



Magic School

Magic School



De 5 à 99 ans



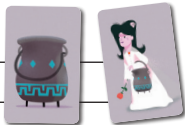
De 1 à 6 joueurs



Contenu : 32 cartes (16 cartes "objet magique" et 16 cartes "personnage").



But du jeu : Accomplir au moins 10 quêtes magiques.



Vous incarnez de jeunes apprentis qui rêvent de devenir de Grands Sorciers. Pour cela il faut réussir au moins 10 quêtes. Celles-ci sont collectives et vous devrez coopérer pour réussir tous ensemble. Pour accomplir une quête vous devrez associer les objets magiques à leurs propriétaires et rassembler les deux cartes correspondantes.

Préparation du jeu: Toutes les cartes sont mélangées et placées en pile, faces cachées, sur la table. Au cours du jeu, les joueurs vont tirer des cartes et les placer côte à côte sur la table en formant des lignes de 4 cartes pour former au final un carré de 4 cartes par 4 cartes.



Règle du jeu : le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu le premier joueur prend la première carte de la pioche, la montre à tous les joueurs puis la repose face cachée sur la table.

Le deuxième joueur pioche une nouvelle carte, la montre à tous les joueurs :

- Si cette carte peut être associée à la carte déjà posée sur la table, le joueur la pose par-dessus celle-ci, face visible. Une paire est ainsi créée et il ne sera plus possible de poser de cartes par-dessus.

- Si cette carte ne peut pas être associée à la carte déjà posée sur la table, le joueur la pose à la suite face cachée sur la table.

Pour les tours suivants, s'il y a plusieurs cartes faces cachées sur la table, le joueur choisit sur laquelle poser s'il pense pouvoir créer une paire.

Les tours de jeu s'enchaînent jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans la pioche.

NB : Les joueurs peuvent discuter ensemble pour choisir où poser la carte tirée, mais la décision finale appartient au joueur dont c'est le tour.

Il est impossible de changer de place une carte déjà posée.

Fin de la partie. La partie prend fin quand toutes les cartes sont posées sur la table, c'est-à-dire qu'il y a bien un carré de 4 cartes par 4 avec 2 cartes pour chaque emplacement. On vérifie alors les 16 paires créées. Si l'objet magique et son propriétaire sont correctement associés : la quête est accomplie.

Magic School

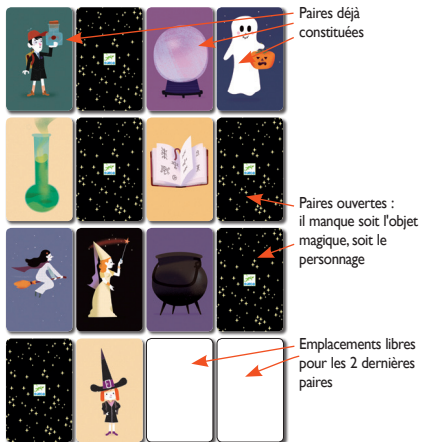


Tableau d'honneur :

- 15 ou 16 quêtes: **Excellent** ! Vous devenez Grand Sorcier et la médaille de l'Ordre de Merlin vous est décernée.
- De 10 à 14 quêtes: **Bravo** ! Vous devenez Grand Sorcier.
- De 7 à 9 quêtes: **Domage**, c'était presque réussi ! Réessayez !
- De 0 à 6 quêtes: **Oups...** c'est raté mais de vrais Sorciers n'abandonnent jamais !

Un jeu de Jonathan Favre-Godal



Ages: 5–99 years



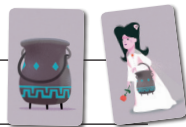
Number of players:
1 to 6 players



Contents: 32 cards –
16 magical item cards and 16 character cards



Aim of the game: Complete at least 10
magical quests.



You'll play as young apprentices dreaming of becoming Grand Sorcerers. If you want to achieve your goal, you'll need to successfully complete at least 10 quests. They are a group effort and you'll need to work together to win.

To complete a quest, you must match the magical items to their owners and put the two matching cards together.

