



DREI
MAGIER
SPIELE

KIRSTEN BECKER
JENS-PETER SCHLIEMANN

LA NOCHE DE LOS MAGOS

LA NIT
DELS
MAGS

A NOÏTE
DOS
MAGOS



DEVIR

PARA JUGAR
A OSCURAS

PREMIOS



Feria
del Juguete
Nuremberg



Juego Familiar
Austria



Premio
de la Prensa
Alemania



Juego Infantil
Francia

La Noche de los Magos

El juego que se juega a oscuras



5-99

10-20 min.

Autores: **Kirsten Becker**
Jens-Peter Schliemann

Ilustraciones: **Rolf Vogt**

Diseño gráfico: **Johann Rüttinger**

Redacción: **Kathi Kappler**

Kirsten Becker
Nacida en 1959
Profesora del Proceso
Rítmico TakeTiNa en
Alemania y Estados
Unidos,
Creadora de juegos,
Organizadora de
eventos rítmicos,
Percusionista,
Periodista radiofónica,
www.rhythmus-musik.de



Jens-Peter Schliemann
Nacido en 1968
Matemático y autor de
juegos



De la presente edición:

Dirección editorial: **Xavier Garriga**
Joaquím Dorca

Adaptación gráfica: **Antonio Catalán**

Traducción

Castellano: **Francisco Franco Garea**

Català: **Marc Figueras**

Marià Pitarque

Português: **Pedro Venâncio**

DEVIR



ESP

Componentes

Tablero tridimensional

Anillo de luz fosforescente

4 magos de madera
con sombreros fosforescentes con los símbolos
sol, luna, rayo y estrella

Calderos:
12 calderos de madera
12 discos fosforescentes con los símbolos
sol, luna, rayo y estrella

Fuego:
1 disco de cartón
1 disco negro de madera con dos ranuras en forma de cruz
2 siluetas de fuego fosforescentes

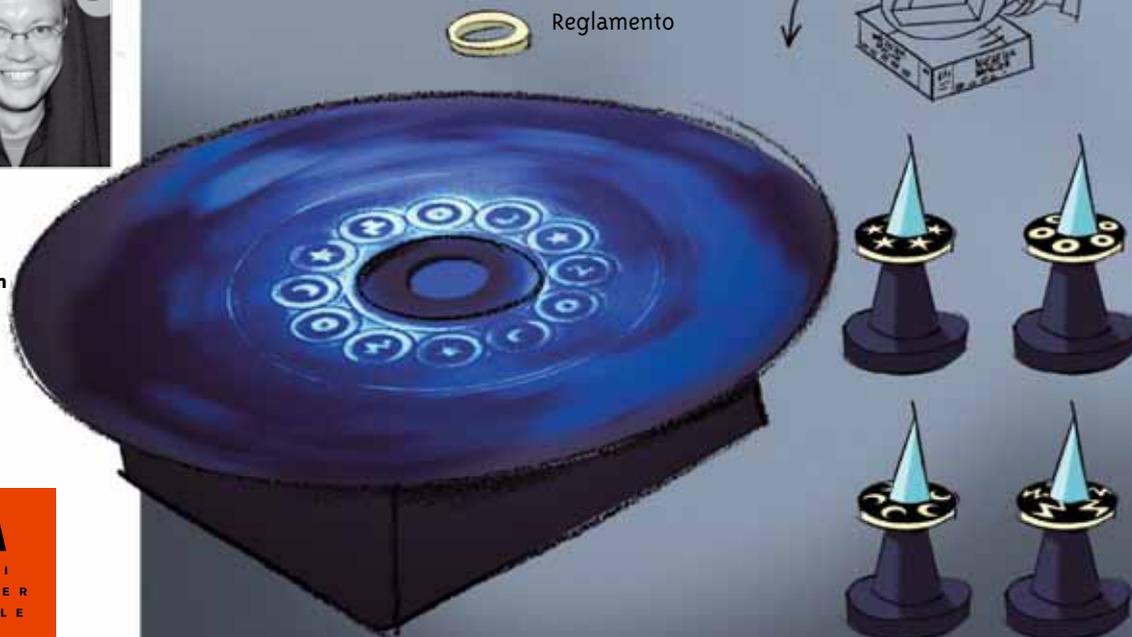
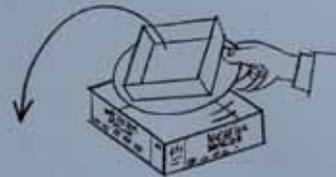
12 árboles de madera

