

Een betoverend familiespel voor 2-5 spelers vanaf 8 jaar  
 Auteur: Rüdiger Dom  
 Illustratie: Graham Howells,  
 SGA Illustration & Design Agency  
 Design: Graham Howells, DesignEntwicklung Ravensburger  
 Ravensburger® spel nr. 26 239 7

## INHOUD

- 1 toverberg met 5 wegen die op de berg worden gelegd
- 4 dorpen
- 25 hulpjes (5 per kleur, genummerd van 1 tot 5)
- 60 kaarten (11 keer de waarde 1 tot 5 en 5 jokers)
- 9 toverstenen
- 20 opdracht-schijfjes (4 x geheime gang, 3 x spook, 3 x raaf, 3 x kristallen bol, 3 x onweer, 2 x vliegende kaart, 2 x valkuil)
- 1 toren

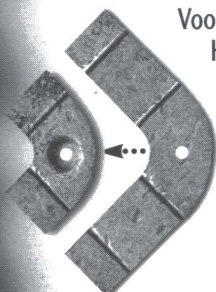
## HET VERHAAL EN HET DOEL

Kruip in de huid van jonge tovenaars die elkaar aan de voet van de toverberg ontmoeten om een wedstrijd te houden. Hun hulpjes verzamelen zich in de vier omliggende dorpen met het doel zo snel mogelijk de toverberg te beklimmen. Wie als eerste één van z'n hulpjes op de top van de toverberg in de geheimzinnige toren loodst, heeft de wedstrijd gewonnen.

## VOORBEREIDING

Voor je met het eerste spel begint: haal de voorgestane delen voorzichtig uit het karton.

Voor iedere keer dat gespeeld wordt: Haal de **toverberg** uit de doos en zet hem midden op tafel. De wegen worden zoals afgebeeld op de overeenkomstige vlakken gelegd. Aan alle vier de hoeken van de toverberg wordt een **dorp** gelegd.



Een **opdracht-schijfje** „geheime gang” wordt uit het spel verwijderd en vervolgens aan de kant gelegd. De overige opdracht-schijfjes worden met de afbeelding naar beneden geschud en omgekeerd op velden van de **drie** eerste niveaus gelegd

die met een magisch symbool zijn aangegeven. Daarbij blijven 2 opdracht-schijfjes over. Deze worden met het schijfje „geheime gang” dat er van te voren uitgehaald was, geschud en – ook omgekeerd – op de daarvoor bestemde velden van het vierde niveau gelegd.

De **toverstenen** worden op de velden met een steen gelegd.

De **toren** wordt op de top van de berg gezet.

Iedere speler krijgt vijf **hulpjes** van één kleur. Die **moet** hij over **drie** van de vier dorpen verdelen. De oudste speler begint en zet een hulpje in een dorp. De andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee tot alle hulpjes verdeeld zijn.

De **kaarten** worden goed geschud. Iedere speler krijgt blind drie kaarten. De overige kaarten vormen met de beeldzijde naar beneden een stapel.

## SPELVERLOOP

De oudste speler begint. De andere spelers volgen dan om de beurt met de wijzers van de klok mee. Is een speler aan de beurt, dan kan hij

- of 2 of 3 kaarten achter elkaar uitspelen, om één van zijn hulpjes te zetten
- of een willekeurig aantal van z'n kaarten ruilen.





## Kaarten uitspelen en een plaaggeest zetten

De speler die aan de beurt is bepaalt door het uitspelen van z'n kaarten, welk hulpje hij hoe ver zet.

- Het getal van de eerste uitgespeelde kaart bepaalt het hulpje, dat verzet moet worden.
- De getallen van de tweede en eventueel derde kaart bepalen het aantal velden dat dit hulpje mag worden verzet.

In plaats van een kaart kan ook een joker uitgespeeld worden. In één beurt mogen dat ook meer jokers zijn.

