



Magic Hat



lat
6-99

Gra pamięciowa



Wiek: 6 do 99 lat



Liczba graczy: 2 do 4 graczy



Zawartość: 6 kapeluszy magika (każdy ze zwierzątkiem w środku), 6 kart „zwierząt”, 4 żetony „kapelusz magika”, 1 żeton „magicznej różdżki”.



Cel gry: Być graczem, który jako pierwszy zdobędzie żeton



Przygotowanie gry:

Umieść wszystkie kapelusze magika na środku stołu, otworem do dołu tak, aby nie było widać środka. Obok nich, umieść w rzędzie 6 kart „zwierząt” obrazkami do góry. Następnie obok połóż żetony „kapelusz magika” i „magicznej różdżki”.



Gra toczy się w kilku rundach:

Przygotowanie rundy:

Pomieszaj kapelusze (pilnując, aby wewnątrz było niewidoczne) i zabierz 1 losowo wybrany kapelusz.

Umieść ten kapelusz w pudełku (wciąż pilnując, aby wewnątrz było zakryte): to jest zwierzę, które zniknęło dzięki magikowi.

Pozostałe 5 kapeluszy ułóż w okręgu pośrodku graczy, obok kart zwierząt.



Przebieg rundy:

Rozpoczyna najmłodszy gracz, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Podczas swojej kolejki gracz może:

- Zająrzeć do kapelusza

LUB

- Podać nazwę zwierzęcia, które zniknęło

Zaglądnienie do kapelusza:

Nie pokazując innym, gracz zagląda do środka jednego z kapeluszy i odkłada go. Następnie musi zamienić miejscami ten kapelusz z innym.

Uwaga: Ten ruch musi być wykonany w taki sposób, aby był widoczny dla wszystkich innych graczy.

Podanie nazwy zwierzęcia, które zniknęło:

Gracz mówi na głos nazwę zwierzęcia, które jego zdaniem zniknęło. Następnie, bez pokazywania innym graczom, zagląda do kapelusza, który został odłożony do pudełka.

- Jeśli w pudełku znajduje się właściwe zwierzę, gracz wygrywa rundę. Zaczyna się nowa kolejka, a gracz na lewo od zwycięzcy rozpoczyna nową kolejkę.
- Jeśli to nie jest to zwierzę: gracz nie może już brać udziału w tej rundzie i musi zachować tożsamość zaginionego zwierzęcia w tajemnicy. Pozostali gracze kontynuują grę, dopóki jeden z nich nie wygra rundy.

Uwaga: Kiedy w grze pozostał tylko jeden gracz, natychmiast wygrywa rundę.

Wygranie rundy:

Kiedy gracz wygrywa rundę, otrzymuje żeton „kapelusz magika”. Jeśli już jeden posiada, bierze żeton „magicznej różdżki” i wygrywa grę.

Koniec gry:

Kiedy gracz zdobędzie żeton „magicznej różdżki” - wygrywa grę.

Opcja dla zaawansowanych graczy: Po zamianie jednego kapelusza z innym, jeśli gracz chce, może zamienić jeszcze 2 wybrane przez siebie kapelusze.

Autorzy gry: Jonathan Favre-Godal & Corentin Lebrat