12 discos grandes de madera

24 discos pequeños de madera

15 adhesivos

Reglamento



Contingut

Tauler de joc elevat

Anell lluminós fosforescent

4 mags de fusta, amb barrets fosforescents que duen els símbols d'un sol, una lluna, un llamp i una estrella

Perols:

12 perols de fusta

12 discos amb els símbols fosforescents del sol, la lluna, el llamp i l'estrella

Foc:

1 disc de cartró

1 disc de fusta negra, amb una fenedura en forma de creu

2 siluetes de foc fosforescents

12 arbres de fusta

12 discos grans de fusta

24 discos petits de fusta

15 adhesius

Les regles del joc

Componentes

Tabuleiro tridimensional

Anel de luz fosforescente

4 magos de madeira com chapéus fosforescentes com os símbolos sol, lua, raio e estrela

Caldeirões:

12 caldeirões de madeira

12 discos fosforescentes com os símbolos sol, lua, raio e estrela

Fogo:

1 disco de cartão

1 disco de madeira preto com duas ranhuras em forma de cruz

2 silhuetas de fogo fosforescentes

12 árvores de madeira

12 discos de madeira grandes

24 discos de madeira pequenos

15 etiquetas autocolantes

Instruções do jogo



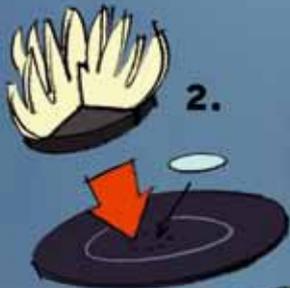
Antes de la primera partida

Monta las piezas como se indica a continuación:

1. Inserta las **2 siluetas de fuego** la una dentro de la otra y ponlas en las ranuras del disco negro de madera. Si fuera necesario puedes poner un poco de pegamento.
2. Utiliza una pegatina para pegar el **disco negro de madera** al **disco de cartón** exactamente tal y como se muestra.
3. Inserta el **anillo de luz** en el centro del tablero de forma que su borde no sobresalga.
4. Utiliza las pegatinas para pegar los **discos de símbolos** a los **calderos rojos**.



1.



2.

3.

4.



Abans de començar a jugar

Munteu les peces de la manera següent:

1. Poseu les **2 siluetes de foc** juntes, de manera que quedin creuades, i col·loqueu-les en la fenedura del disc de fusta negra. Si calgués, podeu enganxar-les amb cola.
2. Utilitzeu un adhesiu per enganxar el **disc de fusta negra** sobre el **disc de cartó**, tal com mostrem a la figura.
3. Introduïu l'**anell lluminós** al centre del tauler de joc, de manera que no en sobresurtin les vores.
4. Utilitzeu els adhesius per enganxar els **discos amb símbols** sobre els **perols vermells**.

Antes do primeiro jogo

Monta as peças como se indica abaixo:

1. Encaixa as **2 silhuetas de fogo** uma na outra e coloca-as nas ranhuras do disco de madeira preto. Se necessário, podes utilizar um pouco de cola.
2. Utiliza uma etiqueta autocolante para colar o **disco preto de madeira** ao **disco de cartão**, exactamente como ilustrado.
3. Insere o **anel de luz** no centro do tabuleiro de modo a que a sua borda não sobressaia.
4. Utiliza as etiquetas autocolantes para colar os **discos de símbolos** aos **caldeirões vermelhos**.

¿De qué se trata el juego?

« La Noche de los Magos » se juega a oscuras porque algunas piezas son fosforescentes, es decir ¡brillan en la oscuridad!