Getting the game ready: All the cards are shuffled and placed in a pile, face down, on the table. When playing the game, players should take cards and place them side by side on the table, forming rows of four cards to create a square of four by four cards.



Rules of the game: The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction. When it's their turn, the first player takes the first card in the pile, shows it to all the players and then places it face down on the table.

The second player draws a new card and shows it to all the players:

- If this card can be matched to the one previously placed on the table, the player places it on top of it, face up. A pair is then formed and no more cards can be placed on top.

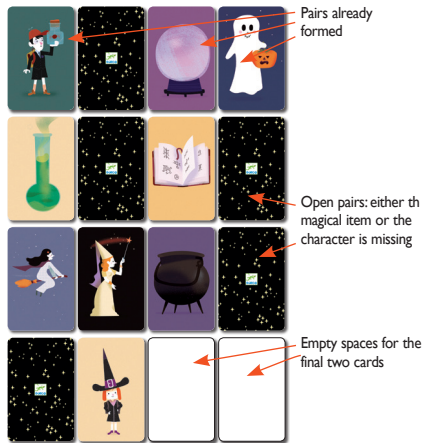
- If this card cannot be matched to the one previously placed on the table, the player places it face down on the table.

For the following turns, if there are several cards face down on the table, the player chooses which one to place their new card on, if they think they can form a pair. Play continues until there are no cards left in the pile.

Note: Players can discuss with each other where to place the card drawn, but the final decision rests with the player whose turn it is.

You cannot move cards that have already been put down.

End of the game: The game ends when all the cards have been placed on the table – in other words, once a square of four by four cards has been formed with two cards in each space. The players then check the 16 pairs formed. If the magical item and its owner are matched correctly, the quest is complete.



Score table:

- 15 or 16 quests: **Excellent!** You are now a Grand Sorcerer and receive the Medal of the Order of Merlin.
- 10 to 14 quests: **Well done!** You are now a Grand Sorcerer.
- 7 to 9 quests: **Too bad,** you were close! Try again!
- 0 to 6 quests: **Oops...** game over, but a true sorcerer never gives up!

A game by Jonathan Favre-Godal

Magic School



5-99 Jahre



1-6 Spieler

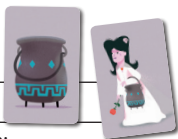


Anzahl Karten: 32 Karten:

16 Karten mit Zaubergegenständen und 16
Personenkarten



Ziel des Spiels: Mindestens 10 Zauberaufgaben
lösen.



Spielregeln: Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der erste Spieler zieht die oberste Karte vom Nachziehstapel, zeigt sie allen Mitspielern und legt sie dann verdeckt auf den Tisch. Der zweite Spieler zieht eine Karte und zeigt sie ebenfalls allen Spielern:

- Wenn die Karte zu der bereits abgelegten Karte passt, legt sie der Spieler offen auf die andere Karte. Das Pärchen ist nun komplett, und es können keine weiteren Karten darauf abgelegt werden.

- Wenn die Karte nicht zu der bereits abgelegten Karte passt, legt sie der Spieler ebenfalls verdeckt ab. In den folgenden Runden mit mehreren verdeckten Karten kann der Spieler wählen, auf welcher Karte er seine neue Karte ablegen will, wenn er glaubt, ein Pärchen bilden zu können.

Das Spiel ist beendet, wenn der Spielstapel aufgebraucht worden ist.

Tip: Die Spieler dürfen sich untereinander beraten, wo sie die gezogene Karte ablegen möchten. Die Entscheidung trifft jedoch der Spieler, der an der Reihe ist. Eine bereits abgelegte Karte kann nicht mehr auf einer anderen Karte abgelegt werden.

Spielende: Das Spiel endet, wenn alle Karten auf dem Tisch abgelegt wurden, das heißt bei einem Rechteck aus 4x4 Karten mit je 2 Karten auf jedem Feld.

