

Age
4-99



3267

PETITS MAGICIENS



Grands jeux

Au pays de la magie, c'est l'effervescence ! Mais, quel magicien ne se laissera pas déconcerter par Merlin lorsque tout se mettra à tourner ?

Des animaux sont cachés sous les neuf chapeaux de magicien. En se déplaçant, Merlin indique quel animal il faut faire apparaître en soulevant le chapeau. Le joueur doit avoir une bonne mémoire et soulever le chapeau avec la baguette magique pour vérifier son intuition. S'il trouve le bon animal, il prend une étoile en récompense.

Mais attention : si le dé tombe sur le symbole magique, il faut tourner les disques étoilés, ce qui fait changer les chapeaux de place ! Il faut donc bien observer les animaux et faire preuve d'une bonne mémoire pour gagner le plus d'étoiles.

Pour corser le jeu, on peut utiliser les chapeaux d'une seule couleur par disque. Ce sera encore plus dur de se rappeler où est l'animal recherché !

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.



Idée : Christine Basler et Alix-Kis Bouguerra

Illustration : Antje Flad

Contenu du jeu : 1 plateau de jeu, 3 disques étoilés, 1 magicien Merlin, 1 baguette magique (avec aimant), 9 chapeaux de magicien, 9 plaquettes d'animaux, 26 étoiles, 1 dé, 1 règle du jeu

Durée de la partie : env. 15 minutes

Astuces et particularités :

- Favorise la mémoire et la coordination main-oeil
- Jeu original avec chapeaux magnétiques et mécanisme pour faire tourner les disques étoilés

Prix public conseillé :

HABA®

HABA France
91291 La Norville Cedex
Tél. : 01 60 81 63 60
Fax : 01 60 81 63 30
Mail : jouets@haba.fr
www.haba.fr