Na de tweede uitgespeelde kaart mag een hulpje z'n loopprijs veranderen. Een hulpje beweegt zich eerst alleen maar op het onderste niveau. Het niveau dat hoger ligt kan hij alleen maar bereiken met behulp van een ander (eigen of vreemd) hulpje resp. met het opdracht-schijfje „geheime gang”.

Een hulpje mag z'n beurt beëindigen **op** een ander hulpje, een toversteen of een opdracht-schijfje. Ook mag hij **over** andere hulpjes, toverstenen of opdracht-schijfjes heen zetten. Je mag echter niet je hulpje **over** een hulpje zetten waar al een ander op zit.

De volgende situaties kunnen zich na het uitspelen van de tweede of derde kaart en het zetten van een hulpje voordoen. Een hulpje komt precies op een:

- **leeg veld.** Deze zet heeft geen verdere gevolgen.
- **toversteen.** De speler pakt de toversteen en legt hem voor zich neer. Hij mag nu **meteen** een kaart extra in z'n hand hebben. Let op: een speler mag **nooit meer dan twee toverstenen** in z'n bezit hebben. Heeft een speler al twee toverstenen en komt hij met een hulpje op nog een toversteen, dan pakt hij deze en legt hem terug in de doos. Deze toversteen is uit het spel. Spelers, die één of twee toverstenen hebben, mogen wel één of twee kaarten meer in hun hand hebben, maar **nooit meer dan 3 kaarten uitspelen**.
- **opdracht-schijfjes.** De speler draait het schijfje om, voert de opdracht uit en legt het vervolgens weer omgekeerd terug resp. neemt het in het geval van een „kristallen bol” of een „raaf” uit het spel (zie „betekenis opdracht-schijfjes”).
- **afzonderlijk hulpje.** Komt een hulpje na het uitspelen van de **tweede** kaart op een ander hulpje (van zichzelf of een andere speler), dan heeft hij twee mogelijkheden:
  - of hij beëindigt z'n beurt en blokkeert daarmee het hulpje die onder hem zit,
  - of hij speelt z'n derde kaart uit en gebruikt dit getal om op het aansluitende, hogere niveau verder te lopen.

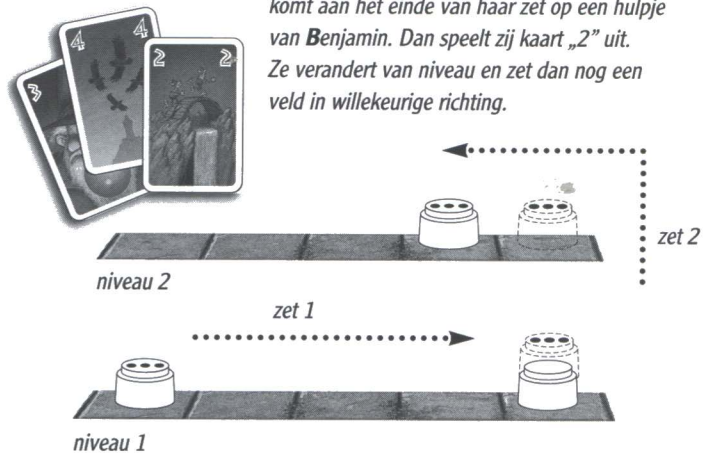
De voorwaarden om verder te gaan naar een ander niveau zijn:

- het wisselen van niveau mag **niet** uitgaan van de hoekvelden van de afzonderlijke niveaus.
- het aangrenzende veld op het volgende niveau mag niet bezet zijn door een hulpje

### Voorbeeld 1

Anja speelt de kaarten „3” en „4” uit.

Ze zet haar „hulpje drie” 4 velden verder en komt aan het einde van haar zet op een hulpje van Benjamin. Dan speelt zij kaart „2” uit. Ze verandert van niveau en zet dan nog een veld in willekeurige richting.



