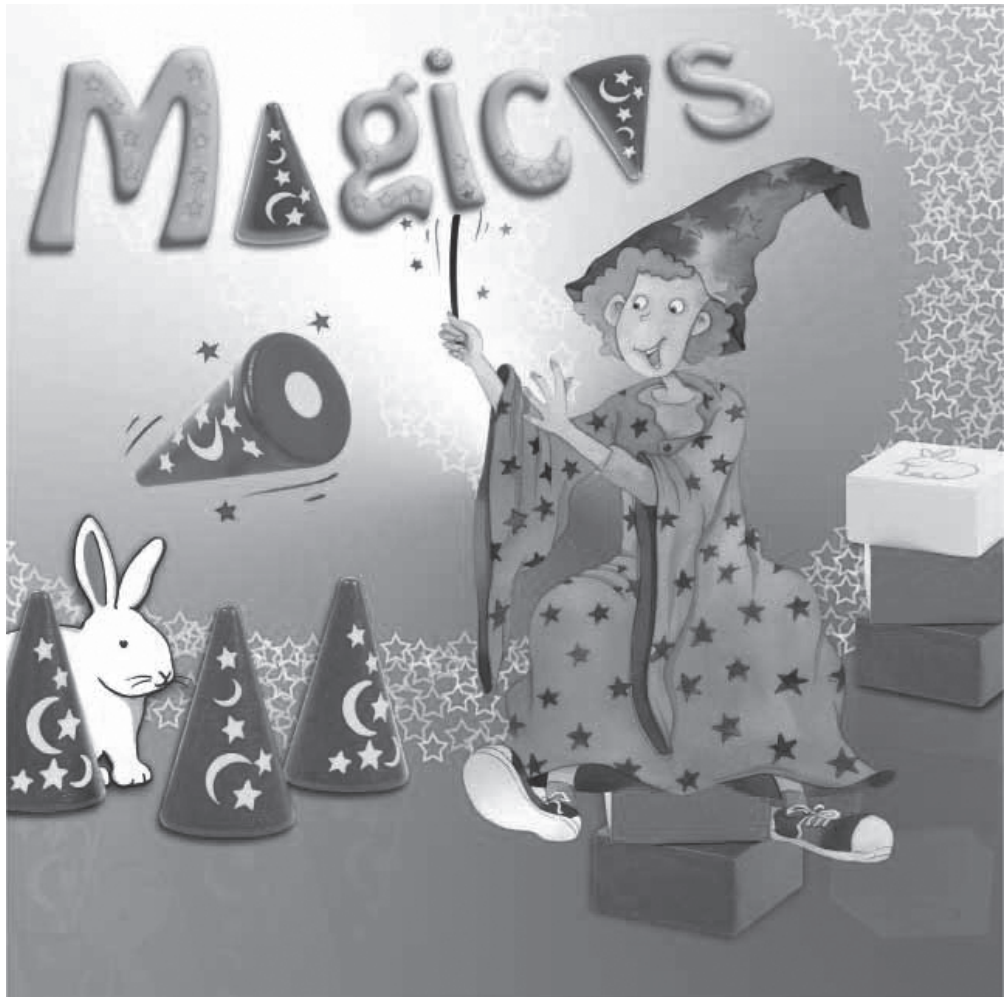




Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels
Manuale * 说明书

D EN F ES NL I CHN

Nr. 22317



belsduc





Art. Nr. 22317

Magicus

Zauberei ist es nicht, die dabei hilft, den eigenen Turm verschwinden zu lassen, aber Aufmerksamkeit, Beobachtungsgabe und Erinnerungsvermögen verhelfen den kleinen Zauberern zum Sieg.

Mehrere Spielvarianten bieten Abwechslung und machen das Spiel auch für etwas ältere Kinder spannend.

Inhalt:	20 Holzklötzchen 6 Zauberhüte 4 Holzkarten
Alter:	4+
Mitspieler:	2-4
Autor:	Manfred Reindl

Abrakadabra und weg damit!

Wie toll wäre es, wenn man einfach etwas wegzzaubern könnte, dachte Lilly Marie, als sie die Unordnung in ihrem Kinderzimmer überblickte. Es half nichts, sie musste dringend aufräumen, doch dabei entdeckte sie eine unbekannte Spieleschachtel. Nanu, sollte sie jetzt vielleicht doch ein bisschen zaubern können?

Die Zauberhüte und die Hasensteine in der Schachtel sahen ganz danach aus. Jetzt musste sie nur noch ein paar Mitspieler finden und das Aufräumen.....das würde sie einfach auf morgen verschieben.

Kurzanleitung: Die Spieler bauen jeweils einen Turm aus fünf Holzklötzchen vor sich auf. Diese Türme müssen während des Spiels so schnell wie möglich „verschwinden“, indem die Klötzchen nach und nach abgebaut werden. Dafür decken die Spieler jeweils einen Zauberhut auf. Befindet sich die richtige Farbe darunter, darf ein Klötzchen heruntergenommen werden. Wer als Erster seinen Turm „wegzaubern“ konnte gewinnt das Spiel, doch heißt es gut aufgepasst, denn die Zauberhüte verändern ständig ihre Position.

Spielvorbereitung: Jeder Spieler bekommt eine Holzkarte und je ein Klötzchen in jeder Farbe. Diese fünf Klötzchen stapelt jeder Spieler so übereinander wie es auf seiner Karte vorgegeben ist. Die sechs Zauberhüte werden gemischt und in einer Reihe nebeneinander in die Tischmitte gestellt. Es sollte entschieden werden, ob alle Mitspieler die Farbe unter dem jeweils aufgedeckten Hut sehen sollten oder nicht. Schaut nur der jeweilige Spieler, welche Farbe darunter ist, ohne sie allen zu zeigen, ist es etwas schwieriger.