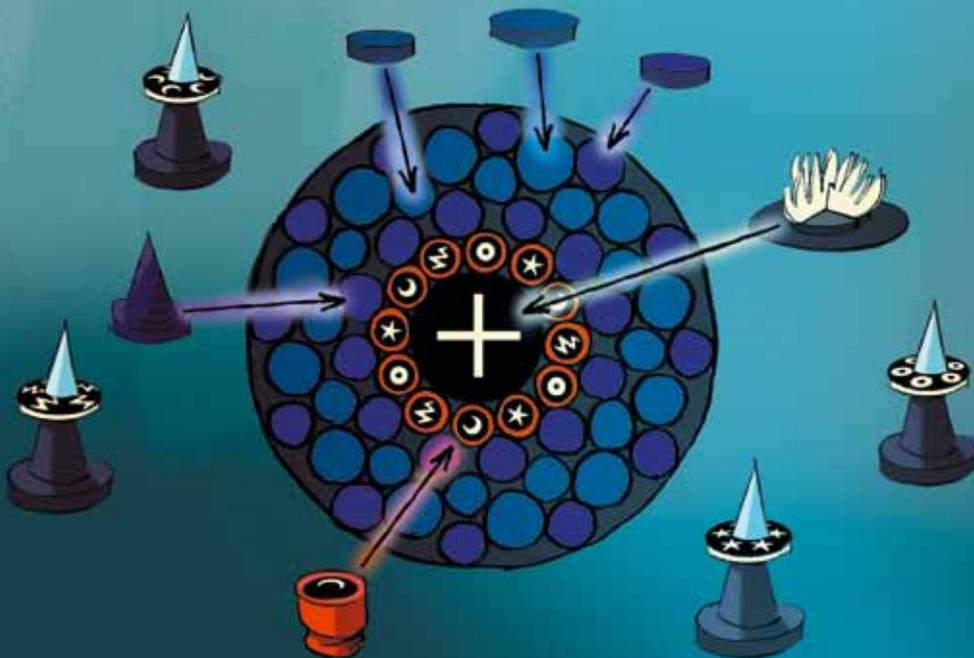
Cada jugador intenta **utilizando su mago empujar uno de sus propios calderos dentro del anillo de luz.**

Al principio de la partida el anillo de luz está oculto debajo del fuego. ¡Todas las piezas del tablero se pueden mover!

El juego se prepara con la luz encendida.

Coloca el tablero boca arriba en la mesa. Dispón las piezas según se indica:

- Coloca el disco de fuego exactamente en el centro del tablero, de forma que cubra el anillo de luz.
- Coloca los calderos alrededor del disco de fuego, cada uno en su símbolo correspondiente.
- Coloca los árboles en los espacios alrededor de los calderos.
- Coloca los discos de madera en 3 círculos concéntricos alrededor del tablero (pequeño / grande / pequeño).



De què va el joc?

La nit dels mags es juga a les fosques, perquè algunes peces brillen en la foscor.

Cada jugador intenta **empènyer un dels seus perols dins de l'anell lluminós, amb l'ajuda del seu mag.**

Totes les peces que hi ha sobre el tauler són mòbils, i al començament de la partida l'anell lluminós es troba amagat sota el foc.

Prepareu el joc en un lloc ben il·luminat, tal com expliquem a continuació:

- Poseu el tauler elevat sobre una taula i col·loqueu-hi les peces següents:
- al centre, el disc de foc, de manera que cobreixi perfectament l'anell lluminós;
- al voltant del disc de foc, els perols, sobre els símbols corresponents;
- al voltant dels perols, els arbres, intercalats entre els perols;
- finalment, formant tres cercles concèntrics, els discos de fusta (un de petit, un de gran, un de petit), fins que cobreixin tot el tauler.

De que trata o jogo?

“A Noite dos Magos” joga-se às escuras pois algumas das peças são fosforescentes, ou seja, brilham no escuro.

Cada jogador tenta **utilizar o seu mago para empurrar um dos seus próprios caldeirões para dentro do anel de luz.** No início do jogo, o anel de luz está escondido sob o fogo. Todas as peças do tabuleiro podem ser movidas!

Preparação do jogo, com a luz acesa

- Coloca o tabuleiro na mesa, de face para cima. Distribui as peças como se descreve seguidamente:
- Coloca o disco de fogo exactamente no centro do tabuleiro, de forma a cobrir o anel de luz.
- Coloca os caldeirões ao redor do disco de fogo, cada um nos seus símbolos correspondentes.
- Coloca as árvores nos espaços ao redor dos caldeirões.
- Coloca os discos de madeira em 3 círculos concêntricos ao redor do tabuleiro (pequeno / grande / pequeno).





Cada jugador elige un mago y lo coloca en la mesa frente a él.

Cada mago tiene tres calderos con los mismos símbolos que hay en su sombrero.

Antes de jugar, hay que «cargar» todas las piezas fosforescentes. Para hacer esto, pon el tablero durante unos 15 a 20 segundos lo más cerca que sea posible de una fuente de luz intensa. **Importante:** ¡No te olvides del anillo de luz que está debajo del fuego!

