

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

# 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**.

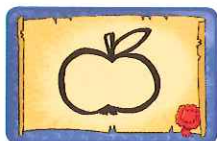
### 1ère partie : dessiner

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*





*le 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 : le 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'oeil 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'oeil 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. Essayez 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)*

FRANÇAIS

## 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.