Spielverlauf:

Der jüngste Spieler schaut unter einen der sechs Zauberhüte. Entweder so, dass nur er sieht, was darunter ist, oder er zeigt allen Mitspielern den Boden des jeweiligen Zauberhutes.

- Entspricht die Farbe unter dem Zauberhut dem obersten Klötzchen seines Turmes, so darf er dieses herunternehmen und zur Seite legen. Der Zauberhut muss danach an eine andere Position in der Reihe geschoben werden. Danach ist der Nächste an der Reihe.
- Entspricht die Farbe unter dem Zauberhut nicht dem obersten Klötzchen seines Turmes, schiebt er den Zauberhut sofort an eine andere Position in der Reihe. Danach ist der nächste Spieler dran.

Der Zauberhut mit dem orangefarbenen Kreuz macht es spannender, aber da es keine Klötzchen in Orange gibt, kann der Spieler kein Klötzchen vom Turm nehmen, sondern nur den Zauberhut an einen anderen Platz in der Reihe verschieben.

Spielende:

Der Spieler, der als Erster alle Klötzchen seines Turmes abbauen und zur Seite legen durfte, hat das Spiel gewonnen.

Variante 1:

Spielvorbereitung wie oben. Der jüngste Spieler beginnt und sieht unter ein Zauberhütchen. Jetzt schaut er nach, bei welchem Turm das gleichfarbige Klötzchen oben liegt. Das kann bei seinem eigenen der Fall sein oder bei dem Turm eines Mitspielers. Egal wo das Klötzchen liegt, er nimmt es herunter, legt es zur Seite und zeigt zum Beweis allen Mitspielern die Farbe, die sich unter dem Zauberhütchen befindet. Dieses stellt er anschließend an eine andere Position in der Reihe. Der Spieler, dessen Turm als erster „weggezaubert“ wurde, hat das Spiel gewonnen.

Variante 2:

Ziel: Wer sammelt die meisten Klötzchen
Alle zwanzig Klötzchen werden in eine lange Reihe gelegt, wobei nie zwei gleichfarbige Klötzchen aneinander liegen sollten. Die sechs Zauberhüte werden gemischt und in eine Reihe gestellt. Die Spieler schauen abwechselnd unter einen Zauberhut. Wenn die Farbe unter dem Hut dem vordersten Klötzchen entspricht, darf der Spieler dieses Klötzchen an sich nehmen. Wenn nicht, ist der Nächste an der Reihe.
Achtung: Wenn ein Zauberhut zurück gestellt wird, muss er eine neue Position in der Reihe einnehmen.
Sobald alle Klötzchen eingesammelt wurden, hat der Spieler mit den meisten Klötzchen gewonnen.





Variante 3 (5+):

Ziel: Wer sammelt die meisten gleichfarbigen Klötzchen-Paare
Alle zwanzig Klötzchen werden durcheinander in die Tischmitte gelegt. Die Zauberhüte werden unter den Mitspielern verteilt, so dass niemand weiß, welche Farben sich darunter befinden.
2 Spieler erhalten je 3 Zauberhüte
3 Spieler erhalten je 2 Zauberhüte
4 Spieler erhalten je 1 Zauberhut. Die beiden weiteren werden in die Tischmitte gestellt.

Der jüngste Spieler nennt laut eine Farbe. Diese sollte er jetzt unter einem der Zauberhüte finden. Dabei kann er unter einem eigenen Hut nachsehen, unter einem Hut eines der Mitspieler oder einem Hut in der Tischmitte.

Entspricht die Farbe unter dem aufgedeckten Hut der genannten Farbe, zeigt der Spieler sie allen Mitspielern. Danach nimmt er sich aus der Mitte ein gleichfarbiges Klötzchen und tauscht danach den Zauberhut mit einem beliebigen Hut aus (dem Hut eines Mitspielers oder einem Hut in der Tischmitte)

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und sagt eine andere Farbe.

Sollte die genannte Farbe nicht unter dem aufgedeckten Zauberhut sein, tauscht er diesen sofort mit einem anderen Hut aus und der Nächste ist an der Reihe.

Spiele jüngere Kinder mit, kann die Farbe unter den Hüten immer allen gezeigt werden, auch wenn sie nicht mit der genannten Farbe übereinstimmt. Danach wird trotzdem der Zauberhut gegen einen anderen ausgetauscht.

Sind alle Klötzchen verteilt, sehen die Spieler nach, wie viele gleichfarbige Pärchen sie gesammelt haben.

Der Spieler mit den meisten Pärchen ist Gewinner des Spiels.





Art. no. 22317

Magicus

It's not magic that helps make a tower disappear. Instead, it is attention, observation and memory that help the little magician to victory.

Several variants of the game offer variety and make it exciting for somewhat older children too.

Contents:	20 wooden bricks 6 wizard's hats 4 wooden cards
Age:	4+
Number of players:	2-4
Author:	Manfred Reindl

Abracadabra! Disappear!

"Wouldn't it be great to be able to make something disappear?", Lilly Marie thought as she looked at the mess in her bedroom. There was nothing for it. The room urgently needed tidying but in the middle of doing that, she found a box of games she had never seen before. Would she be able to do magic after all? The wizard's hat and the bricks with the picture of a rabbit seemed to suggest it. All she needed to do now was to find a few others to play with her. As for the tidying ... well, she could put that off for another day.

Instructions in brief: Each player takes five wooden bricks to build a tower in front of him/her. These towers must be made to "disappear" as quickly as possible by taking one brick off after another. For that reason each player picks up a wizard's hat. If the right colour is underneath, a wooden brick can be taken off the tower. The first to make his/her tower "disappear" wins the game but it is important to pay attention because the wizard's hats change their positions constantly.