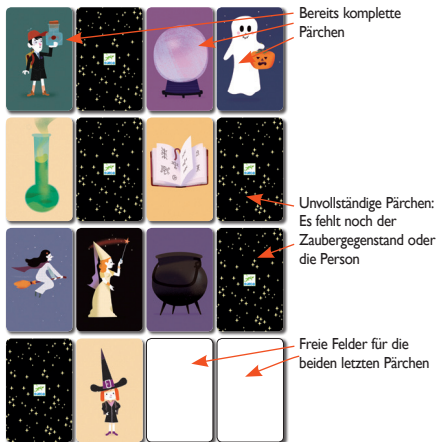
Die 16 Pärchen werden nun überprüft. Wenn der Zaubergegenstand richtig seinem Besitzer zugeordnet wurde, ist die Aufgabe erfüllt.

Ihr seid Zauberlehrlinge, die unbedingt richtige Zauberer werden wollen. Dafür müsst ihr mindestens 10 Zauberaufgaben lösen. Doch aufgepasst: Die kniffligen Aufgaben könnt ihr nur gemeinsam lösen.

Um eine Aufgabe zu bestehen, müsst ihr die Zaubergegenstände ihren Besitzern zuordnen und Pärchen aus zwei zusammengehörigen Karten bilden.

Spielvorbereitung: Alle Karten werden gemischt und in einem verdeckten Stapel abgelegt. Im Laufe des Spiels ziehen die Spieler reihum je eine Karte und legen sie in 4er-Reihen auf dem Tisch ab, sodass ein Rechteck von 4x4 Karten entsteht.

Magic School



Endwertung:

- 15 oder 16 Aufgaben erfüllt: **Gut gemacht!** Ihr seid jetzt richtige Zauberer und bekommt die Merlin-Medaille der Zauberkunst.
- 10 bis 14 Aufgaben erfüllt: **Bravo!** Ihr seid jetzt richtige Zauberer.
- 7 bis 9 Aufgaben erfüllt: **Schade**, ihr habt es fast geschafft. Probiert es gleich noch mal!
- 0 bis 6 Aufgaben erfüllt: **Ups...** leider verloren, aber ein echter Zauberer gibt die auf!

Spiel entworfen von Jonathan Favre-Godal



5-99 años



1 a 6 jugadores

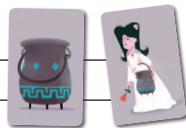


Contenido: 32 cartas.

16 cartas de objetos mágicos y 16 cartas de personajes



Objetivo del juego: cumplir al menos 10 misiones mágicas



Sois jóvenes aprendices que sueñan con convertirse en Grandes Magos. Para ello, debéis cumplir al menos 10 misiones. Estas son colectivas y deberéis cooperar para lograrlo todos juntos. Para cumplir una misión, debéis asociar los objetos mágicos con sus propietarios, y reunir las dos cartas correspondientes.

Preparación del juego: se barajan todas las cartas y se colocan en un montón boca abajo sobre la mesa. Durante el juego, los jugadores sacan cartas y las colocan unas al lado de otras sobre la mesa, formando filas de cuatro cartas para formar al final un cuadrado de cuatro por cuatro cartas.



Reglas del juego: empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, el primer jugador coge la primera carta del montón, se la enseña a todos los jugadores y la coloca boca abajo sobre la mesa.

El segundo jugador coge una carta y se la enseña a todos los jugadores:

- Si la carta puede asociarse con la carta ya colocada sobre la mesa, el jugador la pone sobre esta boca arriba. Así, se crea un par y ya no será posible colocar cartas encima de este.

- Si la carta no puede asociarse con la carta ya colocada sobre la mesa, el jugador la pone boca abajo sobre la mesa. En los siguientes turnos, si hay varias cartas boca abajo sobre la mesa, el jugador elige sobre cuál colocar su nueva carta si cree que puede crear un par.

Se sigue la ronda hasta que no queden cartas en el montón.

Nota: los jugadores pueden hablar para elegir dónde poner la carta que se haya cogido, pero la decisión final corresponde al jugador del que sea el turno.

No se puede cambiar de sitio una carta ya colocada.


