

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



5-9
ans

Le magicien de la Lecture

Un jeu éducatif magique pour 1 à 4 joueurs de 5 à 9 ans

Jeux Ravensburger® n° 00 534 5

Auteur : Kai Haferkamp · Illustrations : Plum Pudding / Gianluca Garofalo

Design : DE Ravensburger, KniffDesign (notice)

Rédaction : Jutta Perkert, Florian Mühlegg

Aidez le magicien à remporter le concours de magie !

Chez Cornélius le magicien, tout est sens dessus dessous : bientôt a lieu un grand concours de magie. Bien entendu, Cornélius a envie de gagner. C'est pourquoi il doit bien se préparer. Mais le méchant corbeau n'arrête pas de lui voler les parchemins avec ses exercices et, comme par magie, disparaît rapidement autour du chaudron. Réussirez-vous à aider le magicien distrait à attraper le corbeau et à résoudre les épreuves magiques plus difficiles les unes que les autres ?



Le système éducatif interactif

Chers parents,

Le jeu «Le magicien de la lecture» fonctionne uniquement avec le stylo tiptoi® de Ravensburger. Le stylo vous guide à travers le jeu en vous expliquant ce que vous devez faire.

Avant la première partie, veuillez télécharger sur le stylo le fichier audio correspondant au jeu « Le magicien de la lecture ».

Une notice détaillée sur la façon de télécharger les données audio sur le stylo accompagne le stylo tiptoi®. En résumé :

Pour télécharger des fichiers audio sur le stylo, vous devez vous rendre sur l'application « tiptoi® Manager ». Pour installer « tiptoi® Manager », branchez le stylo sur votre ordinateur à l'aide du câble USB. Cliquez ensuite sur l'icône tiptoi® dans l'onglet « Poste de travail ». Vous trouverez le fichier d'installation de « tiptoi® Manager » (pour Windows PC et Mac OS).

Démarrez « tiptoi® Manager ». Téléchargez le fichier audio du jeu « Le magicien de la lecture » sur votre stylo tiptoi® en allant dans le menu « Télécharger ». Une fois le téléchargement terminé, vous pouvez débrancher le stylo de l'ordinateur. Le stylo tiptoi® est prêt !

tiptoi®
et le savoir s'anime



Contenu

- 1 1 armoire magique composée d'une partie centrale et de deux portes
- 2 4 plaques Joueurs
- 3 1 livre magique de l'alphabet
- 4 1 pion Magicien avec son socle
- 5 1 planche Corbeau
- 6 9 parchemins magiques
- 7 38 jetons Lettres

Préparation du jeu

Avant la première partie, détachez soigneusement les éléments prédécoupés des planches. Insérez le pion Magicien dans son socle.

- Chaque joueur choisit une plaque Joueur qu'il pose devant lui.
- Installez l'armoire et le livre magique au milieu de la table.
- Mélangez les parchemins magiques et placez-les sur la planche Corbeau :

 - 3 parchemins si tu joues seul(e).
 - 7 parchemins si vous jouez à 2.
 - les 9 parchemins si vous jouez à 3 ou 4.

- Conservez les jetons Lettres dans la boîte.
- Placez le magicien sur la case Départ jaune, au-dessus du chaudron.



