

*a játék vége=Merlin
elért a célhoz vagy az
összes csillag
elfogyott; legtöbb
csillag=nyertes*

A játék vége

A játék véget ér, amint Merlin eléri a célmezőt (a fennmaradó lépéseket nem kell lelépni) vagy az összes csillag ki lett osztva a játékosoknak. Számoljátok meg a csillagjaitokat! A legtöbb csillaggal rendelkező játékos nyeri meg a játékot. Egyenlőség esetén osztottok a győzelmén.

Játékverzió: Mágikusan mesteri

A játék az alapjáték szabályai szerint halad, kivéve egyetlen szabályt: a játék elején, egy fogaskeréken csak azonos színű süvegekkel fedjétek le az állatlapkákat.

A szerzőkről



Christine Basler és **Alix-Kis Bouguerra** 10 évvel ezelőtt, Párizsban találkoztak fényképdizájneri és illusztrátori munkájuk kapcsán, azóta egy csapatként dolgoznak. 2008-ban költöztek Németországba, München közelébe, gyermekeikkel együtt, akikkel szabadidejükben saját játékaikat tesztelik. Ötletük, hogy társasjátékokat fejlesszenek a legkisebb gyermekek számára, ad életüknek egy bizonyos alaphangulatot. A Little Magicians játékuk az első, amelyet a HABA kiadott.

Az illusztrátor



Antje Flad Merseburgban született. Egyetemi tanulmányait a Burg Giebichenstein Egyetem Művészet és Dizájn szakán végezte el. Diplomája megszerzése után különböző játékokat illusztrált, és dolgozott könyvkiadókkal is. 1995 óta szabadúszó illusztrátor. Férjével és fiával, Philipp-pel Berlinben él. Többek között olyan játékaikat illusztrálta a HABA-nak, mint a Threading Zoo és a Wigging Cow.

Kis varázsló - Kleine Magier

Érdekes, csavaros memóriajáték 2–4 játékos részére,
4–99 éves korig.

Tartalmaz egy mágikus, mesteri játékverziót is!

Szerzők: Stine & Kis

Illusztráció: Antje Flad

Játékidő: 15 perc

Zűrzavar van Simsalabim városában, Csodaország fővárosában! A híres Merlin eljött a városba, hogy tesztelje a mágustanoncok tudását. Csodaország összes mágustanoncát a város falain kívül gyűjtötte össze. Mindannyian meg vannak illetődve, és köztük vagy Te is! Képes leszel megoldani Merlin feladatait, hogy ezáltal híres varázslóvá válj? Ne jöjj zavarba a nagy mágus jelenlététől amikor – egy pillanat alatt – megmozdít mindent, és a föld elkezd forogni.

A játék tartalma

- 1 játéktábla
- 3 fogaskerék
- 1 varázslatos Merlin-figura
- 1 varázspálca (mágneses)
- 9 varázslósüveg
- 9 állatlapka
- 26 csillag
- 1 dobókocka
- játékszabály



A játékról

A kilenc varázslósüveg alatt állatkák bújtak meg. Merlin kijelöli számodra, hogy melyik állatot kell megidézned. Ha meg tudod jegyezni, hogy az állatod melyik süveg alatt bújt meg, a jutalmad egy csillag.

De vigyázat! Ha süvegszimbólumot dobsz a kockával, meg kell forgatnod a fogaskereket, és ettől minden elkezd forogni, többek közt a süvegek is. A játék célja minél több csillagot összegyűjteni.

*gyűjts minél több
csillagot*



Importálja: **Gémker-Gémklub Kft.**
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemker.hu

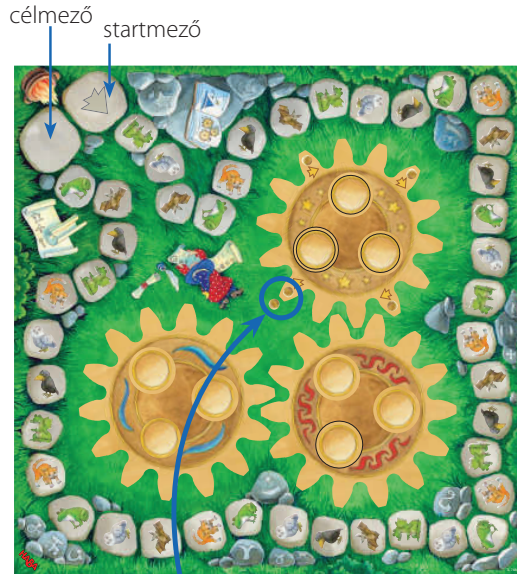


Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére
Fulladásveszély!