Game preparation: Each player is given a wooden card and a brick in each colour. (S)he stacks these five bricks in the order shown on his/her card. The six wizard's hats are mixed and placed in a row in the middle of the table. A decision should be reached on whether or not all players should be allowed to see the colour under the hat lifted up. The game is a bit more difficult if only the player whose turn it is looks at the colour underneath and does not show it to any of the others.



Rules of the game:

The youngest player looks under one of the six wizard's hats, either letting the others see as well or concealing it from them.

- If the colour under the wizard's hat corresponds to that of the top brick on his/her tower, (s)he can take it off and put it to the side. The wizard's hat must then be pushed into another position in the row. It is then the next player's turn.
- If the colour under the wizard's hat does not correspond to the top brick of his/her tower, (s)he pushes the wizard's hat into another position in the row immediately. It is then the next player's turn.

The wizard's hat with the orange cross makes the game more exciting. As there is no orange wooden brick, the player cannot take any brick from the tower but can only move the wizard's hat to another place in the row.

End of the game:

The winner is the first player to take all bricks off his tower and put them to the side.

Variant 1:

The game is prepared as described in the above. The youngest player begins and looks under a wizard's hat. (S)he now looks to see which tower has the same colour brick on top. It might be his/her own tower or another player's tower. Wherever that colour brick is, (s)he takes it off, puts it to the side, and, as proof, shows the other players the colour under the wizard's hat. (S)he then puts the hat into another position in the row. The player whose tower is made to "disappear" first wins the game.

Variant 2:

Aim: To collect the most bricks

All twenty bricks are placed in a long row but in no case should two bricks of the same colour be next to each other. The six wizard's hats are mixed up and placed in a row.

The players look in turns under a wizard's hat. If the colour under the hat is the same as the colour of the first brick, the player may take the brick. If not, it's the next player's turn.

Note: If a wizard's hat is put back, it must be put into a new position in the row.

As soon as all bricks have been collected, the player with the most bricks is the winner.





Variant 3 (5+):

Aim: to collect the most pairs of bricks in the same colour
All twenty bricks are spread out in haphazard manner in the middle of the table. The wizard's hats are distributed among the players, so that no one knows what colour is under any of them.
2 players are given 3 wizard's hats each
3 players are given 2 wizard's hats each
4 players are given 1 wizard's hat each. The two others are placed in the middle of the table.

The youngest player calls out colour. S(he) must now try to find it under one of the wizard's hats. (S)he can look under his/her own hat or another player's hat or under one of the hats in the middle of the table.

If the colour under the hat (s)he picks up is the same as that (s)he called out, (s)he shows it to all the other players. (S)he then takes a brick of the same colour from the middle of the table and swaps the wizard's hat with any other hat (s)he likes (another player's hat or one of the hats in the middle of the table).

It is then the next player's turn to call out another colour.

If the colour called out is not under the wizard's hat that was picked up, (s)he swaps this immediately with another hat and it is now the next player's turn.

If younger children are playing as well, the colour under the hats can always be shown to the other players, even if it is not the same as the colour called out. The wizard's hat is still swapped with another one then.

Once all bricks have been distributed, the players check how many pairs they have in the same colour.

The winner is the player with the most pairs.





No. d'art. 22317

Magicus

Ce n'est pas un tour de magie qui fait disparaître la tour qu'on a construite, mais l'attention, l'observation et la mémoire qui permettent aux petits magiciens de gagner. Les différentes variantes de jeu assurent le divertissement et rendent le jeu intéressant, même pour les enfants un peu plus âgés.

Contenu : 20 petits blocs de bois
6 chapeaux de magicien
4 cartes en bois

Âge : 4+

Joueurs : 2-4

Auteur : Manfred Reindl

Abracadabra, je fais disparaître !

« Comme il serait pratique de faire disparaître les choses » se dit Lilly Marie en voyant le désordre dans sa chambre. Mais il n'y a rien à y faire, il est temps qu'elle fasse du rangement. À cette occasion, elle découvre un coffret de jeux qui lui était encore inconnu. Serait-elle maintenant capable d'un tour de magie ?

Dans le coffret, les chapeaux de magicien et les lapins figurant sur les petits blocs en donnent l'impression. Il ne lui reste plus qu'à trouver des enfants ayant envie de jouer avec elle. Quant au rangement, cela pourra attendre demain.

Brèves instructions : Les joueurs construisent chacun une tour composée de cinq petits blocs en bois. Pendant le jeu, ces tours doivent « disparaître » le plus rapidement possible. Pour cela, il faut retirer les petits blocs un à un. Les joueurs soulèvent chacun un chapeau de magicien. Si le chapeau indique la bonne couleur, le joueur peut retirer le bloc de la couleur correspondante. Le premier qui a fait « disparaître » sa tour a gagné. Cependant, il faut rester attentif car les chapeaux de magicien changent constamment de place.

Préparation du jeu : Chaque joueur reçoit une carte en bois et un petit bloc de chaque couleur. Chaque joueur empile les cinq petits blocs dans l'ordre indiqué sur sa carte. Mélanger les six chapeaux de magicien et les aligner au centre de la table. Décider si l'ensemble des joueurs est autorisé à voir la couleur figurant sous le chapeau ou non. Le jeu est un peu plus difficile si les autres joueurs ne sont pas autorisés à voir la couleur figurant sous le chapeau.



Déroulement du jeu : Le benjamin soulève l'un des six chapeaux de magicien. Soit il le soulève en cachant la couleur, soit il montre le dessous du chapeau aux autres joueurs.

- Si la couleur indiquée sous le chapeau de magicien correspond à celle du bloc supérieur de sa tour, le joueur prend ce bloc et le met de côté. Il doit alors poser le chapeau de magicien à un autre endroit dans la rangée. Le tour passe au joueur suivant.
- Si la couleur figurant sous le chapeau de magicien ne correspond pas au bloc supérieur de sa tour, le joueur repose immédiatement le chapeau de magicien à un autre endroit dans la rangée. Le tour passe au joueur suivant.

