Melimagic

5 ans years años Jahre

FR GB D E I

P NL S DK RUS

DJECO

Melimagic

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект

X 24

X 4

X 21

F Règle du jeu

Melimagic

JEU DE MEMOIRE ET DE STRATEGIE :

Abracadabra ! Le grand vainqueur du tournoi de magie sera celui qui fera apparaitre le plus de paires de lapins ! Pour cela il faudra une mémoire d'éléphant et une ruse de renard !

5 - 99 2 - 4 20 min

Contenu :

- 24 cartes Chapeau (1 lapin recto – 1 chapeau verso)
- 21 cartes Baguettes d'or (2 lapins recto – 1 baguette d'or verso)
- 2 dés
- 4 baguettes magiques

But du jeu :

Le vainqueur est le premier qui parvient à gagner 4 cartes Baguettes d'or.

Préparer le jeu :

Chaque joueur pose une baguette magique devant lui et reçoit trois cartes Chapeau faces lapin cachées.
Il les place sur son support, les lapins orientés vers lui.

Les cartes restantes forment la pioche Chapeau et sont posées faces lapins cachées au milieu de la table.

Puis, chacun reçoit une carte Baguette d'or qu'il pose sur la table à côté de lui, lapins visibles par tous les joueurs.
Les cartes restantes forment la pioche Baguettes d'or et sont posées face lapins cachées à côté de la pioche Chapeau.

Déroulement du jeu :

Attention! Durant toute la partie, les joueurs n'ont pas le droit de regarder les faces lapins des cartes Chapeau qui ne se présentent pas directement à leurs yeux (sur leur propre support mais également sur ceux des adversaires).

Le plus jeune commence, puis le jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.
A son tour de jeu, le joueur lance les deux dés. Puis choisit une seule des deux actions indiquées par les dés et la réalise.

- **CHAPEAUX !**

Sur les différents supports - le sien et celui de ses adversaires - le joueur peut retourner des cartes Chapeau orientées faces chapeau vers lui. Cela lui permettra de découvrir ou redécouvrir les lapins cachés derrière ces chapeaux.

Le nombre de chapeaux représentés sur la face du dé indique le nombre total de cartes Chapeau que le joueur peut retourner. Il prend et retourne chaque carte avant de la reposer au même endroit face lapin vers lui. Parfois, il sera limité par le nombre de cartes se présentant chapeau vers lui, et en retournera alors moins que le nombre indiqué par le dé.

Attention une exception : lorsque les deux dés tombent sur les faces Chapeau, le joueur effectue les actions des deux dés et peut retourner jusqu'à 4 cartes Chapeau.

ECHANGE !

Le joueur échange n'importe laquelle de ses propres cartes Chapeau contre n'importe laquelle de celles d'un autre joueur (qu'elles soient faces lapin ou faces chapeau orientées vers lui)

Ces deux cartes échangent de places et sont alors reposées orientées face lapin vers le joueur qui la reçoit.

(Attention, pendant la manipulation, les joueurs font attention à ce que les autres adversaires ne puissent pas voir les faces de ces cartes)

PIOCHE !

Le joueur choisit de piocher une carte :

- Soit une carte Chapeau.

Elle peut remplacer n'importe laquelle de ses 3 cartes chapeau. La carte remplacée est défaussée lapin visible à côté de la pioche. La nouvelle carte est posée sur le support face lapin vers le joueur. Si la carte piochée ne l'intéresse pas, il la défausse directement.

- Soit une carte Baguette d'or.

Elle remplace obligatoirement la carte baguette d'or posée lapins visibles devant le joueur. La carte remplacée est posée sous la pioche Baguettes d'or.

Lorsqu'une pioche est épuisée, on mélange les cartes défaussées pour en constituer une nouvelle.

Uniquement après avoir réalisé son action, le joueur peut tenter de gagner une baguette d'or s'il le souhaite.
Si non, il passe la main au joueur suivant.

Gagner une baguette d'or

Pour gagner une baguette d'or, le joueur doit présenter 2 cartes Chapeau présentant les lapins de couleur identiques à ceux présents sur la carte Baguette d'or.

Ces cartes doivent être en sa possession, placées sur sa baguette magique, faces chapeau ou lapin tournées vers lui.

- Si les 2 cartes chapeau correspondent bien aux lapins de sa carte Baguette d'or. Le joueur remporte celle-ci et la retourne face Baguette d'or. Les 2 cartes Chapeau sont défaussées faces lapins visibles.

Le joueur pioche alors 2 nouvelles cartes Chapeau qu'il pose sur son support et 1 nouvelle carte Baguette d'or qu'il place lapins visibles devant lui.

Puis, il passe la main au joueur suivant.

Un joueur n'a pas le droit de gagner une deuxième baguette d'or lors d'un même tour.

- Si les 2 cartes chapeau ne correspondent pas aux lapins de sa carte baguette d'or, le joueur perd une carte baguette d'or gagnée précédemment ! Il place cette dernière sous la pioche.
  Il repose ses 2 cartes Chapeau sur son support et passe la main au joueur suivant.

La partie se termine dès qu'un joueur gagne sa quatrième baguette d'or.

Un jeu de Thiery Chapeau

GB Game rules

Melimagic

MEMORY AND STRATEGY GAME

Abracadabra! To emerge as the big winner of this magic competition you have to pull out the most pairs of rabbits! And to do that, you need to have the memory of an elephant and be as cunning as a fox!

5 - 99 | 2 - 4 | 20 min

Contents :

- 24 Hat cards (Front: 1 rabbit – Back: 1 hat)
- 21 Golden Wand cards (Front: 2 rabbits – Back: 1 golden wand)
- 2 dice
- 4 magic wand card holders

Aim:

Be the first player to win 4 Golden Wand cards.

Before starting:

The players each place a magic wand on the table in front of them. They then take three Hat cards, making sure that the other players cannot see the rabbits on the cards, and put them on their card holders so that only they can see the rabbits.

Place the remaining Hat cards in the middle of the table, with the rabbits face down, to form the Hat draw pile.

The players then take one Golden Wand card each, which they place on the table next to them with the rabbits facing up in view of all the players. Place the remaining Golden Wand cards with the rabbits face down to form a draw pile next to the pile of Hat cards.

Rules of the game:

Important! Players are not allowed to look at the rabbits on the Hat cards at any time during the game unless the rabbits are actually facing towards them (either on their own card holders or on their opponents' card holders).

The youngest player starts and play continues clockwise.

Each player takes it in turn to roll both dice and perform one of the two actions shown by the dice.

- OUT OF THE HAT!

