

il tire au hasard dans le sac deux perles. S'il a ainsi obtenu la perle rouge, il reçoit le diamant.
S'il n'obtient pas la perle rouge, il relance le dé et bouge le gnôme.

3. Si le gnôme arrive sur une case de magie, le joueur peut relancer le dé au profit du gnôme.

AUTRE CAS

Si le porteur du diamant arrive sur la case où est le gnôme, il y a magie générale et tous puisent une perle dans le sac.

FIN DE JEU

1. Chacun cherche, avec ou sans diamant, d'arriver sur la case d'arrivée de son parcours avec son apprenti.. Il faut un nombre juste pour arriver, on recule d'autant de cases en trop...
2. Si un apprenti est arrivé SANS le diamant sur la case finale de son parcours, son propriétaire continue à lancer le dé, chaque fois que c'est son tour, pour faire avancer le gnôme.
3. GAGNE - soit le premier à atteindre sa case d'arrivée avec le diamant
soit celui qui avait déjà atteint la case d'arrivée sans le diamant et qui, grâce au gnôme, l'acquiert par après.

POUR TROIS JOUEURS

Mêmes règles mais le jeu ne se joue qu'avec 3 perles (2 blanches et la rouge).

POUR DEUX JOUEURS

Mêmes règles. Les 4 perles restent dans le sac mais chacun prend deux perles lors d'une magie générale.

L'APPRENTI MAGICIEN



Zauberlehrling

Ein Zauberspiel
für 2-4 Kinder
ab 5 Jahre

HABA

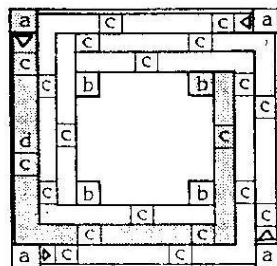
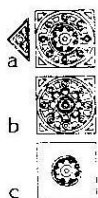
Idée du jeu :

Un magicien envoie ses quatre apprentis à la recherche du diamant de la sagesse. Dans leur quête, les apprentis auront autant besoin de leur magie que de leur ruse... Qui donc, parmi eux, parviendra le premier à ramener le précieux diamant, tout en échappant aux maléfices d'un gnôme obstiné ?

PREPARATION: Chaque joueur se choisit un apprenti et le pose sur la case de départ (case a) du parcours de sa couleur.

Les quatre perles sont mises dans le sac. Gnôme et diamant sont posés au centre du jeu.

a case de départ
b case d'arrivée
c case de magie



DÉBUT DU JEU

Le jeu commence par de la magie. Chacun puise dans le sac, au hasard et sans regarder, une perle qu'il tient enfermée dans sa main., tout en récitant une formule magique pour attirer la perle magique...

Par exemple : " Abracadabra, petite perle de magie, fais que je t'attire..." ou " Croix de bois, corne de chèvre, roule, boule et sois chez moi !".

Chacun ouvre sa main. Celui qui a la perle rouge est sans doute celui qui avait la meilleure formule magique.

Toutes les perles sont remises dans le sac et le vainqueur accroche le diamant à son apprenti.

Il lance alors immédiatement le dé et avance son apprenti d'autant de cases. Il place ensuite le gnôme sur la case de départ de son parcours.

DÉROULEMENT DU JEU

Aux autres apprentis de jouer. A tour de rôle, ceux qui ne possèdent pas le diamant, lancent deux fois le dé.

Une première fois pour faire avancer leur apprenti, une seconde fois pour faire avancer le gnôme.

PROGRESSION DU GNÔME Par le chemin le plus court, le gnôme essaie d'attraper l'apprenti qui possède le diamant. Durant un même déplacement, le gnôme :

- peut aller en avant ou en arrière mais pas les deux à la fois. S'il arrive sur la première ou la dernière case du parcours, il s'arrête et les points en trop sont perdus.
- peut changer de parcours. Pour cela, il a besoin d'au moins deux points sur le dé. Les points en trop sont perdus. Il passe sur la case contigue du parcours parallèle. Par exemple, s'il a 2, 3, 4, 5 ou 6, le gnôme peut passer du parcours jaune au parcours rouge.
- ne peut pas mettre le pied sur les 4 cases d'arrivée. Il s'arrête donc juste avant.
- ne peut pas, en même temps, progresser sur un parcours ET changer de direction.

CHANGEMENT DE PROPRIÉTAIRE POUR LE DIAMANT

Si le gnôme attrape le propriétaire du diamant, le joueur qui a fait avancer le gnôme, reçoit le diamant et le place sur son apprenti.

Pour rappel, le propriétaire du diamant ne lance qu'une seule fois le dé; les autres deux fois.

LES CASES MAGIE

1. Si celui qui porte le diamant arrive sur une case magie, le jeu s'arrête et tous refont de la magie comme décrit dans le paragraphe " début du jeu ". Celui qui gagne car il a tiré la perle rouge à grand renfort de formules magiques, reçoit le diamant mais le gnôme reste à l'endroit où il était.
2. Si un apprenti sans diamant arrive sur une case de magie,