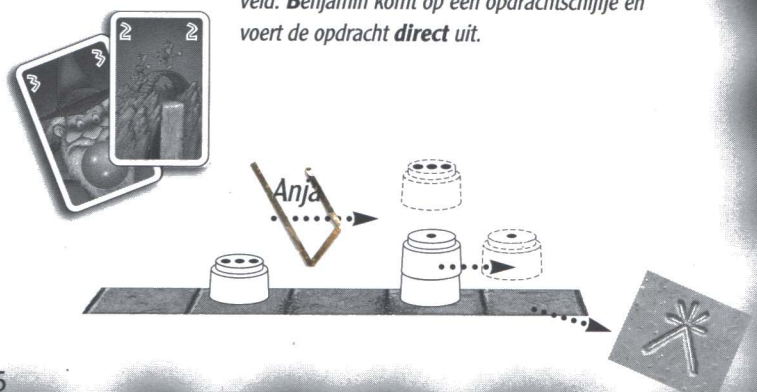
Komt een speler met een hulpje na het uitspelen van de **derde** kaart **precies** op een ander hulpje, dan is z'n beurt voorbij omdat hij niet meer dan drie kaarten mag uitspelen. Het wisselen van niveau is dus pas de volgende ronde weer mogelijk. Uitzondering: de opdracht „vliegende kaart” maakt het uitspelen van een vierde kaart mogelijk.

Komt een speler met een hulpje op een ander hulpje die op een opdrachtschijfje staat, dan wordt de opdracht genegeerd.

- **Hulpje dat al op een ander staat (2-groep).** In dit geval verschuift het hulpje dat eraan komt het bovenste hulpje van de 2-groep één veld in zetrichting. Komt deze dan op een opdrachtschijfje of een toversteen, dan wordt deze opdracht **onmiddellijk** uitgevoerd. Komt het hulpje op een andere 2-groep, dan wordt ook hier weer het bovenste hulpje van deze groep één veld in zetrichting verzet, enz.

### Voorbeeld 2

Anja speelt de kaarten „3” en „2” uit en zet haar „hulpje drie” 2 plaatsen verder op een 2-groep. Zij verzet daardoor „hulpje één” van Benjamin één veld. Benjamin komt op een opdrachtschijfje en voert de opdracht **direct** uit.





Alle kaarten die een speler tijdens z'n beurt heeft uitgespeeld, legt hij op een open stapel. Vervolgens pakt hij net zo veel kaarten van de omgekeerde stapel tot hij het toegestane aantal kaarten heeft. Het aantal toegestane kaarten is makkelijk uit te rekenen: drie kaarten plus het aantal toverstenen dat een speler heeft (een speler mag dus nooit meer dan 5 kaarten in z'n hand hebben!). Is de stapel kaarten op, dan wordt de aflegstapel geschud en wordt dan weer de nieuwe stapel.

## Kaarten ruilen

Is een speler aan de beurt en wil of kan hij geen kaart uitspelen, dan mag hij kaarten ruilen. De speler legt een willekeurig aantal kaarten die hij in z'n hand heeft op de aflegstapel en pakt hetzelfde aantal kaarten van de omgekeerde stapel. Daarmee is z'n beurt ten einde en z'n linker buurman is aan de beurt.

## Betekenis van de opdrachtschijfjes

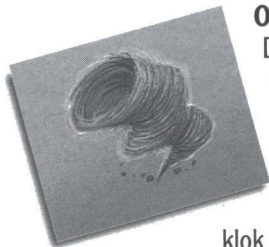
Normaal gesproken worden alle opdrachtschijfjes nadat ze zijn uitgevoerd, weer omgedraaid. Uitzonderingen: de schijfjes „kristallen bol” en „raaf” gaan uit het spel zodra ze zijn uitgevoerd.