La chapeau portant une croix orange assure le divertissement ; étant donné qu'il n'existe pas de bloc orange, le joueur ne peut pas retirer de bloc et doit reposer le chapeau de magicien à un autre endroit dans la rangée.

Fin du jeu : Le premier qui a retiré et mis de côté tous les blocs de sa tour a gagné la partie.

Variante 1 : Préparation du jeu : voir ci-dessus. Le benjamin commence et soulève un chapeau de magicien. Il regarde sur quelle tour se trouve le bloc de la couleur correspondante. Cela peut être sa propre tour ou la tour d'un autre joueur. Peu importe où se trouve le bloc, il le prend, le met de côté et montre aux autres joueurs que la couleur est bien celle figurant sous le chapeau de magicien. Ensuite, il pose le chapeau à un autre endroit, dans la rangée. Le premier qui a fait « disparaître » sa tour a gagné.

Variante 2 : Objectif : rassembler le plus grand nombre de blocs
Aligner les vingt blocs pour former une longue rangée, en évitant de poser deux blocs de même couleur l'un à côté de l'autre.
Mélanger les six chapeaux de magicien et les aligner.
Chacun leur tour, les joueurs regardent sous un chapeau de magicien. Si la couleur figurant sous le chapeau correspond au premier bloc, le joueur prend ce bloc. Si cela n'est pas le cas, le tour passe au joueur suivant.
Attention : Pour remettre un chapeau de magicien en place, il est obligatoire de choisir un nouvel emplacement dans la rangée.
Lorsque tous les blocs ont été rassemblés, le joueur ayant le plus grand nombre de blocs a gagné.





Variante 3 (5+) :

Objectif : rassembler le plus grand nombre de paires de blocs de même couleur

Mélanger et étaler les vingt blocs au centre de la table. Répartir les chapeaux de magiciens parmi les joueurs, sans montrer les couleurs.

2 joueurs reçoivent chacun 3 chapeaux de magicien

3 joueurs reçoivent chacun 2 chapeaux de magicien

4 joueurs reçoivent chacun 1 chapeau de magicien. Placer les 2 chapeaux restants au centre de la table.

Le benjamin nomme une couleur à haute voix. Il doit la trouver sous un chapeau de magicien. Il peut regarder sous son propre chapeau, sous celui d'un autre joueur ou sous un chapeau au centre de la table.

Si la couleur figurant sous le chapeau retourné correspond à la couleur qu'il a nommée, le joueur montre la couleur aux autres joueurs. Ensuite, il prend un bloc de la même couleur au centre de la table et échange le chapeau de magicien contre un autre chapeau (le chapeau d'un autre joueur ou un chapeau se trouvant au centre de la table).

Le tour passe au joueur suivant, qui nomme une autre couleur.

Si la couleur nommée ne figure pas sous le chapeau de magicien qu'il a retourné, il échange immédiatement ce chapeau contre un autre chapeau et le tour passe au joueur suivant.

Si certains joueurs sont très jeunes, on peut montrer la couleur figurant sous les chapeaux à tous les joueurs, même si elle ne correspond pas à la couleur nommée. On échange quand même le chapeau de magicien contre un autre chapeau.

Lorsque tous les blocs sont répartis, les joueurs comptent le nombre de paires de couleur identique qu'ils ont rassemblées.

Le joueur qui a rassemblé le plus grand nombre de paires a gagné la partie.



Magicus

No por magia desaparecen las torres, pero la atención, observación y memoria ayudarán a los pequeños magos a ganar.

Diferentes variantes de juego ofrecen mucha diversión y proporcionan un emocionante pasatiempo, incluso para los niños más mayores.

Contenido:	20 bloques de madera 6 sombreros de mago 4 fichas de madera
Edad:	4+
Jugadores:	2-4
Autor:	Manfred Reindl

¡Abracadabra... y desapareció!

Qué fabuloso sería poder hacer desaparecer las cosas por arte de magia, piensa Lilly Marie al ver el desorden en su habitación. Le guste o no, tiene que poner orden urgentemente. Pero estando en ello, de repente encuentra una caja con juegos que no había visto nunca. ¡Anda! ¿No será que al final sí que sabe hacer un poco de magia? Al menos, esto lo parece, a juzgar por los sombreros de mago y los bloques con dibujos de conejos que hay en la caja. Ahora sólo tiene que encontrar a otros que quieran jugar con ella, y lo de arreglar la habitación... eso tendrá que esperar hasta mañana.

Instrucciones breves: Los jugadores montan delante de sí una torre cada uno, compuesta por cinco bloques de madera. Estas torres tienen que ir "desapareciendo" lo más rápidamente posible durante la partida, desmontándose los bloques de uno en uno. Para ello, cada jugador, en su turno, tiene que levantar un sombrero de mago, para descubrir el color que hay en su base. Si acierta el color, puede quitar un bloque de su torre. Gana el primero que consiga hacer desaparecer su torre "por arte de magia". Pero, ¡ojo al parche!, porque los sombreros de mago cambian continuamente de posición.

Preparación del juego: Cada jugador recibe una ficha de madera y un bloque de cada color. Los jugadores deben apilar estos cinco bloques uno encima de otro, en el orden que indica la ficha correspondiente. Los seis sombreros de mago se mezclan y se colocan en fila en el centro de la mesa. Antes de empezar, conviene acordar si el color en la base del sombrero sólo lo puede mirar el jugador que levante el sombrero en su turno, o si lo pueden mirar todos los jugadores. El grado de dificultad aumenta un poco, si sólo el jugador que levanta el sombrero puede mirar el color.



Cómo se juega:

El jugador más joven mira debajo de uno de los seis sombreros, según lo que se haya acordado anteriormente. (Sólo él puede mirar el color, o bien, se lo enseña también a los demás jugadores).