The current player turns round the number of Hat cards shown on the dice to reveal the rabbit on the other side. The player can only turn round Hat cards whose side with the hat is facing the player. The cards can be on the player's own card holder or on another player's card holder.

The cards stay where they are, but now the side with the rabbit is facing the current player. As players can only turn round cards whose side with the hat is visible, they may not be able to turn round as many as the number shown on the dice.

Special rule: if both dice land on the side with the Hats, the player performs the action shown by both dice and so can turn round up to 4 Hat cards.

SWAP!

The player can swap a Hat card for any Hat card from any other player (it does not matter whether the player can see the hat or the rabbit on the other player's card).

Both players involved in the swap place their new card in their card holder so that the rabbit is facing towards them and not towards the other players.

(Note: the players must make sure that the other opponents do not see the pictures on the cards they are swapping).

PICK A CARD!

The player can pick either a Hat card or a Golden Wand card from the draw piles.

- If the player picks a Hat card:

It can be used to replace any one of the player's three Hat cards. If so, the "old" card is discarded with the rabbit facing up, next to the draw pile. The new card goes on the card holder with the rabbit facing the player. If the player does not want the new card, it is discarded.

- If the player picks a Golden Wand card:

It replaces the player's current Golden Wand card (NB: not a Golden Wand card that has been "won" – see below), which goes to the bottom of the draw pile of Golden Wand cards. The new Golden Wand card must be placed in front of the player with the rabbits facing up.

When all the cards in a draw pile have been used, the discarded cards are shuffled and become the new draw pile.

Players can only attempt to win a Golden Wand when they have completed their turn. If a player decides to pass, play continues with the next player.

How to win a golden wand

Players win a Golden Wand when they have two Hat cards with rabbits that are the same colour as the rabbits on their Golden Wand Card.

The two Hat cards must be on the player's magic wand card holder with the hat or the rabbit facing towards the player.

- If the rabbits on the two Hat cards are the same colour as the rabbits on the Golden Wand card, the player wins the Golden Wand card and turns it over so that the Golden Wand is facing up.

The two winning Hat cards are discarded with the rabbits facing up.

The player then takes two new Hat cards from the draw pile and puts them on his or her card holder; the player also takes a new Golden Wand card, which goes on the table next to the player, with the rabbits facing up.

Play then continues with the next player.

Players are only allowed to win one Golden Wand during a turn.

- If the rabbits on the Hat card do not match the rabbits on the player's Golden Wand card, the player loses a Golden Wand that was won earlier! The "lost" card goes to the bottom of the draw pile. The player puts both Hat cards back on the card holder, and play continues with the next player.

"The first player with four Golden Wands wins the game."

Game by Thiery Chapeau

D Die Spielregeln

Melimagic

GEDÄCHTNIS- UND STRATEGIESPIEL:

Abrakadabra! Großer Sieger des Magierturniers wird derjenige, der die meisten Kaninchenpaare erscheinen lässt! Dafür braucht man das Gedächtnis eines Elefanten und die Schlauheit eines Fuchses.

5 - 99 | 2 - 4 | 20 Min.

Inhalt:

- 24 Zylinderkarten (Vorderseite 1 Kaninchen – Rückseite 1 Zylinder)
- 21 Goldene-Zauberstab-Karten (Vorderseite mit 2 Kaninchen Rückseite mit 1 goldenen Zauberstab)
- 2 Würfel
- 4 Zauberstäbe

Ziel des Spiels:

Gewinner ist der Spieler, der zuerst 4 Karten mit einem goldenen Zauberstab gewonnen hat.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler legt einen Zauberstab vor sich hin und bekommt drei Zylinderkarten, so, dass die anderen Spieler die Kaninchenseite nicht sehen. Er stellt sie so auf seinen Kartenhalter, dass die Kaninchenseite zu ihm zeigt.

Die übrigen Karten bilden den Kartenstock „Zylinder" und werden mit der Kaninchenseite nach unten in die Tischmitte gelegt.

Dann bekommt jeder eine Karte mit einem goldenen Zauberstab, die er so vor sich auf den Tisch legt, dass die Kaninchen für alle Spieler sichtbar sind. Die übrigen Karten bilden den Stock „Goldener Zauberstab" und werden mit der Kaninchenseite nach unten neben den Zylinderstapel gelegt.

Spielablauf:

Achtung! Während des gesamten Spiels dürfen die Spieler die Kaninchenseite der Zylinderkarten nur dann sehen, wenn sie ihnen direkt gezeigt werden (auf dem eigenen Kartenhalter oder auf dem der Mitspieler).

Der jüngste Spieler beginnt, dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln. Dann wählt er eine der beiden von den Würfeln angezeigten Aktionen und führt sie aus.

- ZYLINDER !

Der Spieler kann Zylinderkarten umdrehen, die mit der Zylinderseite zu ihm zeigen – auf seinem eigenen Kartenhalter oder denen der Mitspieler. So erfährt er, welche Kaninchen sich hinter den Zylindern verstecken oder kann sich wieder daran erinnern.

Die Anzahl der Zylinder auf dem Würfel gibt die Gesamtzahl der Zylinderkarten an, die der Spieler umdrehen kann. Er nimmt jede Karte und dreht sie um, bevor er sie wieder an ihren Ort zurücksteckt, diesmal mit der Kaninchenseite zu sich. Es kann vorkommen, dass nicht genug Karten mit dem Zylinder zu ihm stehen. Dann kann er nur weniger Karten umdrehen, als vom Würfel angezeigt.

Achtung, eine Ausnahme! Wenn mit beiden Würfeln Zylinder gewürfelt wurden, führt der Spieler die Aktionen beider Würfel aus und kann dann bis zu vier Zylinderkarten umdrehen.

● TAUSCHEN!

Der Spieler tauscht eine beliebige seiner Zylinderkarten gegen eine beliebige Zylinderkarte eines anderen Spielers (dabei spielt es keine Rolle, ob sie mit der Zylinderseite oder der Kaninchenseite zu ihm stehen).

Die beiden Karten wechseln also die Plätze und werden jeweils mit der Kaninchenseite zu dem Spieler gestellt, der die Karte bekommt.

(Achtung, während der Tauschaktion achten die Spieler darauf, dass die anderen Mitspieler die Bilderseite der Karten nicht sehen können).

● ZIEHEN!

Der Spieler wählt, welche Karte er zieht:

- Entweder eine Zylinderkarte

Er kann sie gegen jede beliebige seiner drei Zylinderkarten austauschen. Die ersetzte Karte wird mit der Kaninchenseite nach oben neben den Stapel gelegt. Die neue Karte wird auf den Halter g estellt, mit der Kaninchenseite zum Spieler. Will er die gezogene Karte nicht haben, legt er sie gleich wieder ab.

