloj de arena en el tintero encima del escritorio y tened el dado preparado. El material sobrante debe ser depositado en la tapa de la caja.

*una pantalla, pizarra y lápiz para cada jugador, 3 cartas de dibujos; reloj de arena en el tintero; dado preparado*



**Importante:** además, necesitaréis un pañuelo de papel o algún objeto parecido para borrar la pizarra.

## Desarrollo del juego

Jugaréis tres rondas como máximo y cada ronda constará de dos fases: **dibujar** y **adivinar**.

### Fase 1: Dibujar

En primer lugar, cada jugador coge una de sus cartas y mira el dibujo sin que el resto pueda verlo. A continuación, el jugador más joven da la señal de inicio: «¡a por los lápices, listos, ya!», y todos comenzaréis a jugar dibujando en la pizarra la ilustración de la carta, al mismo tiempo y en secreto.

*Dibujar*

*Todos: cogen una carta y trazan el dibujo sobre la pizarra*





*El jugador más rápido:  
coge el reloj de arena y lo  
gira = 1 punto para él*

*Expira el tiempo =  
final de la primera fase*

*Adivinar  
El primer jugador: sitúa la  
pizarra en el escritorio*

*Se tira el dado y se  
evantan los marcapáginas*

*El resto de jugadores:  
adivinan*

## Reglas y consejos importantes para esta fase:

- Prestad atención a la posición de vuestra pizarra: la serpiente de los puntos debe estar siempre arriba.
- Debéis dibujar únicamente sobre la superficie blanca.
- A ser posible, utilizad la anchura total de la superficie. Las señales indican la posición de cada uno de los marcapáginas.

### Ejemplo: tarjeta con manzana

- No está permitido dibujar cifras o letras.
- Podéis mirar la carta en secreto mientras estéis dibujando pero debéis dejarla boca abajo delante de vosotros.

El jugador que termine primero cogerá el reloj de arena del escritorio, le dará la vuelta y lo colocará delante de él. En esta ronda, él será el controlador del tiempo y recibirá un punto por ello (véase la serpiente de los puntos). Mientras el tiempo transcurre, los demás jugadores podrán terminar su dibujo. Una vez finalizado el tiempo, el controlador deberá gritar «¡stop!» y todos deberán dejar sus lápices sobre la mesa.

## Fase 2: Adivinar

Comienza el controlador del tiempo. Coge el escritorio del mago y sitúalo delante de ti de forma que veas el símbolo del ojo en la parte inferior derecha.

**Importante:** A continuación, todos los demás jugadores cierran los ojos.

Levanta el tablero y sitúa tu pizarra debajo, de manera que el dibujo quede justo debajo de la ventana.

Ahora, empuja el tablero hacia abajo y gíralo con el símbolo del ojo hacia los demás jugadores: ahora ellos pueden volver a abrir los ojos.

Tira el dado y cierra el marcapáginas correspondiente hacia ti.

En este momento, el juego se pone emocionante, ya que el resto de los jugadores deberá lanzar **un** pronóstico para adivinar lo que has dibujado. En caso de que varios jugadores hagan el mismo pronóstico, debéis recordad quién lo ha mencionado primero.



## Reglas y consejos importantes para esta fase:

- Procurad levantar únicamente un marcapáginas cada vez que tiréis el dado.
- Gira el marcapáginas tanto como sea posible.
- Los marcapáginas abiertos no se volverán a cerrar, de modo que el fragmento correspondiente de dibujo queda visible.
- Tened cuidado de no borrar el dibujo al introducir y sacar vuestra pizarra.

## ¿Pronóstico correcto?

- **No.** En caso de que todos los pronósticos sean erróneos, tirarás el dado de nuevo y abrirás el marcapáginas correspondiente. Si ya está abierto, podrás escoger levantar el que prefieras.
- **Sí.** Comprobad la tarjeta. El jugador que haya hecho el pronóstico acertado recibirá tantos puntos como monedas de serpiente aparezcan en los marcapáginas sin abrir. El autor del dibujo recibe la misma cantidad de puntos. En caso de que todos los marcapáginas con monedas estén abiertos, nadie se llevará puntos.

Cierra de nuevo los marcapáginas y saca tu dibujo del escritorio. A continuación, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj introduce su pizarra.