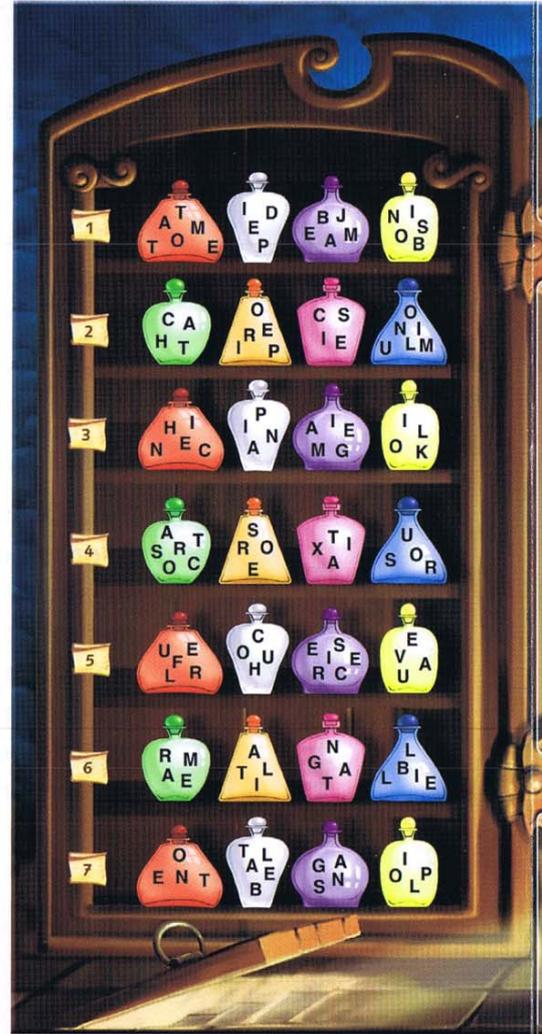
Allumez le stylo tiptoi® : appuyez sur le bouton Marche jusqu'à ce le son magique de départ retentisse.

But du jeu

Aidez le magicien distrait à accomplir le maximum d'épreuves magiques, pour qu'il puisse remporter le concours de magie ! À chaque fois que vous réussissez une épreuve magique, vous pouvez garder le parchemin.

Le but du jeu consiste à gagner le plus de parchemins possible d'ici la fin de la partie.

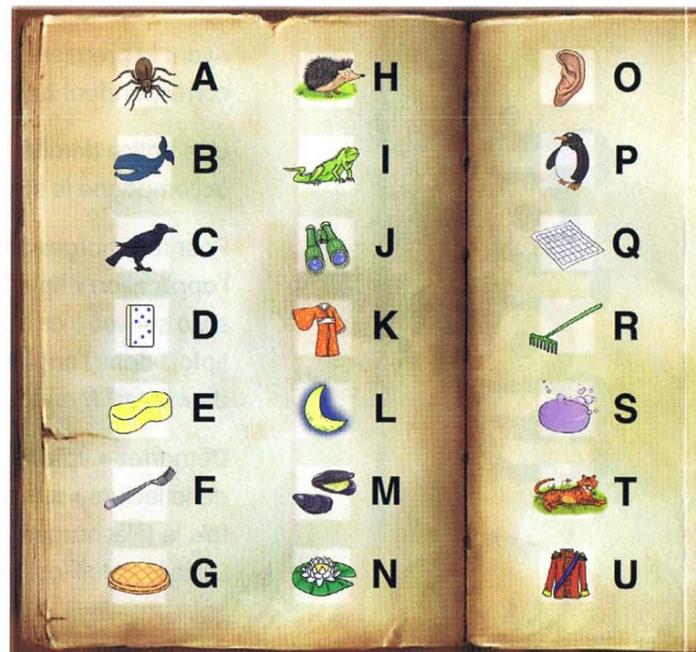
1

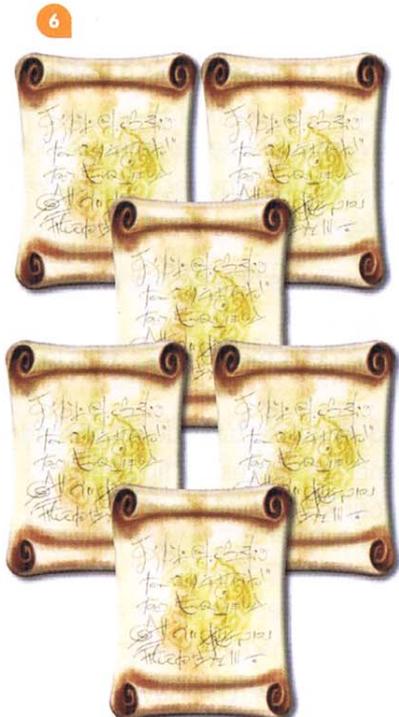
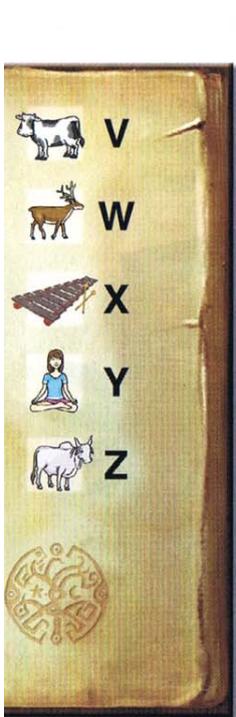