helyezd el a három fogaskereket a játéktáblán

Előkészületek

A játéktáblát tegyéd az asztal közepére. A fogaskereket helyezzed el a játéktáblán található lyukakba, ahogy az ábra is mutatja. Akkor raktad le megfelelően, ha egy fogaskerék mozgatásával mindhárom kerék forogni kezd.



Figyelem:

A játék elején az egyik fogaskeréken található csillagszimbólumnak pontosan ott kell lennie, ahol a játéktáblán lévő csillagszimbólum is van. Forgassátok el a fogaskereket a megfelelő pozícióba.

Merlin a startmezőn, a többi játékelem előkészítve

Tegyéd Merlin figuráját a startmezőre. Készítsétek elő a játékhoz szükséges többi elemet is.

A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad. Aki legutoljára álmodott valamilyen varázslatosat, az lehet a kezdőjátékos. Ha nem tudtok megállapodni, a legfiatalabb játékos kezdhet, ő lesz az első mágusanonc.

nevezd meg az állatot, tedd le a fogaskerékre, majd takard le egy süveggel

Válassz egy állatlapkát, és nevezd meg a rajta látható állatot. Ezután helyezd el a fogaskerék bármelyik szabad mezőjére, majd takard le egy varázslósüveggel.

Majd az óramutató járásának irányában a következő játékosra kerül a sor, ő is választhat egy állatlapkát, megnevezi, leteszi az egyik játéktáblára, majd lefedi egy süveggel. Ezt a folyamatot ismételjétek addig, amíg az összes állatlapkát le nem helyezitek és lefeditek varázslósüveggel.

lépj Merlinnel kettő vagy három játéktáblára

forgasd el a fogaskereket, majd lépj egyet Merlinnel

Merlin a játéktáblán = keresett állatot jelöli

emeld fel a varázslósüveget

a keresett állatot találtad = csillag

hibáztál = nem jár csillag

Fontos:

Amikor lefedtek egy állatlapkát, figyeljetek arra, hogy minden fogaskeréken legyen egy piros, egy sárga és egy zöld színű varázslósüveg.

Az első varázslóanonc vegye el a dobókockát, és dobjon.

A dobás eredménye:

Kettő vagy három pont?

Merlin figurájával lépj a dobás értékével megegyező számú játéktáblára a nyíl irányába.

Merlin varázsszimbóluma?

Először forgasd el valamelyik fogaskereket óvatosan egy keréknyit az óramutató járásának irányába. Ezután lépj Merlin figurájával egy játéktáblára előre a nyíl irányába.



Amelyik játéktáblán megáll Merlin, mutatja meg a játékosnak, hogy melyik állatot kell megtalálnia a süvegek alatt.

Vedd a kezvedbe a varázspálcát, és mond el a következő varázsigét:

„Varangytrutyi és csirkecomb... Megidézem a hollót* a süveg alól”

*(*vagy sárkányt, nyulat, békát, baglyot, macskát – annak megfelelően, hogy mit mutat az a mező, amelyiken a nagy mágus áll)*

Majd a varázspálcával emeld fel a fogaskerékről a süveget. Tartsd a varázspálcát ezüstsínű oldalát a kalap csúcsához, és emeld fel.



Melyik állatot sikerült megidézned?

Azt, amelyet kerested? A varázslatod sikerült! Jutalomként kapsz egy csillagot, amit letehetsz magad elé.

Nem a keresett állatot? Balszerencse! Tovább kell még fejlesztened a varázstudományodat, most jutalom nélkül maradsz.

A varázspálcáról vedd le a varázslósüveget, és tedd vissza az állatlapkára. Ezután a soron következő játékos dobhat a kockával.