## La serpiente de los puntos

En la parte superior de vuestras pizarras veréis una serpiente con el cuerpo formado por escamas individuales. Por cada uno de los puntos que recibáis, debéis pintar y tachar una de estas escamas. Es importante que comencéis por la cabeza y vayáis marcando a continuación las demás escamas.

## Final de la ronda

La ronda habrá terminado cuando todos los jugadores hayan introducido su pizarra en el escritorio. Las cartas utilizadas en esta ronda se dejan fuera de juego. Borradas las pizarras con un pañuelo de papel u otro objeto parecido. Volved a cerrar todos los marcapáginas y situad el reloj de arena en el tintero.

## Nueva ronda

Coged la siguiente carta; empieza una nueva ronda.

*Todos los pronósticos falsos = volver a tirar el dado*

*Pronóstico cierto = tantos puntos como monedas para el dibujante y el adivinador*

*Bajar todos los marcapáginas; siguiente jugador*

*Serpiente de los puntos: marcar escamas*

*Final de la ronda = todas las pizarras han pasado por el escritorio*

*Nueva ronda = todos cogen una nueva carta*



*Finalización del juego:  
20, 30 o 40 escamas  
marcadas (el jugador  
más rápido = ganador);  
o bien, después de tres  
rondas (el jugador con  
el mayor número de  
escamas marcadas =  
ganador).*

## Finalización del juego

**El juego termina cuando:**

- un jugador de tres jugadores: 20 escamas (= todas las verdes)  
de cuatro jugadores: 30 escamas (= todas las verdes y azules)  
de cinco jugadores: 40 escamas (= todas las verdes, azules y rojas) ha marcado toda la serpiente y gana con ello el juego;
- o bien,**
- cuando se han jugado tres rondas y ningún jugador ha conseguido reunir el número de puntos necesario, en cuyo caso, ganará el jugador con el mayor número de escamas marcadas. En caso de empate, habrá varios ganadores.

Para terminar, borrad vuestras pizarras. Cuando guardéis todo en la caja, podéis introducir las cartas de dibujos y las de palabras en dos compartimentos separados del escritorio, con lo que no tendréis que clasificarlas la próxima vez y podréis empezar a jugar antes.

## Variante de lectura para aprendices de mago a partir de 7 años:

Se aplicarán las reglas básicas del juego introduciendo los siguientes cambios:

- En lugar de jugar con las cartas de dibujos, jugaréis con las cartas de palabras (aquellas con el reverso lila con letras).
- En cada una de estas cartas aparecen dos palabras, de las que tendréis que elegir una para dibujar.

**Queridos niños, queridos padres:**

en [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.



# Lo stregone Malefico

Una gara di disegno magica per 3-5 apprendisti stregoni da 5 a 99 anni. Con una divertente variante di lettura a partire dai 7 anni.

**Autore:** Carlo A. Rossi  
**Illustrazioni:** Thies Schwarz  
**Durata del gioco:** 20 minuti circa

Il celebre stregone Malefico è partito per un breve viaggio: un tempo più che sufficiente ai suoi apprendisti stregoni per esplorare di nascosto la biblioteca magica...e, guarda un po', sulla scrivania dello stregone ecco che si scorge il grande libro degli incantesimi! Tutti si accalcano incuriositi attorno al libro e lo aprono, ma... che succede?! Le pagine sono vuote. Tuttavia, una volta disegnata con l'aiuto di penna e calamaio, ecco che la prima immagine inizia a prender vita, come sorretta da una mano magica! Gli apprendisti stregoni, affascinati e trepidanti, iniziano a disegnare.

Gli apprendisti siete voi e il vostro ruolo consiste nel riempire di immagini il libro degli incantesimi tracciando di nascosto un disegno sulla vostra lavagnetta! Uno dopo l'altro, mettete le vostre immagini all'interno del libro magico; gli altri apprendisti devono indovinare cosa avete disegnato. Si tratta di un compito tutt'altro che semplice, dato che all'inizio l'intera immagine viene nascosta dai segnalibri, che vengono sollevati a ogni lancio di dado in modo che sempre più parti dell'immagine diventino visibili. Il primo a indovinare il disegno ottiene dei punti: quanto più ridotta è la superficie visibile dell'immagine, tanto più alto è il punteggio ricevuto. Lo scopo del gioco è raggiungere per primi il punteggio richiesto, calcolato in funzione del numero dei giocatori.