- Si el color en la base del sombrero corresponde al color del bloque superior de la torre del jugador, puede quitar este bloque y dejarlo a un lado. A continuación, el sombrero de mago tiene que volver a colocarse en otra posición en la fila. Después, el turno pasa al siguiente jugador.
- Si el color en la base del sombrero de mago es diferente al del bloque superior de la torre del jugador, éste tiene que dejar el sombrero en seguida en otra posición en la fila. Después, el turno pasa al siguiente jugador.

El sombrero de mago con la cruz de color naranja aporta más emoción al juego, pero como no hay bloques de color naranja, el jugador no puede quitar ningún bloque de la torre, sino sólo puede dejar el sombrero en otra posición en la fila.

Fin de la partida:

Gana la partida el primero en conseguir desmontar todos los bloques de su torre.

Variante 1:

Se prepara el juego como se indica arriba. Comienza el jugador más joven levantando un sombrero de mago y mirando el color que hay en la base de éste. Después, busca la torre cuyo bloque superior tiene el mismo color. Puede ser que sea la suya propia o la torre de otro jugador. Independientemente de donde se encuentre el bloque, lo coge, lo deja a un lado y, como prueba, muestra a todos los demás jugadores el color en la base del sombrero. Seguidamente, lo deja en otra posición en la fila. Gana la partida el jugador cuya torre sea la primera en desaparecer de esta manera "mágica".

Variante 2:

Objetivo: Reunir el mayor número posible de bloques.

Los veinte bloques se colocan en una larga fila, uno detrás de otro, vigilándose que no queden dos bloques del mismo color seguidos. Los seis sombreros de mago se mezclan y se colocan en fila. Los jugadores miran, por turnos, en la base de un sombrero cualquiera. Si el color en la base del sombrero coincide con el primer bloque de la fila, el jugador puede quedárselo. En caso contrario, el turno pasa al siguiente jugador.

Atención: Cuando se vuelve a colocar un sombrero en la fila, éste tiene que ponerse obligatoriamente en otra posición distinta a la de antes.

Una vez repartidos todos los bloques, gana el jugador que haya reunido el mayor número de bloques.





Variante 3 (5+):

Objetivo: Reunir el mayor número posible de parejas de bloques del mismo color.

Los veinte bloques se colocan desordenadamente en el centro de la mesa. Los sombreros de mago se reparten entre los jugadores, de manera que nadie sepa los colores que hay en las bases de los sombreros.

2 jugadores reciben 3 sombreros de mago cada uno.

3 jugadores reciben 2 sombreros de mago cada uno.

4 jugadores reciben 1 sombrero de mago cada uno. Los dos restantes sombreros se dejan en el centro de la mesa.

El jugador más joven anuncia en voz alta un color. Ahora se trata de que encuentre este mismo color debajo de uno de los sombreros de mago. Para ello, puede mirar debajo de uno de sus propios sombreros, de uno de los otros jugadores o debajo de uno de los que están en el centro de la mesa.

Si el color en la base del sombrero levantado corresponde al color anunciado, el jugador se lo muestra a los demás jugadores. Después, coge del centro de la mesa un bloque del mismo color y, a continuación, cambia el sombrero levantado por otro sombrero de mago cualquiera (el sombrero de otro jugador o del centro de la mesa).

Después el turno pasa al siguiente jugador, quien debe anunciar otro color distinto.

Si el color anunciado no coincide con el color de la base del sombrero levantado, debe cambiarlo en seguida por otro sombrero, y el turno pasa a otro jugador.

Si juegan niños más pequeños, el color en la base del sombrero puede enseñarse a todos, aunque no coincida con el color anunciado. Después, también hay que cambiar el sombrero de mago por otro.

Una vez repartidos todos los bloques, los jugadores deben contar las parejas del mismo color. El jugador que más parejas tenga, gana la partida.





Art. Nr. 22317

Magicus

Het is geen toverij, die helpt om de eigen toren te laten verdwijnen, maar concentratie-, observatie- en herinneringsvermogen helpen de kleine tovenaars om dit spel te winnen. Meerdere variaties van het spel bieden afwisseling en maken het spel ook spannend voor wat oudere kinderen.

Inhoud: 20 houten blokjes
6 toverhoedjes
4 houten kaarten
Leeftijd: 4+
Aantal spelers: 2-4
Auteur: Manfred Reindl

Abracadabra en weg ermee!

Wat zou het leuk zijn wanneer men gewoon iets weg zou kunnen toveren, dacht Lilly Marie toen ze de wanorde in haar kinderkamer zag. Maar dat hielp niet, ze moest dringend eens gaan opruimen, en daarbij ontdekte zij een onbekende spellendoos. Wat is dat nou, zou ze dan nu misschien toch een beetje kunnen toveren?

De toverhoedjes en de hazenstenen in de doos lijken er wel erg op. Nu zou ze enkel nog een paar meespelers moeten vinden en het opruimen ... dat zou ze morgen dan wel doen.

Korte gebruiksaanwijzing:

De spelers bouwen ieder een toren van vijf houten blokjes vóór zich op tafel. Deze torens moeten tijdens het spel zo snel mogelijk „verdwijnen“, doordat de houten blokjes één voor één afgebroken worden. Daarvoor draaien de spelers telkens één toverhoed om. Wanneer de juiste kleur tevoorschijn komt, mag een blokje weggenomen worden. Wie als eerste speler zijn toren kon "wegtoveren" is de winnaar van het spel, maar toch moet er goed opgelet worden, want de toverhoeden veranderen voortdurend van positie.

Spelvoorbereiding:

Iedere speler krijgt een houten kaart en telkens één houten blokje van iedere kleur. Iedere speler stapelt deze vijf blokjes op elkaar zoals getoond wordt op zijn kaart. De zes toverhoedjes worden gemengd en op een rij naast elkaar gelegd in het midden van de tafel. Er moet besloten worden of alle spelers de kleur onder de telkens omgedraaide hoed mogen zien of niet. Wanneer alleen de speler, die aan de beurt is, de kleur onder de hoed mag zien zonder deze aan iedereen te tonen, dan is het spel een beetje moeilijker.