Fin de la partida: la partida termina cuando se hayan colocado todas las cartas sobre la mesa, es decir, cuando se haya formado un cuadrado de cuatro por cuatro cartas, con dos cartas en cada lugar. Entonces, se comprueban los 16 pares creados. Si el objeto mágico y su propietario se han asociado correctamente, se ha cumplido la misión.




Cuadro de honor:


- 15 o 16 misiones: ¡**mu**y bien! Te conviertes en Gran Mago y recibes la medalla de la Orden de Merlín.
- De 10 o 14 misiones: ¡**br**avo! Te conviertes en Gran Mago.
- De 7 o 9 misiones: ¡**qu**é pena! ¡Te ha faltado poco! ¡Vuelve a intentarlo!
- De 0 o 6 misiones: **vaya**... no te ha ido demasiado bien, ¡pero un verdadero Mago jamás se rinde!

Magic School

 5-99 jaar

 1 tot 6 spelers


 **Aantal kaarten:** 32 kaarten.
16 kaarten met magische voorwerpen en 16 kaarten met personages

 **Doel van het spel:** minimaal 10 magische zoektochten volbrengen



De spelers zijn tovenaarsleerlingen die ervan dromen om een Grote Tovenaar te worden. Daarvoor moeten ze minimaal 10 zoektochten met succes volbrengen. Dit doen de spelers gezamenlijk en ze moeten samenwerken om te kunnen slagen. Een zoektocht is succesvol als de eigenaar van het magische voorwerp is gevonden en de twee bij elkaar horende kaarten bij elkaar zijn gelegd.

Vorbereiding van het spel: Alle kaarten worden geschud en op een dichte stapel op tafel gelegd. Tijdens het spel trekken de spelers een kaart van deze pot en leggen ze hun kaarten naast elkaar op de tafel in een rij met 4 kaarten, zodat er uiteindelijk een vierkant van 4 bij 4 kaarten ontstaat.

 **Spelregels:** De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De speler die mag

beginnen neemt de eerste kaart van de pot, laat deze aan alle spelers zien en legt hem daarna met de beeldzijde naar beneden op tafel. De volgende speler neemt ook een kaart van de pot en laat deze aan alle spelers zien:

- Als de getrokken kaart bij de kaart hoort die al op tafel ligt, dan legt hij deze hier bovenop met de beeldzijde naar boven. Er is nu een paar gevormd waarop geen andere kaarten meer mogen worden gelegd.

- Als de getrokken kaart niet bij de kaart hoort die al op tafel ligt, dan legt hij deze naast de kaart op tafel met de beeldzijde naar beneden.

Als er bij de volgende spelrondes meerdere kaarten met de beeldzijde naar beneden op tafel liggen, dan kiest de speler die de beurt heeft een kaart uit waarvan hij denkt dat deze een paar vormt met de kaart die hij heeft getrokken en legt hij zijn kaart hierop.

Er wordt net zolang gespeeld tot er geen kaarten meer in de pot zitten.

Let op: De spelers mogen met elkaar overleggen waar ze de getrokken kaart gaan neerleggen, maar de speler die de beurt heeft is degene die uiteindelijk beslist.

Een neergelegde kaart mag niet worden verplaatst.

Einde van het spel:

Het spel eindigt als alle kaarten op tafel liggen, dat wil zeggen als er een vierkant van 4 bij 4 kaarten is gevormd en er op elk van de kaarten een andere kaart ligt.

De 16 gemaakte paren worden dan gecontroleerd. Als het magische voorwerp bij de juiste eigenaar ligt is de zoektocht geslaagd.

Magic School



Eervolle vermelding:

- 15 of 16 zoektochten: **Uitstekend!** Je bent een Grote Tovenaar en ontvangt de medaille van de Orde van Merlijn.
- 10 tot 14 zoektochten: **Bravo!** Je bent een Grote Tovenaar.
- 7 tot 9 zoektochten: **Jammer**, je was bijna geslaagd. Probeer het nog eens!
- 0 tot 6 zoektochten: **Helaas** ... je bent gezakt, maar een echte Tovenaar geeft nooit op!