### Kristallen bol (3x)

Met behulp van de kristallen bol moet de speler drie blind liggende opdrachtschijfjes omdraaien. De kristallen bol wordt vervolgens uit het spel genomen. Deze drie opdrachtschijfjes blijven net zo lang liggen, tot er een hulpje op komt en de opdracht uitvoert of tot „onweer”

(zie onder) wordt omgedraaid. Daarna worden ze weer omgedraaid.



### Onweer (3x)

Door het onweer worden alle openliggende opdrachtschijfjes weer omgedraaid. Bovendien moet de speler die aan de beurt is de toverberg 90° met of tegen de richting van de wijzers van de klok in draaien. De dorpen blijven op hun plaats. Deze worden **niet** meegedraaid.



### Vliegende Kaart

De speler die op een vliegende kaart-veld komt, pakt meteen een kaart van de stapel en mag **in zijn beurt een extra kaart** uitspelen. Deze kaart kan de **zojuist getrokken kaart** zijn of één van de kaarten in z'n hand.

Als de speler deze opdracht niet wil benutten en geen extra kaart wil uitspelen, pakt hij gewoon het aantal toegestane kaarten.



### Raaf (3x)

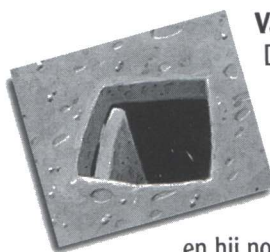
De speler die een raaf omdraait, mag een willekeurige speler aanwijzen die een toversteen moet afgeven. Deze toversteen gaat uit het spel. De speler die de toversteen heeft ingeleverd moet **direct** een willekeurige kaart op de stapel leggen, omdat hij nu het recht op een extra kaart heeft verloren. Vervolgens wordt de raaf uit het spel genomen.

Wordt een speler aangewezen die nog geen toversteen heeft, dan blijft de raaf net zo lang voor hem liggen tot hij een toversteen krijgt. Dan geeft hij de raaf en de toversteen af (natuurlijk zonder een extra kaart te pakken!).



### Geheime gang (4x)

Door de geheime gang bereikt een hulpje het aangrenzende vrije veld op het volgende niveau. Is dit veld al door een ander hulpje bezet, dan is de geheime gang versperd. In dit geval loopt het hulpje meteen of in één van de volgende rondes verder zonder van niveau te wisselen, of hij wacht net zo lang tot het veld vrij is. Dan wordt hij **direct** op dit vrije veld van het volgende niveau gezet.



### Valkuil (2x)

Door de valkuil glijdt een hulpje op het aangrenzende vrije veld van het eronder liggende niveau. Is dit veld bezet dan heeft hij geluk en hoeft hij niet naar het niveau eronder. Pas wanneer het veld eronder vrij komt en hij nog steeds op de valkuil staat, wordt hij **direct** naar beneden gezet. Valt een hulpje op het onderste niveau in een valkuil, dan moet hij meteen naar een willekeurig dorp terug. De beurt is daarmee beëindigd.



### Spook (3x)

Het hulpje dat op een spook-veld komt, moet **direct** naar een willekeurig dorp terug. De beurt van de betreffende speler is daarmee ten einde.