Spelverloop:

De jongste speler kijkt onder één van de zes toverhoedjes na. Ofwel zo, dat alleen hij kan zien wat eronder is, ofwel toont hij alle andere spelers de onderkant van het toverhoedje, dat hij net genomen heeft.

- Als de kleur onder het toverhoedje overeen komt met de kleur van het bovenste blokje van zijn toren, dan mag hij dit blokje wegnemen en naast de toren leggen. De toverhoed moet daarna op een andere positie in de rij geschoven worden. Daarna is de volgende speler aan de beurt.
- Als de kleur onder het toverhoedje niet overeen komt met de kleur van het bovenste blokje van zijn toren, dan schuift hij de toverhoed onmiddellijk op een andere positie in de rij. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

De toverhoed met het oranjekeurige kruis maakt het spel spannender, maar vermits er geen oranje blokjes zijn, kan de speler geen blokje van de toren wegnemen en alleen de toverhoed verschuiven naar een andere plaats in de rij.

Einde van het spel:

De speler, die als eerste alle blokjes van zijn toren afgebroken heeft en weg mocht leggen, is de winnaar van het spel.

Variatie 1:

Spelvoorbereiding zoals hierboven. De jongste speler begint en kijkt na onder een toverhoedje. Nu controleert hij bij welke toren een blokje van dezelfde kleur boven ligt. Dat kan het geval zijn bij zijn eigen toren of bij de toren van een andere speler. Om het even waar het blokje ligt, hij neemt het weg en legt het op tafel en toont alle spelers als bewijs de kleur, die zich onder het toverhoedje bevindt. Dit hoedje plaatst hij daarna op een andere positie in de rij. De speler, waarvan als eerste zijn toren „weggetoverd“ werd, is de winnaar van het spel.

Variatie 2:

Doel: Wie verzamelt het grootste aantal blokjes?

Alle twintig blokjes worden op een lange rij gelegd, waarbij twee blokjes van dezelfde kleur nooit naast elkaar mogen liggen. De zes toverhoedjes worden gemengd en op een rij gelegd.

De spelers kijken afwisselend onder een toverhoedje na. Als de kleur onder het hoedje overeen komt met de kleur van het voorste blokje, mag de speler dit blokje nemen. Indien dit niet het geval is, is de volgende speler aan de beurt.

Opgelet: Als een toverhoedje teruggelegd wordt, moet er een nieuwe positie in de rij ingenomen worden.

Van zodra alle blokjes ingezameld werden heeft de speler met de meeste blokjes gewonnen.





Variatie 3 (5+):

Doel: Wie verzamelt de meeste paren blokjes van één kleur?
Alle twintig blokjes worden door elkaar in het midden van de tafel gelegd. De toverhoedjes worden verdeeld onder de spelers, zodat niemand weet welke kleuren zich onder de hoedjes bevinden.
2 spelers ontvangen ieder 3 toverhoedjes
3 spelers ontvangen ieder 2 toverhoedjes
4 spelers ontvangen ieder 1 toverhoedje. De twee andere hoedjes worden in het midden van de tafel gelegd.

De jongste speler noemt luidop een kleur. Die moet hij nu vinden onder één van de toverhoedjes. Daarbij mag hij onder een eigen hoedje nakijken, onder een hoed van een van de andere spelers of onder een hoed in het midden van de tafel.

Wanneer de kleur onder het omgedraaide hoedje overeen komt met de genoemde kleur, toont de speler dit aan andere spelers. Daarna neemt hij vanuit het midden een blokje van dezelfde kleur en vervangt daarna het toverhoedje door een willekeurig ander hoedje (het hoedje van een andere speler of een hoedje van het midden van de tafel).

Daarna is de volgende speler aan de beurt en noemt een andere kleur.

Indien de genoemde kleur zich niet onder de omgedraaide toverhoed bevindt, dan vervangt hij deze onmiddellijk door een ander hoedje en is de volgende speler aan de beurt.

Wanneer jongere kinderen meespelen mag de kleur onder de hoedjes steeds aan iedereen getoond worden, ook als zij niet overeenstemt met de genoemde kleur. Daarna wordt de toverhoed desondanks vervangen door een andere.

Als alle blokjes verdeeld zijn kijken de spelers na hoeveel paren van dezelfde kleur zij verzameld hebben.

De speler met het grootste aantal kleurenparen is de winnaar van het spel.





Art. n. 22317

Magicus

Non è la magia che fa sparire la torre, ma sono l'attenzione, lo spirito d'osservazione e la memoria che faranno vincere i piccoli maghi.

Le numerose varianti rendono questo gioco vario e adatto anche ai bambini più grandi.

Contenuto:	20 mattoncini di legno 6 cappelli del mago 4 tesserine di legno
Età:	4+
Giocatori:	2-4
Autore:	Manfred Reindl

Abracadabra e tutto sparisce!

Sarebbe bello se per riordinare tutto bastasse una parola magica, pensava Lilly Marie guardando il disordine che regnava nella sua cameretta. Purtroppo però non era così e bisognava rimettere in ordine, ma proprio mentre si affaccendava, ecco sbucare la scatola di un gioco sconosciuto. Ma guarda un po', magari un po' di magia si poteva fare?

I cappelli del mago e i coniglietti nella scatola sembravano dire di sì. Ora doveva solo trovare un paio di amici con cui giocare e quanto a riordinare...ci avrebbe pensato l'indomani.