Een spel van Jonathan Favre-Godal



5-99 anni



1-6 giocatori

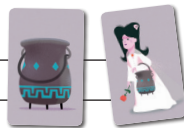


N. di carte: 32 carte.

16 carte oggetti magici e 16 carte personaggi



Scopo del gioco: portare a termine almeno 10 ricerche magiche



Siete dei giovani apprendisti che sognano di diventare Grandi Stregoni. Per riuscirci, dovete portare a termine almeno 10 ricerche magiche. Le ricerche magiche sono collettive, è necessario quindi giocare di squadra per riuscire tutti insieme nell'impresa.

Per portare a termine una ricerca magica, dovete associare gli oggetti magici ai rispettivi proprietari e riunire le due carte corrispondenti.

Preparazione del gioco: Mescolare tutte le carte e disporle sul tavolo in un mazzo, a faccia in giù. Nel corso del gioco i giocatori pescano le carte e le posizionano fianco a fianco sul tavolo formando delle linee di 4 carte, fino a costituire un quadrato di 4 carte per ogni lato.



Regola del gioco: Comincia il giocatore più giovane, si gioca poi in senso orario. Quando arriva il suo turno, il primo giocatore pesca la prima carta dal mazzo, la mostra a tutti i giocatori, poi la riposiziona sul tavolo a faccia in giù.

Il secondo giocatore pesca un'altra carta, la mostra a tutti i giocatori:

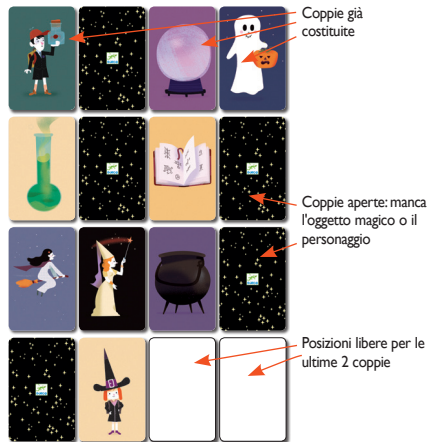
- Se questa carta può essere associata alla carta già posata sul tavolo, il giocatore la posiziona sopra di essa, con la faccia rivolta verso l'alto. Viene così a crearsi una coppia di carte, sulla quale non sarà più possibile posizionare altre carte.
- Se questa carta non può essere associata alla carta già posata sul tavolo, il giocatore la posiziona al suo fianco, a faccia in giù. Per i turni seguenti, se sul tavolo ci sono più carte a faccia in giù, il giocatore sceglie quella sulla quale posizionare la nuova carta con l'obiettivo di creare una coppia.

I turni di gioco si susseguono fino a quando non ci sono più carte nel mazzo.

NB: I giocatori possono comunicare tra loro per scegliere dove posizionare la carta pescata, ma la decisione finale è del giocatore cui spetta il turno.

È impossibile spostare una carta già posata sul tavolo.

Fine della partita: La partita finisce quando sono state posate tutte le carte sul tavolo, ovvero è stato formato un quadrato di 4 carte per ogni lato, con 2 carte su ogni posizione. Dopodiché le 16 coppie create vengono verificate. Se l'oggetto magico e il suo proprietario sono stati associati correttamente, la ricerca magica è stata portata a termine con successo.



Punteggi allievi:

- 15 o 16 ricerche: **Eccellente!** Diventi Grande Stregone e sei insignito della medaglia dell'Ordine di Merlino.
- Da 10 a 14 ricerche: **Bravo!** Diventi Grande Stregone.
- Da 7 a 9 ricerche: **Peccato, c'eri quasi!** Riprova!
- Da 0 a 6 ricerche: **Ahi...** missione fallita, ma un vero Stregone non molla mai!

Un gioco di Jonathan Favre-Godal

Magic School



5-99 anos



1 a 6 jogadores



Número de cartas:

32 cartas: 16 cartas de objetos mágicos e 16 cartas de personagens



Objetivo do jogo: Realizar, pelo menos, 10 demandas mágicas.

Vocês são jovens aprendizes que sonham tornar-se Grandes Feiticeiros. Para isso, têm de realizar, pelo menos, 10 demandas. Estas são coletivas e devem cooperar entre vocês para terem sucesso.