2



3





Signification des symboles

Les symboles en bas du plateau vous permettent d'accéder aux principales fonctions du jeu :

Activer		Pointez le stylo tiptoi® sur le bouton « Marche » pour activer le jeu.
Découvrir		Désirez-vous d'abord découvrir le jeu ? Pointez sur le bouton « Découvrir » . Vous pouvez alors découvrir les objets dans l'armoire magique, le livre de l'alphabet avec le son des lettres, ainsi que les jetons Lettres. Si quelque chose vous intéresse, pointez simplement dessus et le stylo tiptoi® vous dévoilera de quoi il s'agit.
Infos		Le bouton « Infos » vous permet d'obtenir des conseils et des indications sur le jeu, ainsi qu'une explication courte et claire des règles. Si vous le désirez, vous pouvez avoir une explication orale des règles en pointant sur « Infos ». En cas de doutes, vous pourrez toujours vérifier en feuilletant cette notice papier.
Passer		Vous pouvez pointer à tout moment sur le bouton « Passer » pour stopper les explications de tiptoi®.
Répéter		Vous pouvez pointer à tout moment sur le bouton « Répéter » pour réécouter les dernières paroles de tiptoi®.
Jouer		Dès que vous êtes prêts à aider le magicien à préparer ses épreuves magiques, pointez sur le jeu correspondant : Le jeu 1 (à partir de 5 ans) vous emmène dans l'univers magique des rimes et des sons.
		Le jeu 2 (à partir de 6 ans environ) vous transporte vers l'écriture, en transformant les lettres en mots.
		Le jeu 3 (à partir de 7 ans environ) vous propose des épreuves magiques sur la lecture et la compréhension.

Déroulement de la partie

Commencez par sélectionner le jeu 1, 2 ou 3, selon vos talents de magiciens.

(Vous trouverez une description complète des jeux en dernière page.)

Installez le plateau selon le jeu choisi, comme expliqué en dernière page.

tiptoi® doit ensuite savoir qui joue, et vous demande pour cela de pointer sur vos plaques Joueurs.

Écoutez attentivement et suivez les instructions. Pour écouter toute la règle du jeu, pointez sur



Pour 2 à 4 joueurs

Pour aider le magicien à résoudre une épreuve magique, il faut attraper ce satané corbeau. Il prend un malin plaisir à voler les parchemins du magicien. Il les lui arrache des mains et s'envole si vite autour du chaudron qu'il disparaît comme par enchantement ! Il devient invisible ! Porterait-il la cape d'invisibilité du magicien ? Aidez le magicien à le poursuivre ! tiptoi® annonce quel joueur commence. À tour de rôle, essayez de trouver la case sur laquelle se cache le corbeau autour du chaudron.

Pour cela, déplace le magicien de 1, 2 ou 3 cases dans le sens que tu veux. Pointe ensuite sur la petite étoile à côté de la case atteinte. Tu peux ainsi vérifier si tu as attrapé le corbeau.

Si le corbeau n'est pas caché sur cette case, tu n'entends que son croassement. Ce cri t'indique à quelle distance il se trouve :

- Si tu entends à peine son croassement, alors le corbeau n'est pas à proximité.
- Si tu entends très distinctement son croassement, alors le corbeau ne peut pas être très loin.

Chaque joueur peut essayer 1 fois. C'est ensuite à son voisin de gauche de tenter sa chance.

Tu as trouvé le corbeau ? (Le stylo te l'annonce.)