Vuelve a colocar el tablero sobre la mesa y...



Cada jugador escull un mag i el posa sobre la taula, al seu davant.

Cada mag té tres perols amb el mateix símbol que hi ha al seu barret.

Abans de començar a jugar, haureu de «carregar» totes les peces fosforescents. Per fer-ho, poseu tot el joc, tal com l'acabeu de preparar, ben a prop d'un llum durant uns 15 o 20 segons. **No us oblideu de l'anell lluminós** que hi ha sota el foc!

Torneu a posar el joc sobre la taula i...

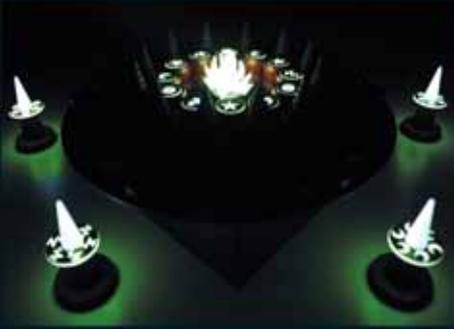
Cada jogador escolhe um mago e coloca-o na mesa em frente a si.

Cada mago tem três caldeirões com os símbolos iguais aos que estão no seu chapéu.

Antes de jogar, as peças fosforescentes têm de ser carregadas. Para isto, segura o tabuleiro durante 15 a 20 segundos o mais próximo possível de uma fonte de luz intensa. **Importante: Não te esqueças** do anel de luz que está debaixo do fogo!

Volta a colocar o tabuleiro sobre a mesa e...





... ¡apaga la luz! (¡Espera! Antes continúa leyendo hasta el final...)

Jugar a oscuras

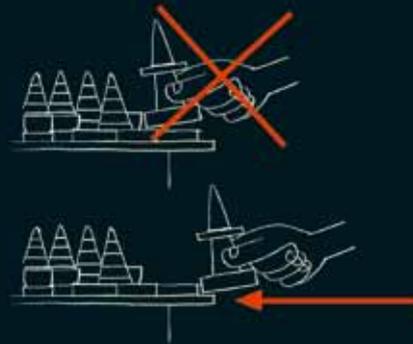
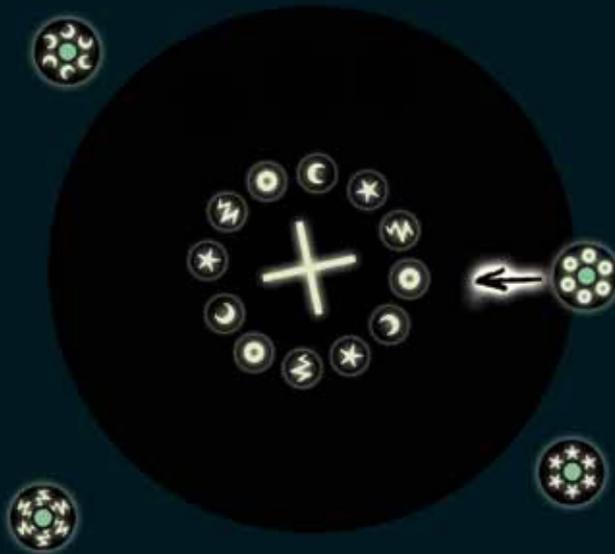
Se juega por turnos. Los magos pueden empujar todas las piezas del tablero en todas las direcciones.

Empieza a jugar el jugador cuyo cumpleaños sea antes. Toma tu mago, con cuidado tantea en la oscuridad hasta encontrar el borde del tablero, e introduce tu mago al tablero desde cualquier posición del borde, empujando poco a poco. **Debes hacerlo todo lentamente y con máxima cautela.**

A continuación, usando tu mago, intenta empujar uno de tus calderos hacia el anillo de luz. **Durante tu turno tu mago debe estar siempre en contacto con el tablero.**

¡Muy importante!

Cuando no es tu turno no puedes tocar ninguna pieza, ni siquiera las que hayan caído del tablero.



... apagueu els llums! (bé, primer acabeu de llegir les regles)

Jugar a les fosques

Els jugadors juguen per torns, en el quals els mags poden empènyer totes les peces del tauler en qualsevol direcció.