Para realizarem uma demanda, devem associar os objetos mágicos aos respetivos proprietários e juntar as duas cartas correspondentes.

Preparação do jogo: Todas as cartas são misturadas e colocadas num monte, face escondida, na mesa. Ao longo do jogo, os jogadores tiram cartas e colocam-nas lado a lado na mesa, criando linhas de 4 cartas para formar, no final, um quadrado de 4 por 4 cartas.



Regras do jogo: Começa o jogador mais jovem, depois, joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Um de cada vez, o primeiro jogador tira uma carta do baralho, mostra-a a todos os jogadores e volta a

colocá-la com a face escondida na mesa.

O segundo jogador tira uma nova carta do baralho e mostra-a a todos os jogadores:

- Se esta carta puder ser associada à carta já colocada na mesa, o jogador coloca-a por cima desta, com a face visível. É assim criado um par, e não se pode colocar mais cartas por cima.

- Se esta carta não puder ser associada à carta já colocada na mesa, o jogador coloca-a na mesa, com a face escondida.

Nas jogadas seguintes, se houver várias cartas com a face escondida na mesa, o jogador escolhe a carta onde deseja colocar a sua nova carta, caso acredite poder criar um novo par.

O jogo continua até que não haja mais cartas no monte.

Atenção: Os jogadores podem falar entre si para escolherem onde colocar a carta, mas a decisão final pertence ao jogador que tirou a carta. Não é possível trocar uma carta já colocada.

Fim do jogo: O jogo termina quando todas as cartas forem colocadas na mesa, ou seja, quando houver um quadrado de 4 por 4 cartas com 2 cartas em cada local.

Verificamos então os 16 pares criados. Se o objeto mágico e o respetivo proprietário estiverem corretamente associados, a demanda está terminada.

Magic School



Quadro de honra:

- 15 ou 16 demandas: **Excelente!** Vão tornar-se Grandes Feiticeiros e receber a medalha da Ordem de Merlin.
- De 10 a 14 demandas: **Parabéns!** Tornaram-se Grandes Feiticeiros.
- De 7 a 9 demandas: **Que pena.** Quase que conseguiram! Voltem a tentar!
- De 0 a 6 demandas: **Ups...** Falharam, mas um verdadeiro feiticeiro nunca desiste!

Um jogo de Jonathan Favre-Godal



5 till 99 år



1 till 6 spelare

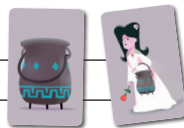


Antal kort: 32 spelkort:

16 kort med magiska föremål och 16 kort med figurer



Spelets mål: slutföra minst 10 magiska uppdrag



Spelarna är unga lärlingar som drömmer om att bli stormagiker. För att lyckas med det måste de klara minst 10 uppdrag. Uppdragen är gemensamma, och spelarna måste samarbeta för att lyckas tillsammans.

Varje uppdrag går ut på att sammanföra de magiska föremålen med deras ägare och lägga samman de två matchande korten.

Förberedelser: Alla korten blandas och läggs i en hög på bordet, med framsidan nedåt. Under spelets gång drar spelarna kort ur högen och lägger dem bredvid varandra på bordet i rader med fyra kort i varje, så att det till slut bildas en kvadrat med fyra rader gånger fyra kort.



Spelregler: Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols. Den första spelaren börjar med att dra det första kortet i leken, visar upp det för de övriga spelarna och lägger det sedan med framsidan nedåt på bordet. Den andra spelaren drar ett nytt kort och visar upp det för de övriga spelarna:

- Om kortet kan kombineras med det kort som redan har lagts på bordet lägger spelaren sitt kort ovanpå det liggande kortet, med framsidan uppåt. Då bildas ett par och det går inte att lägga några nya kort ovanpå det.

- Om kortet inte kan kombineras med det kort som redan har lagts på bordet lägger spelaren sitt kort bredvid det liggande kortet, med framsidan nedåt.