- Oder eine Karte mit einem goldenen Zauberstab

Sie ersetzt obligatorisch die Karte mit dem goldenen Zauberstab, die mit der Kaninchenseite nach oben vor dem Spieler liegt. Die ausgetauschte Karte wird unter den Stapel mit den Goldstabkarten gelegt.

Ist ein Kartenstapel aufgebraucht, werden die abgelegten Karten gemischt, um einen neuen Stapel zu bilden.

Erst, nachdem der Spieler diese Aktion ausgeführt hat, kann er versuchen, einen goldenen Zauberstab zu gewinnen, wenn er das will. Wenn nicht, gibt er an den nächsten Spieler ab.

Einen Goldenen Zauberstab gewinnen

Um einen goldenen Zauberstab zu gewinnen, muss der Spieler zwei Zylinderkarten mit Kaninchen in der gleichen Farbe haben, wie die auf der Goldstabkarte.

Diese beiden Karten müssen in seinem Besitz sein und sich mit der Zylinder- oder Kaninchenseite zu ihm auf seinem Zauberstab befinden.

Wenn die beiden Zylinder karten mit den Kaninchen seiner Goldstabkarte übereinstimmen, nimmt der Spieler die Karte mit dem goldenen Zauberstab und dreht sie auf die Goldstabseite. Die beiden Zylinderkarten werden mit der Kaninchenseite nach oben abgelegt.

Der Spieler zieht dann zwei neue Zylinderkarten, die er auf seinen Halter stellt und eine neue Goldstabkarte, die er mit der Kaninchenseite nach oben vor s ich legt.

Dann gibt er an den nächsten Spieler ab. In derselben Runde darf der Spieler keine zweite Karte mit einem goldenen Zauberstab gewinnen.

Entsprechen die beiden Zylinderkarten nicht den Kaninchen auf seiner Karte mit dem goldenen Zauberstab, verliert der Spieler eine seiner zuvor gewonnenen Goldstabkarten. Er legt diese unter den Stapel. Er stellt seine beiden Zylinderkarten wieder auf seinen Halter und gibt an den nächsten Spieler weiter.

● Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler die vierte Goldstabkarte gewinnt.

Ein Spiel von Thiery Chapeau.

NL Spelregels

Melimagic

GEHEUGEN- EN STRATEGIESPELLETJE:

Abracadabra! Degene die de meeste konijnenparen tevoorschijn tovert, is de grote overwinnaar van het goocheltoernooi! Hiervoor moet je een olifantengeheugen hebben en zo slim zijn als een vos!

5 - 99 | 2 - 4 | 20 min.

Inhoud:

- 24 'hoedkaarten' (één konijn op de voorkant en een hoed op de achterkant)
- 21 'toverstokkaarten' (twee konijnen op de voorkant en één toverstokje op de achterkant)
- 2 dobbelstenen
- 4 toverstokjes

Doel van het spel:

Degene die er als eerste in slaagt vier toverstokkaarten te bemachtigen, is de winnaar.

Voorbereiding van het spel:

Elke speler legt een toverstokje voor zich neer en krijgt drie hoedkaarten met de plaatjes van de konijnen naar onderen. Hij zet ze op zijn rekje met de konijnenplaatjes naar zich toe. De resterende kaarten vormen het 'hoedstapeltje' en worden met de plaatjes van de konijnen naar onderen midden op tafel gelegd. Vervolgens krijgt elke speler een toverstokkaart die hij zodanig voor zich op tafel legt, dat alle spelers de konijnen kunnen zien. De resterende kaarten vormen het 'toverstokstapeltje' en worden met de plaatjes van de konijnen naar onderen naast het hoedstapeltje gelegd.

Verloop van het spel:

Opgelet! De spelers mogen het hele spelletje lang niet naar de konijnenkant van die hoedkaarten kijken die niet direct in hun gezichtsveld liggen (d.w.z. op hun eigen rekje en op dat van de andere spelers).

De jongste speler begint en vervolgens wordt het spel met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, gooit de twee dobbelstenen. Daarna kiest hij een van de twee opdrachten die de dobbelstenen aangeven, en voert deze uit.

- HOEDEN!

De speler mag op de verschillende rekjes – zowel zijn eigen rekje als dat van zijn tegenstanders – hoedkaarten omdraaien die met de hoedkant naar hem toegekeerd zijn. Zo kan hij de konijnen ontdekken (of herontdekken) die achter deze hoeden verstopt zitten.

Het aantal hoeden dat de dobbelsteen aangeeft, komt overeen met het totaal aantal hoedkaarten die de speler mag omdraaien. Hij pakt elk van deze kaarten en draait ze om, waarna hij ze op dezelfde plaats terugzet met de konijnenkant naar hem toegekeerd. Het kan voorkomen dat er minder kaarten met de hoed naar hem toegekeerd zijn dan de dobbelsteen aangeeft. In dat geval draait hij er dus minder om dan de dobbelsteen aangeeft.

Pas op voor de volgende uitzondering: wanneer de twee dobbelstenen beide een hoed aangeven, voert de speler de opdrachten van beide dobbelstenen uit; hij mag dan tot wel vier hoedkaarten omdraaien.

● RUILEN!

De speler ruilt een van zijn eigen hoedkaarten (welke hij maar wil) met een kaart van een andere speler (welke kaart hij maar wil, of deze nu met de konijnenkant of met de hoedenkant naar hem toegekeerd staat).

Deze twee kaarten worden onderling van plaats verwisseld en worden vervolgens met de konijnenkant naar elk van deze spelers toegekeerd.

(Opgepast, tijdens het ruilen moeten de spelers ervoor zorgen dan de anderen de konijnenkanten van de kaarten niet kunnen zien)

● TREKKEN!

De speler kiest ervoor:

- ofwel een hoedkaart te trekken;

Deze kan welke van de drie hoedkaarten dan ook vervangen. De vervangen kaart gaat weg en wordt met de konijnenkant naar boven naast het stapeltje gelegd. De nieuwe kaart wordt op het rekje gezet met de konijnenkant naar de speler toegekeerd. Mocht de speler de getrokken kaart niet interessant vinden, dan doet hij hem meteen weg.

- ofwel een toverstokkaart te trekken.

De speler is verplicht hiermee de toverstokkaart te vervangen die met de konijnenkant boven voor de speler ligt. De vervangen kaart wordt onderop het toverstokstapeltje gelegd.

Wanneer een stapeltje op is, worden de weggegooide kaarten geschud om een nieuw stapeltje te vormen.