Tu peux alors essayer de résoudre l'épreuve qui figure sur le parchemin volé : pointe sur le parchemin supérieur de la pile. Le stylo t'explique l'épreuve. Si tu la résous, tu peux garder le parchemin. Dans le cas contraire, remets-le dans la boîte ; il n'est plus utilisé. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Attention : Parfois, le corbeau s'envole aussitôt vers un autre joueur, qui doit résoudre l'épreuve suivante.



Version solo

Tu es futé(e) et tu as découvert la cachette du corbeau. Essaie de lui reprendre un parchemin : pointe sur le parchemin supérieur de la pile. tiptoi® t'explique l'épreuve.

- Si tu réussis l'épreuve, tu peux garder le parchemin.
- Si tu échoues, le parchemin est retiré du jeu et remis dans la boîte.

Retente ta chance avec l'épreuve suivante et pointe de nouveau sur le parchemin supérieur de la pile.



Fin de la partie

- Si tu joues seul(e), la partie s'arrête après 3 épreuves.
- À 2 joueurs, 7 épreuves vous attendent.
- À 3 ou 4 joueurs, la partie s'arrête après 9 épreuves.

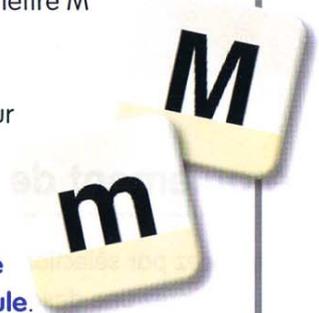
Lorsque vous avez terminé toutes les épreuves, tiptoi® vous annonce si vous avez bien aidé Cornélius.

Le joueur qui a résolu le plus d'épreuves est celui qui a le plus aidé le magicien. Mais comment se débrouillera-t-il au concours de magie... ?

Le son et le nom des lettres :

Dans le livre de l'alphabet, les lettres sont prononcées phonétiquement (selon le son de la lettre). Ainsi, par exemple, la lettre M sera prononcée [m].

Les jetons Lettres, utilisés pour la composition des mots, reprennent le nom de la lettre. Chaque jeton montre, d'un côté, la **lettre majuscule** et de l'autre la **lettre minuscule**.



Selon les capacités de l'enfant, il est possible de commencer à jouer uniquement avec les majuscules avant d'introduire les minuscules par la suite.



Jeu 1

Pour les apprentis magiciens à partir de 5 ans.

Pour ces épreuves, ne prenez que la partie centrale de l'armoire. Faites disparaître les deux portes (mais que vous soyez quand même capables de les faire réapparaître plus tard !). Vous pouvez alors aider Cornélius à résoudre ses 3 premières épreuves :

- Retrouvez le mot manquant qui rime avec la formule magique.
- Retrouvez par quel son commencent les ingrédients de l'armoire.
- Trouvez l'ingrédient de l'armoire qui commence par le même son que celui contenu dans le livre magique.



Jeu 2

Pour les compagnons magiciens à partir de 6 ans, qui connaissent déjà l'alphabet.

Pour ces épreuves, vous avez besoin de la partie centrale ainsi que de la porte gauche de l'armoire, contenant les flacons de potions. Cornélius a reçu 3 nouvelles épreuves pour s'entraîner pour le concours. Aidez-le à :

- composer des mots avec les Jetons lettres.
- préparer une potion magique, en utilisant uniquement les ingrédients contenant certains sons.
- retrouver les mots que renferment ses flacons.



Jeu 3

Pour les magiciens professionnels à partir de 7 ans, qui savent déjà un peu lire.

Pour ces épreuves, vous avez besoin de l'armoire complète avec les deux portes. Cornélius a de nouveau reçu 3 épreuves pour lesquelles vous pouvez l'aider :

- Lisez ce qui est écrit sur les tiroirs et retrouvez les ingrédients correspondants dans l'armoire.
- Retrouvez sur les tiroirs les deux mots utilisés dans la formule magique.
- Le magicien a oublié lequel de ses amis devait lui rendre visite. Aidez-le à combiner les indices qui figurent au dos du livre magique pour le retrouver.



© 2012 Jeux Ravensburger S.A.S.

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffstätt

www.ravensburger.com
www.tiptoi.fr