Comença el jugador que faci anys més aviat. El jugador inicial agafa el seu mag, cerca la vora del tauler a les palpentes i empeny el seu mag, **a poc a poc i amb molta cura**, cap a l'interior del tauler, amb la intenció de desplaçar un dels seus perols cap a l'anell lluminós. **Mentre empenyeu el vostre mag, aquest sempre ha d'estar en contacte amb el tauler.**

Atenció! Mentre no sigui el vostre torn, no podeu tocar cap peça, ni tan sols les que cauen del tauler.

... apaga a luz! (Espera! Primeiro acaba de ler

Jogar às escuras

O jogo decorre por turnos. Os magos podem empurrar todas as peças do tabuleiro em todas as direções.

O jogador mais novo é o primeiro. Pega no teu mago e, com cuidado, tenta encontrar a borda do tabuleiro. A partir de qualquer ponto da borda, introduz o teu mago no tabuleiro, empurrando pouco a pouco. **Deves fazê-lo lentamente e com a máxima cautela.**

De seguida, utilizando o teu mago, tenta empurrar um dos teus caldeirões até ao anel de luz. **Durante o teu turno o teu mago tem de se manter sempre em contacto com o tabuleiro.**

Muito importante!

Quando não é o teu turno não podes tocar em nenhuma peça, nem mesmo nas que tenham caído do tabuleiro.



¡Clac! ¡Ahora es el turno del siguiente jugador!

- En cualquier momento puedes terminar tu turno dejando tu mago donde esté.
- **En el momento en que oigas que algo cae del tablero (haciendo ¡clac!) tienes que dejar de empujar inmediatamente y tu turno termina.**
- Al final de tu turno deja tu mago exactamente donde esté. Ahora es el turno del siguiente jugador.
- Puede suceder que el mago aún no esté completamente sobre el tablero cuando algo caiga de él. En este caso, recupera tu mago y espera a tu próximo turno.
- Si tu mago ya está en el tablero, entonces la próxima vez que sea tu turno tendrás que decidir antes de mover entre:
 - O **bien** volver a empujar desde donde está,
 - O **bien** coger el mago del tablero y volver a empujar desde cualquier otra posición del borde del tablero (véase la ilustración anterior)
- **Una vez hayas empezado a empujar con tu mago, durante ese turno ya no puedes levantarlo para cambiarlo de posición.**



Clac! Li toca al següent jugador!

- Sempre podeu acabar el vostre torn en qualsevol moment; simplement deixeu el mag allà on sigui.
- **Tan bon punt sentiu que alguna cosa ha caigut del tauler (clac!), el vostre torn acaba immediatament.**
- Quan acabeu el torn, deixeu el vostre mag allà on sigui. És el torn del següent jugador, el que està situat a la vostra esquerra.
- Pot passar que caigui alguna peça a terra abans que el mag hagi pogut situar-se bé sobre el tauler. Llàstima! Haureu d'agafar el vostre mag i esperar que us torni a tocar.
- Si el vostre mag ja es troba sobre el tauler, quan us torni a tocar haureu de decidir, abans de moure:
 - o bé continuar empenyent el mag a partir del lloc on es troba,
 - o bé agafar el mag i començar a empènyer des de la vora del tauler en un altre lloc.
- **Un cop heu començat a empènyer el vostre mag, ja no us podreu fer enrere i canviar de lloc.**

Clack! – e é a vez do próximo jogador!

- Podes terminar o teu turno em qualquer momento, deixando o teu mago na posição em que se encontre.
- **No instante em que oíças algo cair do tabuleiro – “CLACK!” – tens de parar de empurrar imediatamente.**
- Quando páras de empurrar, o teu turno termina. Deixa o teu mago no local exacto em que se encontra. É a vez do jogador seguinte.
- Pode acontecer que o mago ainda não esteja completamente assente no tabuleiro quando algo cai dele. Nesse caso, fica com o teu mago e espera pelo teu próximo turno.
- Se o teu mago já se encontra no tabuleiro, então na próxima vez que seja o teu turno terás que decidir, antes de te mover, entre:
 - **ou** voltar a empurrá-lo a partir do ponto onde se encontra
 - **ou** tirá-lo do tabuleiro e voltar a empurrá-lo a partir de qualquer outra posição na borda do tabuleiro (ver ilustração).
- **A partir do momento em que comesças a empurrar o teu mago já não é permitido levantá-lo do tabuleiro durante esse turno (não o podes mudar de posição).**





- Deja todas las piezas que hayan caído del tablero donde estén.