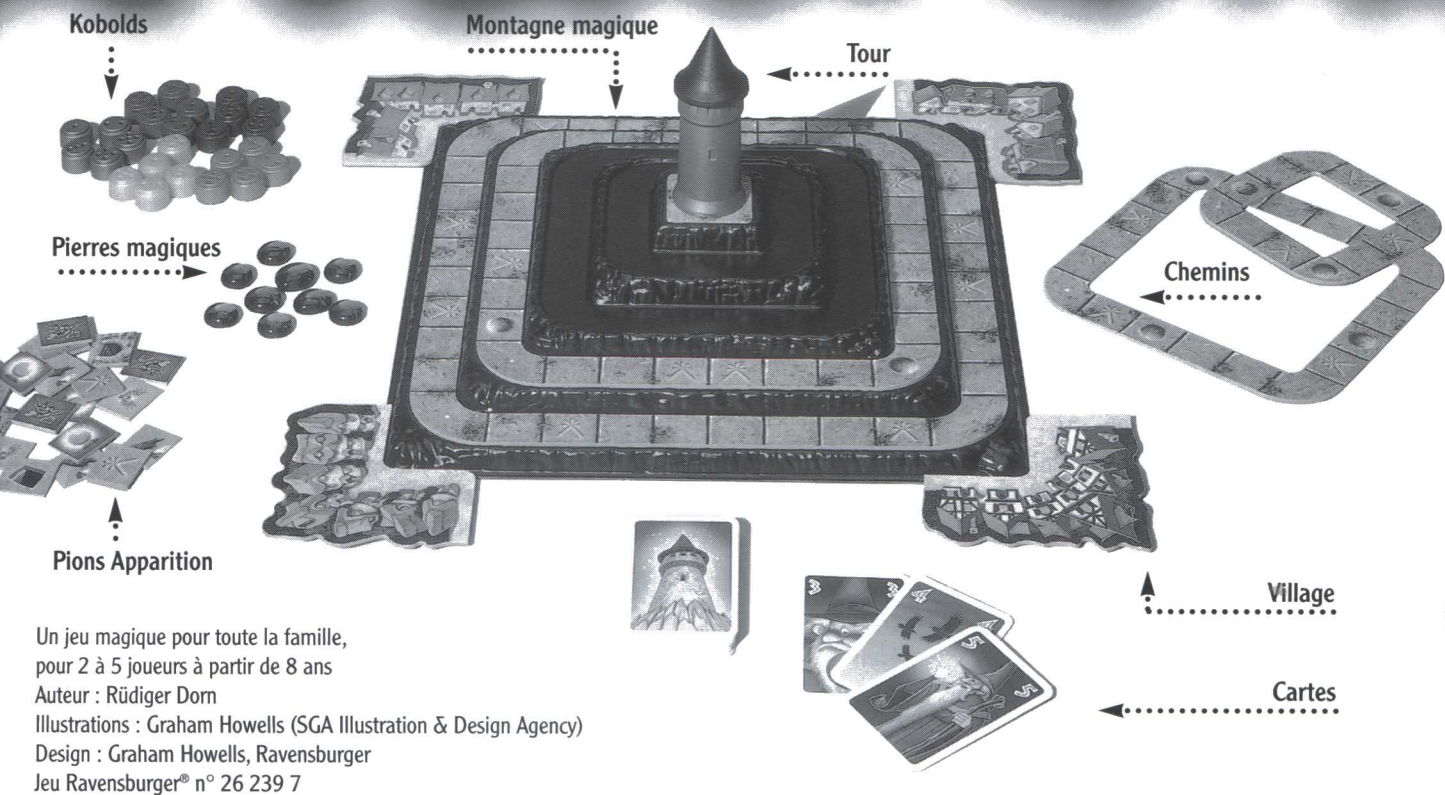
## EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste met één van z'n hulpjes de bergtop bereikt, wint het spel en krijgt de toren als symbool van overwinning. De bergtop hoeft niet met een precies aantal bereikt te worden.

© 2001 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 18 60 • D-88188 Ravensburg





Un jeu magique pour toute la famille,  
pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans  
Auteur : Rüdiger Dorn  
Illustrations : Graham Howells (SGA Illustration & Design Agency)  
Design : Graham Howells, Ravensburger  
Jeu Ravensburger® n° 26 239 7

## CONTENU

- 1 montagne magique avec 5 chemins à placer tout autour
- 4 villages
- 25 Kobolds (5 par couleur, numérotés de 1 à 5)
- 60 cartes (11 cartes de chaque valeur de 1 à 5 + 5 jokers)
- 9 pierres magiques
- 20 pions Apparition (4 x Passage secret, 3 x Spectre, 3 x Corbeau, 3 x Boule de cristal, 3 x Tempête, 2 x Carte volante, 2 x Trappe)
- 1 tour

## HISTOIRE ET BUT DU JEU

Les joueurs sont de jeunes magiciens qui se sont donné rendez-vous au pied de la montagne magique pour participer à la course des Kobolds. Rassemblés dans les quatre villages alentour, ils doivent gravir la montagne magique le plus vite possible. Le premier qui atteindra la mystérieuse tour au sommet avec l'un de ses Kobolds remportera la course.