## Dotazione del gioco

1 scrivania (= fondo della scatola + scomparti interni + tabellone di gioco), 5 divisori, 5 lavagnette per disegnare, 5 pennarelli, 160 carte delle immagini, 80 carte dei concetti (per la variante), 1 clessidra, 1 dado, 1 istruzioni di gioco.

## Preparazione del gioco

Togliete tutto il materiale di gioco dalla scatola e mettete il fondo della scatola al centro del tavolo. Piegare il tabellone di gioco e appoggiatelo sugli scomparti interni, in modo che i due simboli degli occhi siano posti esattamente l'uno sull'altro: la scrivania è pronta.



*essere il primo a raggiungere il punteggio richiesto*

*costruire la scrivania e collocarla al centro del tavolo;*



ogni giocatore: divisorio,  
lavagnetta per disegnare,  
3 carte illustrate; collocare  
la clessidra sul calamaio;  
tenere pronto il dado



Ogni giocatore riceve un divisorio, una lavagnetta e un pennarello. Collocate la lavagnetta davanti a voi con il serpente dei punti rivolto verso l'alto. Posizionate il divisorio sulla lavagnetta, in modo che gli altri giocatori non possano vederne la superficie bianca. Tenete pronto il pennarello. Mescolate le carte delle immagini (= retro di color rosa) e distribuite tre carte coperte ad ogni giocatore, che deve posizionarle accanto alla propria lavagnetta senza guardarle. Collocate la clessidra sul calamaio sopra la scrivania e tenete pronto il dado. Il materiale restante va riposto dentro al coperchio della scatola.



**Importante:** dovete anche procurarvi dei fazzolettini di carta, o qualcosa di simile, per cancellare i disegni sulla lavagnetta.

## Svolgimento del gioco

Giocate al massimo tre giri, ognuno dei quali consiste in due fasi: **disegnare** e **indovinare**.

### Fase 1: disegnare

Prima ogni giocatore pesca una delle sue carte e ne osserva il disegno di nascosto. Poi il giocatore più piccolo annuncia il segnale di partenza al grido di "ai pennarelli, pronti, via"!

Giocano tutti contemporaneamente: ciascuno riproduce di nascosto sulla lavagnetta l'illustrazione della carta.

*Disegnare  
tutti: pescare una carta e  
disegnarne il motivo sulla  
lavagnetta*





## Consigli e regole importanti nella fase di disegno:

- Controllate l'orientamento delle vostre lavagnette: il serpente dei punti deve essere sempre rivolto verso l'alto.
- Potete disegnare solo sulla superficie bianca.
- Cercate di utilizzare l'intera superficie di disegno a vostra disposizione. Le parti contrassegnate vi mostrano la disposizione di ciascun segnalibro.

### Esempio: illustrazione della mela

- Non sono ammessi disegni raffiguranti lettere e numeri.
- Potete guardare di nascosto la carta mentre state disegnando, ma poi la dovete rimettere coperta davanti a voi.

Il primo che finisce prende la clessidra dalla scrivania, la capovolge e la colloca davanti a sé: in questo giro interpreterà il ruolo di segnatempo, compito che gli vale l'attribuzione di un punto (vedi "Il serpente dei punti"). Man mano che il tempo scorre, gli altri giocatori possono completare il disegno. Una volta scaduto il tempo, il segnatempo grida "stop"! A questo punto tutti i giocatori devono rimettere subito i loro pennarelli sul tavolo.

### Fase 2: indovinare

Inizia il giocatore segnatempo. Avvicina a te la scrivania dello stregone e posizionala davanti a te con il simbolo dell'occhio in basso a destra rispetto al tuo punto di vista.

**Importante:** gli altri giocatori adesso devono chiudere gli occhi!

Solleva il tabellone di gioco e mettilo sotto la lavagnetta, in modo che la sua immagine venga a trovarsi direttamente sotto la finestrella;

poi abbassa il tabellone e giralo in modo che il simbolo dell'occhio sia rivolto verso i tuoi compagni di gioco, che a questo punto possono riaprire gli occhi.

Tira il dado e solleva, tirandolo verso di te, il segnalibro corrispondente al numero ottenuto.

Il bello arriva adesso, perché tutti gli altri giocatori possono cercare di indovinare il disegno nel più breve tempo possibile. Se più giocatori propongono la stessa soluzione, ricordatevi chi è stato il primo a farlo.