För de följande omgångarna, om det ligger flera kort med framsidan nedåt på bordet, ska spelaren välja på vilket kort han eller hon vill lägga sitt kort för att kunna bilda ett par. Spelet fortsätter så länge det finns kort kvar i leken.

Obs! Spelarna kan diskutera för att välja var det dragna kortet ska läggas, men det är spelaren som har turen som till slut får bestämma.

Det är inte tillåtet att ta upp och byta plats på ett kort som redan har lagts.

Spelomgången avslutas: Spelomgången avslutas när alla kort har lagts ut på bordet, det vill säga när det har bildats en kvadrat med fyra rader gånger fyra kort, med två kort i varje hög. Sedan kontrolleras de 16 bildade paren. Om det magiska föremålet har förknippats med rätt ägare är uppdraget slutfört.



Pristavla:

- 15 eller 16 uppdrag: **Utmärkt!** Du utnämns till stormagiker och får Merlin-ordens medalj.
- Från 10 till 14 uppdrag: **Bravo!** Du utnämns till stormagiker.
- Från 7 till 9 uppdrag: **Synd,** det lyckades nästan! Försök igen!
- Från 0 till 6 uppdrag: **Ojädä,** den här gången gick det inte vägen, men en äkta trollkonstnär ger aldrig upp!

Ett spel av Jonathan Favre-Godal

Magic School



5-99 år

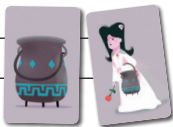


1 til 6 spillere



Antal kort:

32 spillekort 16 kort med magiske genstande og 16 personkort



Spillets formål: At gennemføre mindst 10 magiske opgaver

Du hjælper de unge lærlinge, som drømmer om at blive Overtroldmand, på vej. Til det skal der mindst bestå 10 opgaver. Det er fælles opgaver, og der skal samarbejdes med alle, for at det lykkes. For at gennemføre en opgave skal du forbinde de magiske genstande med de rette ejere og sætte to kort sammen.

Forberedelse af spillet: Alle kortene blandes og lægges i en bunke på bordet med billedsiden nedad. I løbet af spillet skal spillerene trække kort og lægge dem ved siden af hinanden på bordet, så de danner en række med 4 kort, der til sidst danner en firkant med 4 kort på hver række.



Spilleregler: Den yngste spiller starter, og man spiller i urets retning. Når det er den første spillers tur, skal spilleren tage det første kort fra bunken, vise det til alle medspillerne og lægge kortet på bordet med billedsiden nedad.

Den anden spiller trækker et nyt kort fra bunken og viser det til alle spillerne:

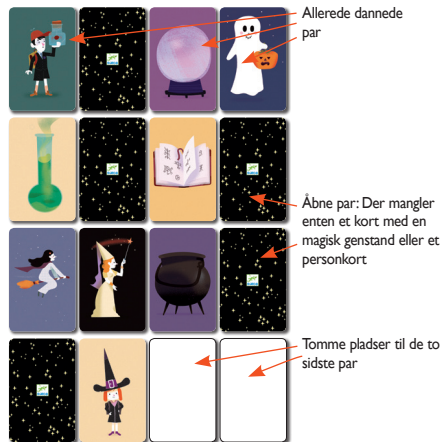
- Hvis dette kort har noget at gøre med det kort, der allerede ligger på bordet, lægger spilleren sit kort ovenpå med billedsiden opad. Der dannes dermed et par, og man kan ikke længere lægge kort ovenpå.
- Hvis dette kort ikke har noget at gøre med det kort, der allerede ligger på bordet, lægger spilleren sit kort på bordet med billedsiden nedad.

Hvis der er flere kort på bordet med billedsiden nedad, skal spilleren vælge, hvor det nye kort skal lægges, hvis der skal dannes et par.

Spilleomgangene fortsætter efter tur, indtil der ikke er flere kort tilbage i bunken.

NB: Spillerne må godt snakke sammen for at vælge eller lægge det kort, der trækkes, men den endelige beslutning tages af den spiller, hvis tur det er. Et kort, der allerede er lagt ned på bordet, kan ikke skifte plads.