Breve spiegazione del gioco:

I giocatori devono comporre di fronte a sé una torretta di cinque mattoncini di legno. Queste torrette devono "scompare" più velocemente possibile durante il gioco, togliendo un mattoncino dopo l'altro. Per togliere i mattoncini, i giocatori devono sollevare uno dei cappelli del mago. Se sotto c'è il colore giusto, si può togliere un mattoncino. Vince il giocatore che "fa sparire" per primo la sua torretta, ma bisogna fare attenzione, perché i cappelli del mago cambiano sempre di posizione.

Preparazione del gioco: Ogni giocatore riceve una tesserina di legno e un mattoncino per colore. Il giocatore deve impilare i suoi cinque mattoncini nella sequenza illustrata sulla propria tesserina. Si mischiano i sei cappelli del mago e li si mette in fila al centro del tavolo. A questo punto, si decide se tutti i partecipanti possono vedere il colore sotto il cappello sollevato oppure no. Se può vederlo solo il giocatore che sta giocando in quel momento, senza mostrarlo a tutti, aumenta leggermente la difficoltà.





Come si gioca:

Il giocatore più giovane guarda sotto uno dei sei cappelli del mago. A seconda di come si è deciso, può guardare solo lui oppure può mostrare a tutti i partecipanti il fondo del cappello.

- Se il colore sotto il cappello del mago corrisponde a quello del primo mattoncino in alto della sua torre, il giocatore può togliere questo mattoncino e metterlo da parte. Il cappello del mago deve quindi essere spostato in un'altra posizione nella fila. Tocca ora al giocatore successivo.
- Se il colore sotto il cappello del mago non corrisponde al primo mattoncino in alto della torretta, il giocatore sposta subito il cappello in un'altra posizione nella fila. Dopo tocca al giocatore successivo.

Il cappello del mago con la croce arancione serve a creare suspense, ma siccome non c'è nessun mattoncino arancione, il giocatore che trova questo cappello non può togliere nessun mattoncino dalla propria torre e deve solo spostare il cappello in un'altra posizione nella fila.

Fine del gioco:

Vince il giocatore che toglie per primo tutti mattoncini della propria torre.

Variante 1:

Preparare il gioco come descritto sopra. Inizia il giocatore più giovane, guardando sotto uno dei cappellini. A questo punto, il giocatore deve trovare la torretta che ha il primo mattoncino in alto dello stesso colore. Può essere la sua torretta oppure quella di un altro partecipante. Il giocatore toglie il mattoncino ovunque si trovi e mostra a tutti i partecipanti il colore sotto il cappellino. Dopodiché sposta il capello del mago in un'altra posizione nella fila. Vince il giocatore che per primo vede "scompare" la sua torretta.

Variante 2:

Obiettivo: raccogliere il maggior numero di mattoncini. Disporre in fila tutti i venti mattoncini, facendo attenzione a non mettere mai due mattoncini dello stesso colore uno vicino all'altro. Mescolare i sei cappelli del mago e disporli in fila. I giocatori guardano a turno sotto uno dei cappelli del mago. Se il colore sotto il cappello corrisponde al primo mattoncino della fila, il giocatore può prendere il mattoncino. In caso contrario, tocca al giocatore successivo. Attenzione: quando si posa il cappello del mago, bisogna metterlo in una posizione diversa nella fila. Quando tutti i mattoncini sono stati presi, vince il giocatore che ne ha raccolti di più.





Variante 3 (5+):

Obiettivo: raccogliere il maggior numero di coppie di mattoncini dello stesso colore.

Disporre i venti mattoncini sul tavolo in ordine sparso. Distribuire i cappelli del mago ai giocatori, facendo attenzione che nessuno veda i colori sul fondo.

Se ci sono 2 giocatori, ognuno riceverà 3 cappelli del mago.

Se ci sono 3 giocatori, ognuno riceverà 2 cappelli del mago.

Se ci sono 4 giocatori, ognuno riceverà 1 cappello del mago. I due cappelli restanti si mettono al centro del tavolo.

Il giocatore più giovane dice un colore ad alta voce. Dopo deve sollevare uno qualsiasi fra tutti i cappellini, per trovare il colore scelto. Può essere uno dei suoi cappelli, un cappello degli altri giocatori o uno di quelli al centro del tavolo.

Se il colore del cappello sollevato corrisponde a quello nominato, il giocatore mostra il cappellino a tutti gli altri partecipanti. Poi prende dal centro del tavolo un mattoncino di quel colore e posa il cappello del mago scambiandolo di posto con un altro cappellino a suo piacimento (con uno dei cappelli degli altri giocatori o con uno di quelli al centro del tavolo).

Tocca ora al giocatore successivo, che dice un altro colore.

Se il colore nominato non corrisponde a quello del cappellino sollevato, il giocatore cambia semplicemente di posto il cappellino e tocca al giocatore successivo.

Se partecipano anche bambini un po' più piccoli, si può fare vedere sempre a tutti il colore sotto il cappello, anche se non corrisponde al colore nominato. Però si deve sempre cambiarlo di posto con un altro cappello.

Quando tutti i mattoncini sono stati presi, i giocatori verificano quante coppie di mattoncini dello stesso colore sono riusciti a raccogliere.

Vince il giocatore che ha raccolto il maggior numero di coppie di mattoncini dello stesso colore.