*giocatore più veloce:  
afferrare la clessidra e  
capovolgerla = immedia-  
tamente 1 punto*

*tempo esaurito sulla  
clessidra = fine della  
prima fase*

*Indovinare  
primo giocatore: collo-  
care la lavagnetta nella  
scrivania*

*tirare il dado; sollevare  
il segnalibro*

*altri giocatori: indovinare*



*tutti i suggerimenti sbagliati = tirare di nuovo il dado*

*suggerimento corretto = per chi indovina e per chi ha disegnato tanti punti quante monetine serpente visibili*

*richiudere tutti i segnalibri, giocatore successivo*

*serpente dei punti: contrassegnare le scaglie*

*fine del giro = tutte le lavagnette sono state nella scrivania*

*nuovo giro = tutti pescano la carta successiva*

## **Consigli e regole importanti al momento di indovinare:**

- Fate attenzione a sollevare sempre e solo un segnalibro per volta.
- Sollevate i segnalibri quanto possibile.
- Una volta sollevati, i segnalibri non vengono più abbassati e la parte corrispondente dell'illustrazione rimane visibile.
- Al momento di inserire o rimuovere la lavagnetta, state attenti a non cancellare la vostra immagine.

## **Qualcuno ha indovinato?**

- **No.** Se nessuno ha indovinato, il giocatore tira nuovamente il dado e solleva il segnalibro corrispondente. Se il segnalibro è già sollevato, può alzarne un altro a piacere.
- **Si.** Il giocatore scopre la carta per controllarla. Il giocatore che ha indovinato riceve tanti punti quante monete serpente ci sono sui segnalibri ancora abbassati. L'autore del disegno riceve un punteggio equivalente. Se tutti i segnalibri con le monete serpente sono già stati sollevati, non vengono assegnati punti.

I segnalibri vengono riabbassati e il giocatore toglie il disegno dalla scrivania. Il turno passa quindi al giocatore successivo in senso orario, che inserisce la propria lavagnetta secondo le modalità sopra esposte.

## **Il serpente dei punti**

Sul bordo superiore delle vostre lavagnette potete vedere un serpente il cui corpo è composto da singole scaglie. Per ogni punto che ricevete in ognuna delle due fasi potete colorare o contrassegnare una di queste scaglie. È importante iniziare dalla testa e proseguire sempre con la scaglia successiva.

## **Conclusione del giro**

Il giro si conclude quando tutti i giocatori hanno inserito la propria lavagnetta nella scrivania. Le carte di questo giro vanno tolte dal gioco. Cancellate il disegno dalla lavagnetta con un fazzoletto di carta o qualcosa di simile. Riabbassate tutti i segnalibri e rimettete la clessidra sul calamaio.

## **Nuovo giro**

Prendete le vostre prossime carte e iniziate un nuovo giro.

## Fine del gioco

### Il gioco si conclude non appena

- un giocatore ha contrassegnato per primo se si gioca in tre: 20 scaglie (= tutte quelle verdi)  
se si gioca in quattro: 30 scaglie (= tutte quelle verdi e blu)  
se si gioca in cinque: 40 scaglie (= tutte quelle verdi, e blu e rosse)  
del serpente dei punti. Questo giocatore vince così il gioco..

### Oppure

- se dopo tre giri nessuno dei giocatori ha raggiunto il punteggio richiesto, il giocatore con il maggior numero di scaglie contrassegnate vince il gioco. In caso di parità si hanno più vincitori a pari merito.

Alla fine ripulite le vostre lavagnette. Quando riponete tutto il materiale nella scatola, potete collocare le carte delle immagini e quelle dei concetti in scomparti diversi all'interno della scrivania. In questo modo, la prossima volta che giocherete non dovrete ordinare le carte e potrete iniziare a giocare più velocemente.

## Variante di lettura per apprendisti più grandicelli a partire da 7 anni:

Le regole del gioco di base rimangono invariate, eccezion fatta per quanto segue:

- invece di usare le carte delle immagini, giocate con quelle dei concetti (retro di color lilla)
- Su ognuna di queste carte sono indicati due concetti, tra i quali potete scegliere quello da disegnare.

### Cari bambini e cari genitori,

sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

*fine del gioco: 20, 30 o 40 scaglie contrassegnate (vincitore = il più veloce) oppure dopo 3 giri (vincitore = giocatore con il maggior numero di scaglie contrassegnate)*