## PRÉPARATION

Avant la première partie :  
Détacher soigneusement tous les éléments prédécoupés des planches.

Avant chaque partie :

Sortir la **montagne magique** de la boîte et la poser au milieu de la table. Placer les différents chemins sur les niveaux correspondants, comme indiqué sur l'illustration, de manière à ce que les cases de coin marquées d'un point blanc soient alignées. Installer un village à chaque coin de la montagne.

Commencer par mettre de côté un **pion « Passage secret »**. Mélanger les autres pions Apparition et les placer, face cachée, sur les **trois** premiers niveaux aux endroits indiqués par un symbole magique. Il doit rester 2 pions. Les mélanger avec le pion « Passage secret » mis de côté au début et les placer sur les cases indiquées du quatrième niveau (toujours face cachée).

Placer les **pierres magiques** sur les cases indiquées par une empreinte.

Poser la **tour** au sommet de la montagne.

Chaque joueur reçoit 5 **Kobolds** d'une couleur. Il **doit** les répartir au choix dans **3** des 4 villages. Le joueur le plus âgé commence et place un Kobold dans un village. Puis c'est au tour des joueurs suivants dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que tous les Kobolds aient été placés.

Bien mélanger les **cartes**. Chaque joueur en reçoit 3, face cachée. Les cartes restantes forment la pioche.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé commence. Puis les autres lui succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, un joueur peut :

- **soit** jouer 2 **ou** 3 cartes l'une après l'autre pour déplacer **l'un** de ses Kobolds ;
- **soit** échanger autant de cartes qu'il veut.



## Cartes jouées et déplacement d'un Kobold

En jouant ses cartes, le joueur indique à la fois quel Kobold il déplace et de combien de cases :

- Le chiffre sur sa première carte indique le Kobold déplacé ;
- Les chiffres sur sa deuxième, et éventuellement sa troisième, carte indiquent le nombre de cases dont ce Kobold est déplacé.

Il est possible de remplacer n'importe quelle carte par un joker. Un joueur peut utiliser plusieurs jokers à la fois.

Après la deuxième carte, un Kobold peut changer de sens de déplacement. Au début, un Kobold ne se déplace que sur le niveau le plus bas. Il ne peut accéder au niveau supérieur qu'avec l'aide d'un autre Kobold (de la même couleur ou adverse) ou avec un pion « Passage secret » (voir plus loin).

Un Kobold peut **s'arrêter** sur un autre Kobold, une pierre magique ou un pion Apparition. Il peut également **sauter par-dessus** d'autres Kobolds, des pierres magiques ou des pions Apparition.

Cependant, il est interdit de **sauter par-dessus** un Kobold sur lequel se trouve déjà un autre Kobold.

Voici les différentes situations qui peuvent apparaître après qu'un joueur a joué sa deuxième, voire sa troisième carte, et déplacé son Kobold. S'il atterrit exactement sur :