Uitsluitend nadat de speler zijn opdracht heeft uitgevoerd, mag hij proberen – indien hij dit wenst – een toverstokje te winnen. Zo niet, dan is de volgende speler aan de beurt.

Een toverstokje winnen

Om een toverstokje te winnen, moet de speler twee hoedkaarten laten zien waarop konijnen staan van dezelfde kleur als de konijnen die op de toverstokkaart staan.

Deze kaarten moeten van hem zijn en op zijn toverstokje gelegd worden, met de hoeden- of konijnenkant naar hem toegekeerd.

- Indien de twee hoedkaarten inderdaad overeenkomen met de konijnen van zijn toverstokkaart, dan wint de speler deze kaart en legt hem met de toverstokkant naar boven.

De twee hoedkaarten worden dan weggelegd met de konijnenkant naar boven.

Daarna trekt de speler twee nieuwe hoedkaarten die hij op zijn rekje zet, en één nieuwe toverstokkaart die hij met de konijnenkant naar boven voor zich neerlegt.

Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.

Een speler kan niet tijdens één beurt twee toverstokjes winnen.

- Indien de twee hoedkaarten niet overeenkomen met de konijnen van zijn toverstokkaart, dan verliest de speler een eerder gewonnen toverstokkaart! Deze legt hij dan onderop het stapeltje.

Hij zet zijn twee hoedkaarten terug op zijn rekje, waarna de volgende speler aan de beurt is.

● Zodra een speler zijn vierde toverstokje gewonnen heeft, is het spelletje afgelopen.

Een spel van Thierry Chapeau

E Reglas del juego

Melimagic

JUEGO DE MEMORIA Y DE ESTRATEGIA:

¡Abracadabra! El gran vencedor del torneo de magia será el que haga aparecer más parejas de conejos. Para ello se necesita una memoria de elefante y la astucia de un zorro.

5 - 99 2 - 4 20 min.

Contenido:

- 24 cartas Sombrero (1 conejo recto – 1 sombrero verso)
- 21 cartas Varitas de oro (2 conejos recto – 1 varita de oro verso)
- 2 dados
- 4 varitas mágicas

Objetivo del juego:

Gana el primero que consigue ganar 4 cartas Varitas de oro.

Preparar el juego:

Cada jugador deja su varita mágica delante de él y recibe tres cartas Sombrero con la cara conejo boca abajo. Las coloca en su soporte, los conejos mirando hacia él.

Las cartas restantes forman el mazo Sombrero y se dejan con la cara conejo boca abajo en el centro de la mesa.

Luego, cada uno recibe una carta Varita de oro que deja sobre la mesa a su lado, conejos visibles para todos los jugadores.
Las cartas restantes forman el mezo Varitas de oro y se dejan con los conejos boca abajo al lado del mazo Sombrero.

Desarrollo del juego:

¡Atención! Durante toda la partida, los jugadores no tienen derecho a mirar las caras conejo de las cartas Sombrero que no se presentan directamente a sus ojos (en su propio soporte pero también en los de sus adversarios).

Empieza el jugador más joven, luego se sigue jugando en el sentido de las agujas del reloj.

Por turnos, el jugador lanza los dos dados. Luego elige una sola de las dos acciones indicadas por los dados y la realiza.

- ¡SOMBREROS!

En los diferentes soportes – el suyo y el de sus adversarios – el jugador puede girar sus cartas Sombrero orientadas cara sombrero hacia él. Esto le permitirá descubrir (o redescubrir) los conejos ocultos tras estos sombreros.

El número de sombreros representados en la cara del dado indica el número total de cartas Sombrero que el jugador puede girar. Coge y gira cada carta antes de dejarla en el mismo lugar con el conejo mirando hacia él. A veces, estará limitado por el número de cartas que se presentan con el sombrero hacia él, y girará entonces menos que el número indicado por el dado.

Atención, una excepción: cuando los dos dados caen sobre las caras Sombrero, el jugador efectúa las acciones de los dos dados y puede girar hasta 4 cartas Sombrero.

● ¡INTERCAMBIO!

El jugador intercambia cualquiera de sus propias cartas Sombrero por cualquiera de las cartas de otro jugador (ya estén cara conejo o cara sombrero mirando hacia él)

Estas dos cartas intercambian su lugar y se dejan entonces mirando cara conejo hacia el jugador que las recibe.

(Atención, durante la manipulación, los jugadores prestan atención a que los otros adversarios no puedan ver las caras de estas cartas).

● ¡MAZO!

El jugador elige una carta:

- Ya sea una carta Sombrero.

Puede sustituir cualquiera de las 3 cartas Sombrero. La carta sustituida se deja con el conejo boca arriba al lado del mazo. La nueva carta se deja sobre el soporte cara conejo hacia el jugador. Si la carta cogida no le interesa, la deja directamente.

- Ya sea una carta Varita de oro.

Sustituye obligatoriamente la carta varita de oro dejada con los conejos visibles delante del jugador. La carta sustituida se deja bajo el mazo Varitas de oro.

Cuando un mazo se acaba, se mezclan las cartas desechadas para constituir uno nuevo.

Únicamente tras haber realizado su acción, el jugador puede intentar ganar una varita de oro si lo desea. En caso contrario, cede el turno al jugador siguiente.

Ganar una varita de oro

Para ganar una varita de oro, el jugador debe presentar 2 cartas Sombrero con conejos de color idéntico a los presentes en la carta Varita de oro.

Estas cartas deben estar en su posesión, colocadas sobre su varita mágica, con la cara del sombrero o conejo mirando hacia él.

- Si las 2 cartas sombrero corresponden a los conejos de su carta Varita de oro, el jugador se la lleva y la gira cara Varita de oro.

Las 2 cartas Sombrero se dejan entonces con la cara conejo visible.

El jugador coge entonces 2 nuevas cartas Sombrero que deja sobre su soporte y 1 nueva carta Varita de oro que deja con los conejos visibles delante de él.

Luego, cede el turno al jugador siguiente.

Un jugador no tiene derecho a ganar una segunda varita de oro durante un mismo turno.

- Si las 2 cartas sombrero no corresponden a los conejos de su carta varita de oro, el jugador pierde una carta varita de oro ganada anteriormente. Deja esta última bajo el mazo.

Deja sus 2 cartas Sombrero sobre su soporte y cede el turno al jugador siguiente.

● La partida se termina cuando un jugador gana su cuarta varita de oro.

Un juego de Thiery Chapeau

I Regolamento del gioco

Melimagic

GIOCO DI MEMORIA E STRATEGIA:

Abracadabra! Il vincitore assoluto del torneo di magia è chi fa apparire il maggior numero di coppie di conigli! Ciò richiederà una memoria da elefante e la furbizia di una volpe!