Excepción:

- **Si tu mago cae del tablero** espera a tu próximo turno y empieza de nuevo.
- **Si tus 3 calderos se han caído del tablero** (no es algo muy frecuente), quedas eliminado de la partida. Sin embargo, tu mago se queda en el tablero.

Fin de juego

La partida se termina en el momento en que un caldero llega al anillo de luz donde se notará que está un poco más bajo y ya no se podrá mover.

¿Es tu caldero? ¡Entonces has ganado la partida!

¡Encended las luces!

¡Habéis visto el poder de la magia!

Jugar con luz

También es divertido jugar con la luz encendida. Todos los jugadores pueden ver lo que se está moviendo. Mientras que a oscuras el juego es una lucha de poderes mágicos, con la luz encendida se convierte en un emocionante juego táctico. Las reglas son exactamente las mismas.

Para 2 ó 3 jugadores, la preparación inicial es la misma. Sin embargo, si **un caldero que no pertenece a ningún jugador** es empujado al anillo de luz, se retira del tablero y el turno pasa al siguiente jugador.



- Deixeu totes les peces que han caigut del tauler allà on siguin.

Excepció:

- **Si el vostre mag cau del tauler**, espereu el vostre proper torn i torneu a començar.
- **Si han caigut els vostres 3 perols** (passa ben poques vegades), quedeu eliminats del joc. El vostre mag, però, roman sobre el tauler.

Fi de la partida

La partida s'acaba en el moment en què un perol arriba a l'anell lluminós; ho notareu perquè quedarà una mica enfonsat i ja no es podrà moure més.

És el vostre perol? Llavors heu guanyat la partida!

Enceneu els llums!

Ja podeu veure què pot fer el poder de la màgia!

Jugar amb llum

També és molt divertit jugar amb els llums encesos. Tothom pot veure què és el que s'està movent. Si a les fosques el joc és una lluita de poders màgics, amb llum és una competició tàctica ben emocionant. Les regles són exactament les mateixes.

Amb 2 o 3 jugadors, les posicions inicials de les peces són les mateixes. L'única diferència és que si durant la partida **un perol que no pertany a cap jugador** arriba a l'anell lluminós, cal retirar-lo del tauler; el torn llavors passa al següent jugador.

- Deixa todas as peças que tenham caído do tabuleiro no local onde caíram.

Exceção:

- **Se o teu mago cai do tabuleiro** espera pelo teu próximo turno e começa de novo.
- **No caso de caírem do tabuleiro os teus 3 caldeirões** (algo que não é muito frequente), és eliminado do jogo. Contudo, o teu mago permanece no tabuleiro.

Final do jogo

O jogo termina assim que um caldeirão chegar ao anel de luz, onde ficará preso por ser uma área um pouco mais baixa.

É o teu caldeirão? Então venceste esta competição mágica!

Acende as luzes!

Agora podes ver do que é capaz o poder da magia!

Jogar com luz

Também é divertido jogar “A Noite dos Magos” com luz. Todos os jogadores podem ver as peças que estão a ser movidas. Enquanto que às escuras o jogo é um confronto de poderes mágicos, à luz converte-se num emocionante jogo tático. As regras mantêm-se exactamente as mesmas.

Para 2 ou 3 jogadores, a preparação inicial é a mesma. Contudo, se **um caldeirão que não pertence a nenhum jogador** é empurrado para o anel de luz, é removido de jogo - e tem início o turno do jogador seguinte.



Devir Iberia, S.L.
C/Roselló 184 6º 1ª.
08008 - Barcelona
www.devir.es

Devir Livraria, Lda
Polo Ind. Brejos de Carreteiros
Esc. 2 Arm. 4 2950-554 Quinta do Anjo
Palmela - Portugal
www.devir.pt



© Copyright 2011:
SCHMIDT SPIELE GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de
Nr. 87817

Diseño:
Kathi Kappler y Rolf Vogt

Fotos:
Jakob Rüttinger

Gráficos y preimpresión:
Johann Rüttinger y Lena Kappler

Ilustraciones y tipografía:
Rolf Vogt

LA NOCHE
DE LOS
MAGOS

LA NIT
DELS
MAGS

A NOITE
DOS
MAGOS