

La nuit des magiciens

Pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans

Durée 10 à 20 minutes

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

12 petits jetons en bois

15 pastilles autocollantes

1 règle du jeu.

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 du 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.

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 ...

Eteindre 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 !

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.

A 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 à 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.

Toutes les pièces tombées du plateau restent là où elles sont.

Exception :

Si un magicien tombe du plateau, le joueur le repoussera sur le plateau à son prochain tour.

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.

A 2 ou 3 joueurs, la position de départ reste identique. Cependant, si un chaudron n'appartenant à aucun des joueurs est poussé dans l'anneau de lumière, il est retiré du jeu et c'est au tour du joueur suivant de jouer.