5 - 99 2 - 4 20 min.

Contenuto:

- 24 carte "cappello" (1 coniglio recto - 1 cappello verso)
- 21 carte "bacchette d'oro" (2 conigli recto - una bacchetta d'oro verso)
- 2 dadi
- 4 bacchette magiche

Scopo del gioco:

Il vincitore è il giocatore che per primo vince 4 carte "bacchette d'oro".

Preparazione del gioco:

Ogni giocatore mette davanti a sé una bacchetta magica e riceve tre carte "cappello", con il lato coniglio non visibile. Le mette sul suo supporto, con i conigli orientati verso di sé.

Le carte restanti formano il pozzo "cappello" da cui pescare e vengono messe a centro tavolo, con il lato coniglio non visibile.
Poi ogni giocatore riceve una carta "bacchetta d'oro" che mette sul tavolo, accanto a sé, con i conigli visibili a tutti i giocatori.
Le carte restanti formano il pozzo "bacchette d'oro" e vengono messe con il lato coniglio non visibile vicino al pozzo "cappello".

Svolgimento del gioco:

Attenzione! Durante tutto il gioco, i giocatori non sono autorizzati a guardare i lati coniglio delle carte "cappello" che non si presentino direttamente ai loro occhi (sul loro stesso supporto ma anche su quello degli avversari).

Il giocatore più giovane inizia, poi il gioco procede in senso orario.
Quando viene il suo turno, il giocatore lancia due dadi, poi sceglie una sola delle due azioni indicate dal dado e la compie.

- CAPPELLI!

Su supporti diversi – il suo e quello dei suoi avversari - il giocatore può girare le carte "cappello" orientate con lato cappello verso di sé. In tal modo potrà scoprire (o riscoprire) i conigli nascosti dietro questi cappelli.

Il numero di cappelli rappresentato sulla faccia del dado indica il numero totale di carte "cappello" che il giocatore può girare. Prende e gira ogni carta prima di rimetterla nello stesso posto con il lato coniglio verso di sé. A volte sarà limitato dal numero di carte che gli si presenteranno con il cappello nella sua direzione e allora ne girerà meno del numero indicato dal dado.

Attenzione a un'eccezione: quando i due dadi cadono sul lato cappello, il giocatore compie le azioni dei due dadi e potrà girare fino a 4 carte "cappello".

● SCAMBIO!

Il giocatore scambia una qualsiasi delle sue carte "cappello" con una qualsiasi di quelle di un altro giocatore (che abbiano il lato coniglio o il lato cappello orientati verso di lui).

Queste due carte scambiano posto e vengono rimesse orientate con il lato coniglio verso il giocatore che la riceve.

(Attenzione: durante i movimenti, i giocatori vigileranno che gli altri avversari non vedano le facce di queste carte).

● PESCA!

Il giocatore sceglie di pescare una carta:

- sia una carta "cappello".

Può sostituire una qualsiasi delle sue 3 carte "cappello". La carta sostituita viene scartata con il lato coniglio visibile accanto al pozzo da cui pescare. La nuova carta viene messa sul supporto coniglio, con la faccia coniglio verso il giocatore. Se la carta pescata non gli interessa, il giocatore la scarta direttamente.

- Sia una carta "bacchetta d'oro".

Sostituisce obbligatoriamente la carta "bacchetta d'oro" messa con il lato coniglio visibile davanti al giocatore. La carta sostituita vien messa sotto il pozzo "bacchette d'oro".

Quando un pozzo da cui pescare è esaurito, si mescolano le carte scartate per costituirne uno nuovo.

Solo dopo aver compiuto la sua azione, il giocatore potrà tentare di vincere una bacchetta d'oro se lo desidera. In caso contrario, passa la mano al giocatore successivo.

Vincere una bacchetta d'oro

Per vincere una bacchetta d'oro, il giocatore deve presentare 2 carte "cappello" che presentino conigli di colore identico a quelli presenti sulla carta "bacchetta d'oro".

Queste carte devono essere in suo possesso, messe sulla sua bacchetta magica, con le facce cappello o coniglio rivolte verso di lui.

- Se le 2 carte "cappello" corrispondono ai conigli della sua carta "bacchetta d'oro", il giocatore la prende e la gira con la faccia "bacchetta d'oro".

Le due carte "cappello" vengono così scartate con le facce coniglio visibili.

Il giocatore pesca allora due nuove carte "cappello" che mette sul suo supporto e 1 nuova carta "bacchetta d'oro" che si mette di fronte, con la faccia coniglio visibile. Poi, passa la mano al giocatore successivo.

Un giocatore non ha diritto di vincere una seconda bacchetta d'oro nello stesso turno di gioco.

- Se le due carte "cappello" non corrispondono ai conigli della sua carta "bacchetta d'oro", il giocatore perde una carta "bacchetta d'oro" vinta in precedenza e la mette sotto al pozzo da cui pescare.

Rimette le sue 2 carte "cappello" sul suo supporto e passa la mano al giocatore successivo.

● Il gioco termina non appena un giocatore vince la sua quarta bacchetta d'oro.

Un gioco di Thiery Chapeau

Melimagic

JOGO DE MEMÓRIA E ESTRATÉGIA:

Abracadabra! O grande vencedor do torneio de magia será aquele que fizer aparecer o maior número de pares de coelhos ! Para isso vai ser necessário ter uma memória de elefante e a manha de uma raposa!

5 - 99 2 - 4 20 min

Conteúdo:

- 24 Cartas chapéu (1 coelho na frente – 1 chapéu no verso)
- 21 Cartas varinhas de ouro (2 coelhos na frente 1 varinha dourada no verso)
- 2 Dados
- 4 Varinhas mágicas

Objectivo do jogo :

O vencedor é quem conseguir ganhar 4 cartas varinhas de ouro.

Preparar o jogo:

Cada jogador coloca uma varinha mágica diante de si e recebe três cartas chapéu com as faces de coelho escondidas. Coloca-as no seu suporte, com os coelhos virados para si. As restantes cartas formam o monte 'chapéu' e são pousadas com as faces de coelho escondidas no meio da mesa.

Depois, cada um recebe uma varinha dourada que coloca na mesa ao seu lado, com os coelhos visíveis para todos os jogadores. As restantes cartas formam o monte 'varinhas de ouro' e são colocadas com as faces de coelho escondidas ao lado do monte 'chapéu'.

Desenrolar do jogo:

Atenção! Durante toda a partida, os jogadores não podem ver as faces de coelho das cartas 'chapéu' que não se apresentem directamente aos seus olhos (sobre os seus mas igualmente sobre os dos adversários).

