



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4485



Kubus Fidibus

Butterfingers Cube • Cubus magicus • Kubus Fidibus



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2005

Cubus magicus

Un jeu d'adresse pour 2 à 5 apprentis magiciens
de 6 à 99 ans.

Idée : Alain Rivollet
Illustration : Eva Muszynski
Durée de la partie : env. 10 minutes



Magicus Maladroitus tire nerveusement sur sa cape de magicien. Aujourd'hui, il faut absolument qu'il réussisse son examen de magicien. Avec précaution, il retire tout doucement le gros cube magique posé sur l'estrade. « Au fait, quelle est la formule magique ? ». Soudain, il se la rappelle et la dit bien haut : « Abracadabra, cubus magicus ». Il prend sa bague magique et la jette adroitement dans le cube magique. Pour les autres apprentis magiciens, le suspense est grand : s'il ne ressort rien du cube, Magicus aura réussi son examen !

Contenu

- 1 gros cube magique
- 1 estrade
- 5 baguettes magiques
- 5 chapeaux magiques
- 5 bagues magiques
- 5 livres magiques
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu

*avoir le moins
d'objets*

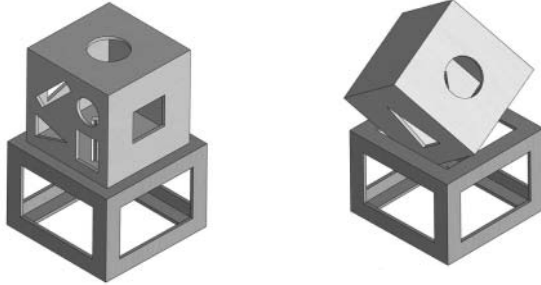
But du jeu

Celui qui tiendra le cube magique sans trembler et sera adroit en y jetant les objets aura le moins d'objets à la fin de la partie.

Préparatifs

Mettre l'estrade au milieu de la table et poser le cube magique dessus.

N.B. : le cube magique doit toujours être posé droit sur l'estrade.



cube magique posé correctement *cube magique mal posé !*

Mettre les 20 objets magiques dans le couvercle de la boîte.
Poser le dé à symbole à côté de l'estrade.

Déroulement de la partie

Celui qui dira la formule magique la plus absurde prend le cube magique.
Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est alors le joueur le plus âgé qui prend le cube magique et lance le dé.

Sur quel symbole est tombé le dé ?

- **Un des quatre objets magiques (livre, bague, chapeau ou baguette)**

Avec une main, prends l'objet correspondant dans le couvercle de la boîte. Prends ensuite le cube magique dans l'autre main et tourne-le pour que le côté correspondant à l'objet soit tourné vers le haut.

Tu reconnaîtras le côté correspondant du cube magique à sa couleur : il a la même couleur que celle de l'objet.

Jette l'objet avec précaution dans le trou de ce côté du cube magique. Tu n'es pas obligé de tenir le cube magique à l'horizontale. Tu peux l'incliner pour empêcher qu'un objet n'en ressorte et tombe par terre, mais tu n'as pas le droit de boucher de trou avec ta main.

*mettre l'estrade au
milieu de la table,
poser le cube
magique sur l'estrade*

*mettre tous les
objets dans le cou-
vercle de la boîte,
préparer le dé*

lancer le dé 1x

*objet magique =
prendre le cube
magique dans la
main, chercher le
côté correspondant
du cube y jeter
l'objet magique*

*étoiles = jeter
n'importe quel objet
magique dans le
cube*

*carré = tourner le
cube avec le côté
violet vers le haut*

*remettre le cube
magique sur l'estrade*

*des objets magiques
ressortent du cube =
en poser au
maximum deux
devant soi, remettre
les autres dans le
couvercle de la boîte*

*plus d'objet magique
correspondant au
symbole du dé = fin
de la partie,
gagnant = le joueur
qui aura le moins
d'objets magiques*

- **Les étoiles**

Prends n'importe quel objet dans le couvercle de la boîte. Prends le cube magique, tourne-le éventuellement et jette cet objet dans le trou du côté orange, qui correspond à la forme de l'objet.

- **Le carré**

Prends le cube magique dans une main. Tourne-le de manière à ce que le côté violet soit tourné vers le haut. Ce côté n'a pas de trou : il ne faut donc pas jeter d'objet dans le cube.

Ensuite, tu reposes le cube magique sur l'estrade. Pose-le de manière à ce que le côté correspondant au dé soit tourné vers le haut.

Pendant le tour, fais attention à ce qu'aucun objet ne ressorte du cube magique.

N.B. : tu devras aussi retirer le cube magique de l'estrade si le côté correspondant au dé est déjà tourné vers le haut.

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer le dé.

Zut : un objet est ressorti du cube magique !

La plus grande malchance d'un apprenti magicien est lorsqu'un ou plusieurs objets ressortent du cube magique pendant son tour.

- Des objets ressortent du cube magique avant que tu n'y aies jeté l'objet ? Remets l'objet dans le couvercle de la boîte. Tourne le cube magique de manière que le côté correspondant au dé soit tourné vers le haut et repose-le sur l'estrade.
- Les objets sont-ils ressortis après que tu aies jeté un objet dans le cube magique ? Remets-le sur l'estrade avec le côté correspondant au dé tourné vers le haut.

Combien d'objets sont ressortis du cube ?

- Un ou deux ? Prends-le(s) et pose-le(s) devant toi.
- Plus de deux ? Choisis-en deux et pose-les devant toi. Les autres objets sont retirés du jeu et remis dans la boîte.

N.B. : si des objets ressortent du cube magique sans que cela ne soit la faute d'un joueur, ils sont remis dans le couvercle de la boîte.

Fin de la partie

La partie se termine dès que l'on ne peut plus prendre d'objet correspondant à celui sur lequel le dé est tombé. L'apprenti magicien qui a alors le moins d'objets devant lui gagne la partie. Si plusieurs joueurs ont le même nombre d'objets, ils gagnent tous ensemble.

Variante « La seconde chance »

Le jeu est identique au précédent, plus les règles ci-dessous :

- Si plus de deux objets ressortent du cube magique, ils ne sont pas retirés du jeu mais remis dans le couvercle de la boîte pour continuer la partie.
- Si le dé tombe sur un objet magique qui n'est plus dans le couvercle de la boîte, la partie n'est pas automatiquement terminée. Le joueur dont c'est le tour regarde s'il a l'objet devant lui. Si c'est le cas, il a le droit de le jeter dans le cube magique. S'il n'a plus l'objet devant lui, la partie est alors terminée. Le gagnant est celui qui aura le moins d'objets devant lui à ce moment-là.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden




Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

HABA[®]

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