- **Case vide.** Il ne se passe rien.
- **Pierre magique.** Le joueur pose cette pierre magique devant lui. **A partir de maintenant**, il peut avoir une carte supplémentaire en main. Attention ! Un joueur ne peut **jamais posséder plus de 2 pierres magiques**. S'il en a déjà 2 et que son Kobold atterrit sur une pierre magique, il la prend et la remet directement dans la boîte ; elle est écartée du jeu. Les joueurs qui possèdent 1 ou 2 pierres magiques peuvent avoir 1 ou 2 cartes supplémentaires en main, mais ils ne peuvent **pas pour autant jouer plus de 3 cartes** à chaque tour.
- **Pion Apparition.** Le joueur le retourne, suit ses effets et le remet face cachée à sa place, ou le retire du jeu s'il s'agit d'une « Boule de cristal » ou d'un « Corbeau » (voir « Signification des pions Apparition »).
- **Kobold seul.** Après avoir joué sa **deuxième** carte, si un Kobold atterrit sur un autre (adverse ou non), il a alors deux possibilités :  
**Soit** il a fini de jouer et bloque ainsi le Kobold en dessous ;  
**Soit** il joue sa troisième carte et utilise le chiffre indiqué pour continuer son déplacement au niveau supérieur.

Les **conditions pour changer de niveau** sont les suivantes :

- Un Kobold **ne peut pas** accéder à un niveau supérieur par les cases de coin ;
- La case juste au-dessus ne doit pas être occupée par un autre Kobold.

### Exemple 1

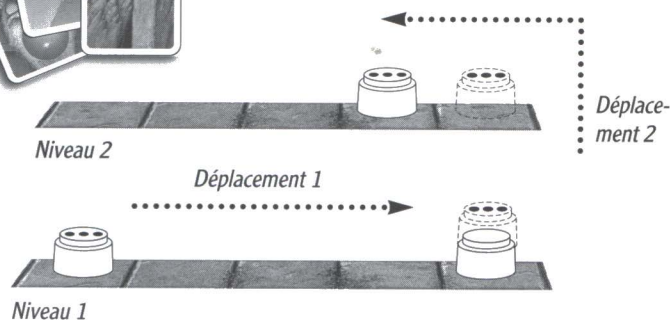
Agnès joue les cartes « 3 », « 4 » et « 2 ».

Déplacement 1 : Elle déplace son Kobold « n° 3 » de 4 cases et atterrit sur un des Kobolds de Benjamin.



Déplacement 2 : Elle joue ensuite la carte « 2 ».

Elle monte d'un niveau, puis avance encore d'une case dans le sens de son choix.



Si, après avoir joué sa **troisième** carte, un joueur **atterrit** sur un autre Kobold, son tour est terminé, car il n'a pas le droit de jouer plus de 3 cartes. Il ne pourra changer de niveau qu'au prochain tour.

**Exception :** Le pion « Carte volante » permet de jouer une quatrième carte.

Si un Kobold atterrit sur un autre Kobold qui se trouve sur un pion Apparition, les effets de l'apparition sont ignorés.

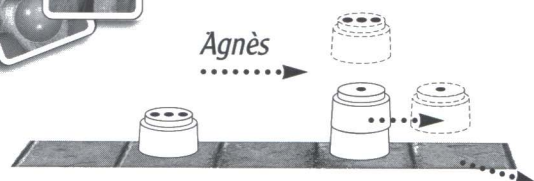
- **Kobold se trouvant déjà sur un autre Kobold (groupe de 2).** Dans ce cas, le Kobold qui arrive repousse le Kobold du dessus d'une case dans le sens du déplacement. Si ce dernier atterrit sur un pion Apparition ou une pierre magique, il suit **immédiatement** ses effets. Si ce Kobold atterrit sur un autre groupe de 2, il repousse à son tour le Kobold du dessus d'une case dans le sens du déplacement...

### Exemple 2

Agnès joue les cartes « 3 » et « 2 » et atterrit avec son Kobold « n° 3 » sur

un groupe de 2. Elle repousse ainsi le Kobold

« n° 1 » de Benjamin d'une case. Benjamin atterrit sur un pion Apparition et suit **immédiatement** ses effets. Agnès pourrait jouer encore une troisième carte.





Toutes les cartes qu'un joueur a utilisées pendant son tour sont défaussées à côté de la pioche, face visible. Ensuite, il pioche jusqu'à ce qu'il ait le nombre autorisé de cartes en main. Ce nombre est très simple à calculer :

3 cartes + 1 carte par pierre magique qu'il possède.