Começa a jogar o jogador mais novo ; joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Cada um na sua vez, o jogador lança os dois dados. Depois escolhe uma só acção das duas indicadas pelos dados e realiza-a.

- CHAPÉUS!

Sobre os diferentes suportes – o seu e o dos adversários – o jogador pode virar as cartas 'chapéu' com as faces viradas para si. Isso irá permitir descobrir (ou redescobrir) os coelhos escondidos debaixo dos chapéus.

O número de chapéus representados na face do dado indica o número total de cartas 'chapéu' que o jogador pode virar. Ele pega e vira cada carta antes de repor no mesmo local com a face de coelho virada para si. Às vezes, ele será limitado pelo número de cartas que se apresentam com os chapéus virados para si, e irá virar então menos que o número indicado no dado.

Atenção a uma excepção : Assim que os dois dados caiem com as faces 'chapéu', o jogador efectua as acções dos dois dados e pode virar até 4 cartas 'chapéu'.

● TROCA!

O jogador troca qualquer uma das suas próprias cartas 'chapéu' contra qualquer uma das do outro jogador (quer tenham faces de coelho, quer de chapéu viradas para si).

Estas duas cartas mudam de local e são então repostas com as faces de coelho viradas para o jogador que as recebe.

(De notar que durante a movimentação, os jogadores devem prestar atenção para que os outros adversários não possam ver as faces dessas cartas)

● MONTE!

O jogador escolhe retirar uma carta do monte:

- Se for uma carta 'chapéu'.

O jogador pode substituir qualquer carta das suas 3 cartas 'chapéu'. A carta substituída é descartada com o coelho visível ao lado do monte. A nova carta é colocada com a face de coelho virada para o jogador. Se a carta retirada do monte não lhe interessar, então descarta-a directamente.

- Se for uma carta varinha dourada.

O jogador substitui obrigatoriamente a carta de varinha de ouro colocada com a face coelho visível diante do jogador. A carta substituída é colocada sobre o monte 'varinhas de ouro'.

Assim que um monte é esgotado, baralham-se as cartas descartadas para constituir um novo.

Unicamente após ter realizado a sua acção, o jogador pode tentar ganhar uma varinha dourada se pretender. Caso contrário, passa a mão ao jogador seguinte.

Ganhar uma varinha dourada

Para ganhar uma varinha dourada, o jogador deve apresentar 2 cartas «chapéu» com coelhos da mesma cor que a carta varinha dourada.

Estas cartas devem estar na sua posse, colocadas sobre a varinha dourada mágica, com as faces de chapéu viradas para si.

- Se as 2 cartas 'chapéu' corresponderem aos coelhos da carta varinha dourada, o jogador ganha-a e vira a carta com face varinha dourada.

As 2 cartas 'chapéu' são recusadas com as faces de coelho visíveis

O jogador vai ao baralho buscar 2 cartas 'chapéu' que coloca no seu suporte e uma nova carta 'varinha dourada' que coloca com as faces de coelho diante de si. Depois, passa a mão ao jogador seguinte.

Um jogador não tem o direito de ganhar uma segunda varinha de ouro na mesma jogada.

- Se as 2 cartas 'chapéu' não corresponderem aos coelhos da sua carta 'varinha dourada', o jogador perde uma carta varinha dourada que ganhou anteriormente! Coloca esta última no monte. Ele coloca as 2 cartas 'chapéu' sobre o seu suporte e passa a mão ao jogador seguinte.

● A partida termina quando um jogador ganhar a sua 4ª varinha dourada.

Um jogo de Thiery Chapeau

DK Spilleregler

Melimagic

HUKOMMELSES- OG STRATEGISPIL:

Abracadabra! Den store vinder i den magiske turnering er den, som kan få flest kaninpar frem! For at kunne gøre det, skal man have hukommelse som en elefant og være snu som en ræv!

5 - 99 | 2 - 4 | 20 min

Indhold:

- 24 hattekort (1 kanin på forsiden – 1 hat på bagsiden)
- 21 guldtryllestavskort (2 kaniner på forsiden 1 guldtryllestav på bagsiden)
- 2 terninger
- 4 magiske tryllestave

Spillets mål:

Vinderen er den første, som vinder 4 guldtryllestavskort.

Forberedelse af spillet:

Hver spiller lægger en magisk tryllestav foran sig og modtager 3 hattekort med kaninsiden nedad. Spilleren placerer dem på sin holder, med kaninerne vendt mod spilleren selv. De resterende kort udgør hattebunken og lægges med kaninsiden nedad midt på bordet. Derefter modtager hver spiller et guldtryllestavskort, som lægges på bordet ved siden ham, med kaninerne synlige for alle spillerne. De resterende kort udgør guldtryllestavbunken og lægges med kaninsiden skjult ved siden af hattebunken.

Spillets gang:

Vigtigt! Under hele spillet har spillerne ikke ret til at se kaninsiden af hattekortene, med undtagelse af de hattekort der er beregnet til spillerne selv (i deres egen holder, men også dem i modspillernes holdere).

Den yngste spiller begynder; man spiller i retning med uret. Spillerne kaster de to terninger efter tur. Derefter vælges den ene af de to handlinger, som terningerne angiver, og handlingen udføres.

- HATTE!

På de forskellige holdere – din egen eller modstandernes – kan spilleren vende hattekort, der har hattesiden vendt mod ham/hende. Det giver mulighed for at afsløre (eller afslører igen) de skjulte kaniner bag hattene.

Antallet af viste hatte på terningen angiver det samlede antal af hattekort, som spillerne har ret til at vende. Han/hun tager og vender hvert kort, før han lægger det tilbage på samme sted med kaninsiden vendt mod ham/hende selv. Nogle gange bliver han/hun begrænset pga. at antallet af hattekort, der vises for ham/hende, og han/hun vender i så tilfælde mindre kort end antallet på terningen viser.

Pas på! En undtagelse: Når begge terninger lander på hattesiden, udfører spilleren handlingerne fra begge terningerne og kan vende op til 4 hattekort.

BYTTE!

Spiller kan bytte et hvilket som helst af sine egne hattekort med et hvilket som helst af en anden spillers hattekort (ligegyldigt om det vender kaninsiden eller hattesiden mod ham/hende).

De to kort skifter plads og bliver lagt med kaninsiden mod spilleren, som modtager det.

(Pas på! Under håndteringen af kortene skal spillerne passe på, at de andre modspillere ikke kan se deres kort)

FISKE!

Spilleren vælger at fiske et kort:

- Enten et hattekort.

