

*Example: An apprentice with the magic hat on uncovers the stone showing five dots, but has only four steps left to reach the larder. The counter has to be moved backwards.*

### **End of the game:**

The game ends as soon as an apprentice with the hat lands in the larder, thus winning the game.

They can take the invisible chocolate and give some away to the other players ...



Jeu Habermäß n° 4457

## **Le chapeau magique**

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

**Idée :** Veronika Hohmann

**Illustration:** Jacqueline Urban

**Durée d'une partie :** 10 minutes env.

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

### **Contenu :**

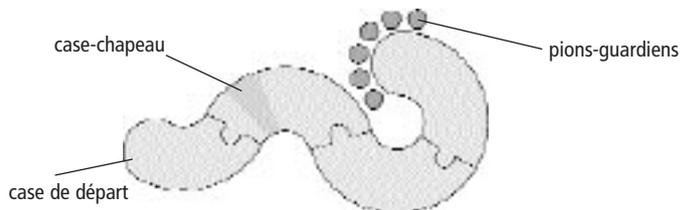
- 4 apprentis
- 1 grand chapeau de magicien
- 6 pions-gardiens (avec 1 – 6 points)
- 1 plateau de jeu en quatre parties
- 1 règle du jeu

### **But du jeu :**

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

## Préparatifs :

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



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

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

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

## Déroulement de la partie :

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

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

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

## Règles à respecter :

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

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

### • La case-chapeau

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

### • Passer le chapeau à un autre

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

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

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

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

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

## Attention !

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

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

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

### **Fin de la partie :**

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

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



Habermäß-spiel Nr. 4457

## **Toverhoed**

Een betoverend geheugen- en loopspel voor **2 – 4 spelers** van **5 – 99 jaar**.

**Spelidee:** Veronika Hohmann

**Illustraties:** Jacqueline Urban

**Speelduur:** ca. 10 minuten

Nauwelijks is de machtige tovenaarsleerling de deur uit, of de kleine tovenaarsleerlingen vliegen de trap al op naar de provisiekamer. Hier ligt de onzichtbare wenschocola. Maar de achterdochtige tovenaarsleerling heeft zijn voorzorgen genomen en er zes stenen wachters naartoe gestuurd. Alleen wie de grote toverhoed draagt, kan de provisiekamer bereiken en van de chocola snoepen.

### **Spelinhoud:**

- 4 tovenaarsleerlingen
- 1 grote toverhoed
- 6 wachterstenen (met 1 – 6 stippen)
- 1 vierdelig speelbord
- spelregels

### **Doel van het spel:**

Welke tovenaarsleerling slaagt er in om met de grote toverhoed de provisiekamer binnen te sluipen?