Afslutning af spillet: Spillet er slut, når alle kort er lagt ned på bordet og danner en firkant med 4 kort pr. række og 2 tomme pladser til de sidste kort. Der er dermed dannet 16 par i alt. Hvis den magiske genstand og ejeren forbindes korrekt, er opgaven udført.



Vinderoversigt:

- 15 eller 16 opgaver: **Flot!** Du bliver Overtroldmand og får en Merlin-medalje.
- Fra 10 til 14 opgaver: **Bravo!** Du bliver Overtroldmand.
- Fra 7 til 9 opgaver: **Ærgerligt**, det lykkedes næsten! Prøv igen!
- Fra 0 til 6 opgaver: **Ups...** Det lykkedes ikke, men en ægte troldmand giver aldrig op!

Et spil opfundet af Jonathan Favre-Godal

Magic School



5-99 лет



Число игроков: 1-6



Число карт: 32 карты:

16 карт с волшебными предметами и
16 карт с персонажами



Цель игры: выполнить 10 волшебных заданий



Вы — ученики в школе магии и мечтаете стать Великими Волшебниками. Для этого вам нужно выполнить не менее 10 заданий. Это коллективные задания, для выполнения которых вам необходимо действовать сообща.

Для того, чтобы выполнить задание, вы должны составить пары карт, соединив подходящие волшебные предметы с их владельцами.

Подготовка игры: перемешать карты и положить их стопкой на стол, лицевой стороной вниз. В течение игры игроки тянут карты и выкладывают их на столе в ряд по 4 штуки, образуя квадрат из 4 рядов.



Правила игры: игру начинает самый младший игрок, затем игра ведётся по часовой стрелке. Первый игрок берёт первую карту из стопки, показывает её всем игрокам и кладёт её на стол лицевой стороной вниз.

Второй игрок берёт новую карту и показывает её всем остальным:

- если эта карта составляет пару с картой, уже лежащей на столе, игрок кладёт её поверх первой карты, лицевой стороной вверх. Поверх этой пары карт больше нельзя класть другие карты.

- Если эта карта не составляет пару с картой, уже лежащей на столе, игрок кладёт её рядом с первой картой, лицевой стороной вниз.

Далее в ходе игры, когда на столе уже лежит несколько карт лицевой стороной вниз: если игрок думает, что новая карта из колоды подходит к одной из этих карт, он выбирает, на какую из них положить эту карту.

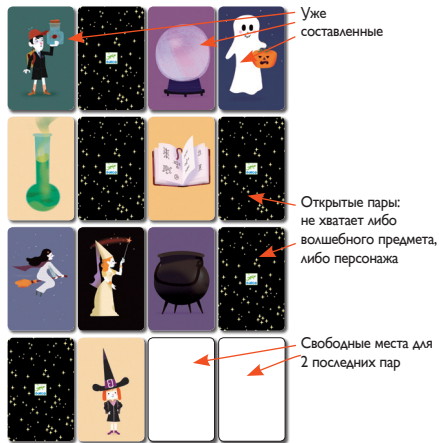
Игроки ходят один за другим, пока в стопке не кончатся карты.

Примечание: игроки могут советоваться, чтобы решить, куда положить карту из стопки, но окончательное решение остаётся за игроком, чья очередь играть.

Нельзя перекидывать карту, уже лежащую на столе.

Завершение игры: Игра завершена, когда все карты разложены на столе, то есть выложены в квадрат 4 на 4, и на каждой карте лежит поверх вторая карта.

После этого игроки проверяют все 16 пар. Если все волшебные предметы подходят к их владельцам, задание выполнено.



Результаты:

- 15 или 16 заданий: **Великолепно!** Вы становитесь Великим Волшебником и получаете Орден Мерлина.
- От 10 до 14 заданий: **Браво!** Вы становитесь Великим Волшебником.
- От 7 до 9 заданий: **Почти получилось...** Попробуйте снова!
- От 0 до 6 заданий: **Увы,** не получилось... но настоящий Волшебник никогда не сдаётся!

Magic School



DJ05144

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.