Det kan erstatte et hvilket som helst af hans/hendes 3 hattekort. Det erstattede kort har ingen værdi og lægges ved siden af bunken med kaninsiden synlig. Det nye kort placeres på holderen med kaninsiden mod spilleren selv. Hvis det fiskede kort ikke har nogen interesse, lægger han/hun det straks ved siden af bunken med kaninsiden opad.

- Eller et guldtryllestavskort.

Dette kort skal erstatte guldtryllestavskortet, som ligger med kaninsiden opad for spilleren. Det erstattede kort lægges under bunken med guldtryllestavskort.

Når en bunke er opbrugt, blander man de kasserede kort for at lave en ny bunke.

Det er først, efter at spilleren har udført sin handling, at han/hun kan forsøge at vinde en guldtryllestav, hvis han/hun ønsker det. Hvis ikke, er det den næste spiller, der fortsætter.

Vinde en guldtryllestav

For at vinde en guldtryllestav skal spilleren vise 2 hattekort med kaniner i samme farve, som dem der er på guldtryllestavskortet.

Kortene skal være i spillerens position, placeret på spillerens magiske tryllestav, med hatte eller kaninsiden vendt mod ham/hende selv.

- Hvis de 2 hattekort svarer til kaninerne på spillerens guldtryllestavskort. Spilleren får det og vender siden med guldtryllestaven opad.

De 2 hattekort bliver så lagt ved siden af bunken med kaninsiden opad.

Spilleren fisker derefter 2 nye hattekort, som han/hun lægger på sin holder og 1 nyt guldtryllestavskort, som lægges foran spilleren med kaninsiden synlig. Derefter er det den næste spiller, der fortsætter.

En spiller har ikke ret til at vinde to guldtryllestave i samme tur.

- Hvis de 2 hattekort ikke svarer til kaninerne på spillerens guldtryllestavskort, taber han/hun et guldtryllestavskort som han/hun tidligere har vundet! Dette kort lægges under bunken. Han/hun lægger sine 2 hattekort på holderen, og det er næste spilleres tur til at spille.

Spillet slutter, så snart en spiller vinder sin fjerde guldtryllestav.

Et spil af Thiery Chapeau

S Spelregler

Melimagic

MINNES- OCH STRATEGISPEL

Abrakadabra! Den som kan trolla fram flest kaninpar vinner spelet! För detta krävs det att man har ett minne som en elefant och är listig som en räv!

5 - 99 | 2 - 4 | 20 minuter

Spelet innehåller

- 24 hattkort (1 kanin på framsidan - 1 hatt på baksidan)
- 21 trollstavskort (2 kaniner på framsidan - 1 trollstav på baksidan)
- 2 tärningar
- 4 trollstavar

Spelets mål

Att vara den förste som lyckas vinna 4 trollstavskort.

Spelförberedelser

Varje spelare lägger en trollstav framför sig och får tre hattkort (kaninsidan får inte visas). Varje spelare ska lägga dem på sitt stöd med kaninerna riktade mot sig själv.

De resterande korten utgör "hatthögen" och ska läggas mitt på bordet med kaninsidan neråt.

Sedan ska var och en få ett trollstavskort som man ska lägga bredvid sig på bordet, med kaninsidan upp, synlig för alla spelare. De resterande korten utgör en hög som är "trollstavshögen" och ska läggas med kaninsidan ner bredvid hatthögen.

Spelregler

Observera! Under spelets gång får spelarna inte titta på hattkortens kaninsida, vare sig på det egna stödet eller på motståndarnas stöd (om det inte är meningen att denna sida ska vara synlig).

Den yngste spelaren börjar och sedan fortsätter man att spela medsols. Man börjar med att slå de två tärningarna. Sedan väljer man ett av de två alternativ som tärningarna visar och utför denna.

- HATTAR!

På de olika stöden – både det egna och sin motståndares – får man vända hattkorten som har hattsidan riktad mot sig själv. Då får man se (eller återse) vilka kaniner som göms bakom hattarna.

Antalet hattar som visas på tärningen visar det totala antal hattkort som man får lov att vända på. Man ska vända varje kort innan man sätter tillbaka det på samma ställe med kaninsidan riktad mot sig själv. Ibland kommer man att vara begränsad av antalet kort som finns med hattsidan mot sig själv, och man kommer bara kunna vända ett färre antal kort än tärningen visar.

Det finns ett undantag: När båda tärningarna visar hattsidan, ska man utföra det som de båda tärningarna visar och kan vända upp till 4 hattkort.

● BYTE!

Man kan byta ut vilket kort man vill av sina egna hattkort mot ett valfritt kort från en annan spelare (oavsett om kaninsidan eller hattsidan är vänd mot sig).

Dessa två kort ska byta plats och läggas tillbaka med kaninsidan vänd mot den spelare som får kortet.

(Under bytet ska man se till att de andra spelarna inte kan se framsidan på korten.)

● PLOCKA!

Man får välja ett kort som man ska plocka upp.

– Om man plockar upp ett hattkort gäller följande:

Man ska byta ut detta kort mot något av sina tre hattkort. Det kort som blir utbytt ska slängas med kaninsidan upp vid sidan av högen. Det nya kortet ska läggas på stödet med kaninsidan vänd mot spelaren. Om man inte vill ha kortet som man plockat upp, ska man slänga det meddetsamma.

– Om man plockar upp ett trollstavskort gäller följande:

Detta kort måste bytas ut mot trollstavskortet som finns framför spelaren med kaninsidan upp. Det utbytta kortet ska läggas under trollstavshögen.

När en hög tar slut ska man blanda de slängda korten och göra en ny hög.

Det är bara efter att man har utfört detta som man kan försöka vinna en trollstav om man vill. Annars är det nästa spelares tur.

Vinna en trollstav av guld

För att vinna en trollstav av guld ska man visa 2 hattkort med kaniner av samma färg som de som finns på trollstavskortet.

Man ska behålla korten och lägga dem på sin trollstav, med hattsidan eller kaninsidan vänd mot sig själv.

- Om de 2 hattkorten verkligen har samma färg som kaninerna på trollstavskortet ska man ta detta och lägga det med trollstavssidan uppåt.

De 2 hattkorten ska slängas med kaninsidan upp.

Spelaren ska då ta upp 2 nya hattkort och lägga dem på sitt stöd och 1 nytt trollstavskort och lägga det framför sig med kaninsidan uppåt.

Sedan är det nästa spelares tur.

En spelare kan vinna högst en trollstav under en och samma omgång.

- Om de 2 hattkorten inte motsvarar kaninerna på trollstavskorten, förlorar man det trollstavskort som man precis vunnit.