货号：22317

帽子戏法

并不是魔法让垒好的五块木块消失，而是通过注意力，观察力和记忆力帮助小魔术师获胜。游戏的各种玩法也可以使年龄大些的小孩玩得很尽兴。

游戏配件： 20块木块
6个魔术师帽子
4张木卡片

适合年龄： 4岁以上

游戏人数： 2-4人

游戏作者： 曼弗莱德·瑞德尔

魔咒！消失！

“如果能让这些乱七八糟的东西立刻消失，那该多好啊！”莉丽·玛莉看着一片狼籍的卧室心想。没有其他办法，只能尽快整理，这时她看到了一个从未见过的游戏盒。莉丽可能真的会变魔术呢，魔术师的帽子和印有兔子的木块似乎在暗示着她什么。她现在需要做的是找到其他人一起玩这个游戏。至于打扫房间……下次再说吧。

游戏简介： 每个游戏者分别得到五块木块垒在自己的面前。通过魔术帽的选择，游戏者可以让面前垒好的木块尽快“消失”。如果游戏者选择的魔术帽底部的圆点颜色和他（她）面前垒的最高的那块木块颜色一样的话，他（她）就可以取下这块木块。谁最快将他（她）面前的五块木块全部取走，谁就是赢家。

游戏准备： 每个游戏者都持有五块不同颜色的木块和一张印有图案的木卡片，各自将五块木块按照木卡片显示的堆放顺序垒好放在自己的面前。将六个帽子打乱次序后，排成一行放在桌子中央。在游戏开始前，大家必须先决定，当某个游戏者翻看帽子底部的圆点颜色时，是否允许其他游戏者都能看到这个颜色。如果仅仅是轮到的游戏者可以看帽子底部的圆点颜色的话，游戏的难度就有所增加。



游戏规则：

从最年轻的游戏者开始，他（她）先选择一个帽子，然后掀起来看一下帽子底部的圆点颜色，他（她）可以选择让其他游戏者看到这个颜色，也可以选择不给其他游戏者看。

- 如果这个帽子底部的圆点颜色和在他（她）面前垒的最高的那块木块颜色一样，他（她）就可以取下这块木块放在旁边，然后将这个帽子移到另一个位置，接下去轮到下一个游戏者玩。
- 如果这个帽子底部的圆点颜色和在他（她）面前垒的最高的那块木块颜色不一样，他（她）也只能将这个帽子移到另一个位置，接下去轮到下一个游戏者玩。

底部印有橘黄色叉叉的帽子使得这个游戏更有意思了，因为游戏里并没有橘黄色的木块，当某个游戏者挑到这个帽子的时候，他（她）只能将这个帽子移到另一个位置而不能做其他什么。

游戏结束：

谁最快将他（她）面前的五块木块全部取走，放在旁边，谁就是赢家。

其他玩法 1：

先做好游戏准备，从最年轻的游戏者开始，选择一个帽子，掀起来看一下帽子底部圆点的颜色，然后查看一下自己以及其他游戏者面前所垒好的最上面的那块木块，哪一块和帽子底部圆点的颜色相同，他（她）就可以取走这一块木块。为了证明自己是正确的，他（她）需将这个帽子的圆点颜色让其他游戏者看，然后将这个帽子移到另一个位置。谁面前的五块木块最先被取走，谁就是赢家。

其他玩法 2：

游戏目标： 收集最多的木块

将20块木块排成一行放在桌上，但不能将相同颜色的木块相邻排放，将6个帽子打乱次序后，排成一行放在桌上。每个游戏者轮流翻看帽子（可以在游戏开始前设定从左往右看，还是从右往左看），如果某个游戏者翻看的帽子底部圆点颜色和第一块木块颜色一样，他（她）就可以取走这块木块，如果不一样，轮到下一个游戏者玩。

提示：需将翻看过的帽子放回桌上，但必须要把它移到一个新的位置。当20块木块全部被取走后，大家看一下，谁拥有的木块数量最多，谁就是赢家。



其他玩法3（5岁以上）：游戏目标：收集多对颜色相同的木块

将20块木块随机放在桌子中央，根据游戏人数的不同，可以将帽子按照以下分法分给游戏者，这样谁都不知道帽子底部圆点的颜色。

分法如下：

2个游戏者，每人获得3个帽子；

3个游戏者，每人获得2个帽子；

4个游戏者，每人获得1个帽子，将另外2个帽子放在桌子中央。

游戏开始，由最年轻的游戏者说出一种颜色，他（她）必须尽快找到带有相同颜色圆点的帽子，他（她）可以翻看自己的，或者翻看其他人的，或者翻看桌子中央的帽子。

如果他（她）翻看的帽子底部圆点颜色和说出来的颜色一样，他（她）需将这个帽子底部圆点颜色呈现给其他游戏者看，接着从桌子中央取走一块相同颜色的木块，然后将这个帽子的位置和他（她）喜欢的另一个帽子（其他人的或者桌子中央的）的位置换一下。

接下去轮到下一个游戏者玩，方法同上。

如果游戏者翻开看的帽子底部圆点颜色和他（她）说出来的颜色不一样，他（她）需迅速将这个帽子和另一个帽子换一下位置，然后轮到下一个游戏者玩。

对于年龄小的孩子，即使同他（她）说出来的颜色不一样，他（她）都需要把帽子底部圆点颜色呈现给其他游戏者看，然后将这个帽子的位置同另一个帽子的位置换一下。

当放在桌子中央的所有木块都被取走后，游戏者们数一下相同颜色的木块有多少对，谁的最多，谁就是赢家。

贝乐多祝小朋友玩得开心，并有所收获！





beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D- 09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
beleduc@t-online.de

© 2010



Warnung! Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Diese Angaben bitte aufbewahren. Farb- und technische Änderungen vorbehalten.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces, which can be swallowed by a small child. Please retain address. Subject to technical modifications and variations in colour.

Avertissement ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Contient des petites pièces pouvant présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît. Sous réserve de modifications de couleurs et techniques.

Advertencia ! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser tragados o inhalados por niños pequeños. Roga mos guarden esta advertencia. Salvo modificaciones técnicas y/o de color.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m kleine onderdelen. Deze informatie goed bewaren. Kleur- en technische wijzigingen voorbehouden.

Precauzione! Questo articolo non è adatto a minori di 3 anni. Le parti piccole potrebbero essere ingerite o aspirate. Conservare il presente documento. Con riserva di modifiche di colore e tecniche.

注意！不适合3岁以下儿童。产品包含小配件小孩可能吞咽。请您保留地址。