(Mais un joueur ne peut jamais posséder plus de 5 cartes !)

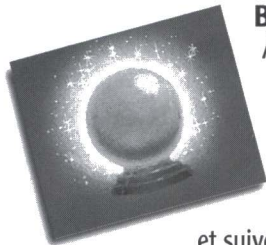
Quand la pioche est épuisée, les cartes défaussées sont mélangées et forment la nouvelle pioche.

## Échange de cartes

Quand vient son tour, si un joueur ne veut ou ne peut pas jouer de cartes, il peut les échanger. Il défausse autant de cartes qu'il veut et en pioche le même nombre. Son tour est alors terminé et c'est à son voisin de gauche de jouer.

## Signification des pions Apparition

En général, tous les pions sont remis face cachée après que les joueurs ont suivi leurs effets. Exceptions : Les pions « Boule de cristal » et « Corbeau » sont retirés du jeu après que les joueurs ont suivi leurs effets.



### Boule de cristal

À l'aide de la Boule de cristal, le joueur doit dévoiler 3 pions Apparition qui se trouvent face cachée. La boule de cristal est ensuite retirée du jeu.

Ces 3 pions restent visibles jusqu'à ce qu'un Kobold atterrisse dessus

et suive les effets, ou qu'un joueur retourne un pion « Tempête » (voir ci-dessous). Ils sont alors de nouveau retournés face cachée.



### Tempête

Avec la Tempête, tous les pions visibles sont retournés face cachée. De plus, le joueur tourne la montagne d'un quart de tour dans le sens de son choix. Les villages restent à la même place. Ils ne tournent **pas**

avec la montagne.



### Carte volante

Le joueur qui découvre une Carte volante pioche immédiatement une carte et peut jouer **une carte supplémentaire durant son tour** : soit celle qu'il vient de piocher, soit une des cartes qu'il avait en main.



### Corbeau

Le joueur qui retourne un Corbeau désigne un adversaire de son choix, qui doit alors rendre une de ses pierres magiques. Celle-ci est retirée du jeu.

Le joueur désigné doit en plus se défausser **immédiatement** d'une de ses cartes, car il a perdu le droit de posséder une carte de plus. Le pion « Corbeau » est ensuite retiré du jeu.

Si le joueur désigné ne possède pas encore de pierre magique, le Corbeau reste devant lui jusqu'à ce qu'il en gagne une. Il devra alors rendre le Corbeau et la pierre magique (bien sûr, sans piocher de carte supplémentaire).

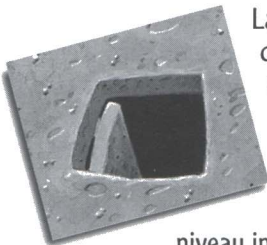


### Passage secret

Le Passage secret permet à un Kobold d'accéder directement à la case juste au-dessus. Si cette case est déjà occupée par un autre Kobold, le Passage secret est bouché. Dans ce cas, soit il continue son déplacement,

tout de suite ou durant un prochain tour, sans changer de niveau, soit il attend que la case se libère.

Il passera alors **immédiatement** sur la case libre au-dessus.



### Trappe

La Trappe renvoie le Kobold sur la case juste en dessous. Si cette case est occupée, il a de la chance et n'est pas obligé de perdre un niveau. Si la case du dessous se libère et qu'il est encore sur le pion « Trappe », il atterrira alors **immédiatement** au niveau inférieur. Si un Kobold tombe dans une trappe au niveau le plus bas, il repart directement dans un des villages de son choix. Son tour est terminé.



### Spectre

Le Kobold qui rencontre un Spectre doit repartir immédiatement dans un des villages. Le joueur a fini son tour.

## FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui atteint le premier le sommet avec l'un de ses Kobolds gagne la partie et reçoit la tour comme symbole de sa victoire. Il n'est pas nécessaire de faire le chiffre exact pour atteindre le sommet.