Då ska man lägga detta under högen. Man ska lägga tillbaka sina 2 hattkort på sitt stöd och sedan är det nästa spelares tur.

● Omgången är slut när en spelare vinner sin fjärde trollstav av guld.

Ett spel av Thiery Chapeau

RUS Правила игры

Melimagic

ИГРА НА ЗАПОМИНАНИЕ И СТРАТЕГИЮ:

Абракадабра! В турнире волшебников победит тот, кто сумеет показать наибольшее количество пар кроликов. Однако для этого нужно иметь память, как у слона, и хитрость, как у лисицы!

5 – 99 2 – 4 20 минут

Игровой комплект:

- 24 карты «шляпа» (на лицевой стороне 1 кролик, на обороте – 1 шляпа)
- 21 карта «золотая палочка» (на лицевой стороне 2 кролика, на обороте – 1 золотая палочка)
- 2 игральных кубика
- 4 волшебные палочки

Цель игры:

Побеждает тот, кто первым сумеет выиграть 4 карты «золотая палочка».

Подготовка к игре:

Каждый игрок кладет перед собой одну волшебную палочку и получает три карты «шляпа», повернутые, что их лицевая сторона (то есть та, где нарисован кролик) не видна. Игрок устанавливает эти карты на свою подставку, повернув их лицевыми сторонами к себе.

Оставшиеся карты «шляпа» складываются в колоду, лицевыми сторонами вниз, и эта колода помещается в центре стола.

Потом каждый игрок получает одну карту «золотая палочка» и кладет ее на стол рядом с собой так, чтобы кролики были видны всем остальным игрокам. Оставшиеся карты «золотая палочка» складываются в колоду, лицевыми сторонами вниз, и эта колода кладется рядом с колодой «шляп».

Процесс игры:

Предупреждение: В продолжение всей игры, игроки не имеют права смотреть на лицевую сторону карт «шляпа», которые не обращены прямо к н (как на их собственной подставке, так и на подставках других игроков).

Игру начинает самый младший игрок, затем ход передается от игрока к игроку по часовой стрелке.

Когда игроку передается ход, он бросает два игральных кубика. Потом из двух действий, которые обозначены кубиками, он выбирает одно и выполняет его.

● **ШЛЯПЫ!**

На двух разных подставках – своей и принадлежащей одному из других игроков – игрок может повернуть карты «шляпа», обращенные к нему той стороной, где нарисована шляпа. Таким образом, он может увидеть (впервые или опять) кроликов, спрятанных на лицевой стороне этих карт.

Количество шляп на выпавшей стороне кубика указывает, сколько всего карт «шляпа» может повернуть игрок. Он берет карты, одну за другой, и поворачивает, а потом кладет на то же место, лицевой стороной к себе. В случае если количество карт, обращенных к нему стороной «шляпа», меньше того количества, которое выпало на кубике, он может повернуть только столько карт, сколько есть. Особый случай: если на обоих кубиках выпадает сторона «шляпа», то игрок выполняет действия, указанные обоими кубиками, и может повернуть до 4-х карт «шляпа».

ОБМЕН!

Игрок обменивает какую-либо из своих карт «шляпа» на какую-либо карту «шляпа», принадлежащую другому игроку (независимо от того, какой стороной они к нему обращены)

Эти карты меняются местами и кладутся так, чтобы лицевая сторона (с кроликом) каждой карты была обращена к игроку, который ее получает.

(Во время игры игроки должны быть осторожны и не показывать другим игрокам лицевые стороны своих карт)

КОЛОДА!

По своему выбору, игрок тянет карту:

- либо из колоды «шляп».

Этой картой он может заменить любую из своих карт «шляпа». Замененная карта сбрасывается и кладется, лицевой стороной вверх, рядом с колодой. Если вытянутая из колоды карта игроку не подходит, то он ее сбрасывает сразу же.

- либо из колоды «золотых палочек».

Этой картой игрок обязательно должен заменить карту «золотая палочка», лежащую перед ним лицевой стороной вверх. Замененная карта становится самой нижней картой колоды «золотых палочек».

Когда в колоде не остается больше карт, сброшенные карты перемешиваются, и из них формируется новая колода.

Только после того как игрок выполнил действие, указанное кубиками, он может, если захочет, попытаться выиграть золотую палочку. Если же он этого не хочет, то ход передается следующему игроку.

Как выиграть золотую палочку

Чтобы выиграть золотую палочку, игрок должен предъявить 2 карты «шляпа», на которых изображены кролики, цвета которых совпадают с цветами кроликов, изображенных на карте «золотая палочка».

Нужно, чтобы эти карты ему принадлежали и были помещены на волшебную палочку. При этом они могут быть повернуты к нему либо лицевой, либо обратной стороной.

– Если кролики на двух картах «шляпа» точно соответствуют кроликам на его карте «золотая палочка», то игрок выигрывает эту у и поворачивает ее обратной стороной (т. е. золотой палочкой) к себе.

А 2 предъявленные карты «шляпа» помещаются в сброс, обратными сторонами (то есть кроликами) вверх.

Затем игрок тянет из колоды 2 новые карты «шляпа», помещая их на свою подставку, и новую карту «золотая палочка», которую он кладет перед собой, так что ее обратная сторона (с кроликами) обращена к нему.

Затем ход передается следующему игроку.

Игрок не имеет права выиграть вторую золотую палочку на том же ходе.

– Если кролики, изображенные на двух картах «шляпа» не соответствуют кроликам, изображенным на его карте «золотая палочка», то игрок одну ранее выигранную золотую палочку! Он кладет ее в низ колоды. Затем он помещает 2 карты «шляпа» на свою подставку и передает ход следующему игроку.

Игра заканчивается, когда один из игроков выигрывает свою четвертую золотую палочку.

Автор игры: Тьери Шапо

Melimagic

DJ08491

Attention ! Warning! Achtung! ¡Atención! Attenzione! Opgepast! Cuidado! Advarsel! Varning! Осторожно! Προσοχή!

Danger d'étouffement. Choking hazard. Erstickungsgefahr. Pericolo di soffocamento.
Peligro de asfixia. Verslikkingsgevaar. Perigo de asfixia. Risk för kvävning. Fare for kvælning.
Внимание: риск попадания в дыхательные пути. Κίνδυνος ασφυξίας.

Conserver l'emballage. Référence fabricant. Retain address. Anschrift aufbewahren.
Guarda la dirección. Adres bewaren. Spara adressen. Conservare l'indirizzo. Guarde o endereço.
Gem adressen. Παρακαλούμε κρατήστε αυτή τη διεύθυνση. Сохраните адрес.

3, rue des Grands Augustins - 75006 - Paris - France
www.djeco.com