

Djeco társasjáték – Magic Hat



Cikkszám: DJ08536

Ajánlott életkor: 6-99 éves korig

Játékosok száma: 2-4 játékos

A játék tartalma: 6 varázskalap (kalapokban 1-1 állat), 6 állatkártya, 4 „varázskalap” korong, 1 „varázspálca” korong

A játék célja: elsőként megszerezni a varázspalcát

Előkészületek: A varázskalapokat nyílással lefelé helyezjük az asztal közepére, hogy ne lehessen látni, ki hol „lakik”, ezután tegyük le melléjük az állatkártyákat egy sorba! Végül a korongokat is kiterítjük.



A játék több körből áll

Egy kör előkészítése: A kalapokat összekeverjük (a kalapok belső oldala továbbra se legyen látható). Kiválasztunk egy tetszőleges kalapot, amit visszarakunk a dobozba (továbbra sem nézzük meg). A varázsló az itt rejtőző állatot varázsolja el.

A maradék 5 kalapot rendezzük egy körbe az állatkártyák mellett!



Egy kör menete: A legfiatalabb játékos kezd, majd órajárás szerint halad tovább a játék.

A soron lévő játékos 2 dolgot tehet:

1. bekukucskál egy kalap belsejébe, vagy
2. bemondja az eltűnt állat nevét.

1. Ha egy játékos egy kalapot választ, akkor úgy nézhet bele a kalapba, hogy más ne lássa, majd visszarakja az asztalra. A visszahelyezésnél egy másik kalappal helyet kell cseréljen! Fontos, hogy a játékosok lássák, melyik 2 kalap cserél helyet!
2. A második esetben a játékos bemondja az eltűnt állat nevét, majd belekukucskál a dobozban lévő kalapba:
 - Ha eltalálta az állatot, megnyeri ezt a kört. Új kör kezdődik, és a tőle balra ülő játékos kezd a következő kört.
 - Ha nem találja el az állatot, akkor ebben a körben már nem játszhat tovább, nem is találgathat. A többiek addig játszanak, míg valaki ki nem találja, melyik az elvarázsolt állat.

Megjegyzés: Ha már csak 1 játékos maradt, ő automatikusan megnyeri a játékot.

A kör győztese: Egy-egy kör győztese kap egy „kalap” korongot. Abban az esetben, ha valakinek már van kalap korongja, „varázspálca” korongot kap – és ezzel megnyeri a játékot.

A játék vége: Ha egy játékos megszerzi a „varázspálca” korongot, megnyeri a játékot.

Játékvariáció haladóknak: Miután a játékos kicserélt 2 kalapot egymással, lehetősége van további 2 kalapot megcserélni egymással.

Jonathan Favre-Godal és Corentin Lebrat játéka

Djeco társasjáték – Magic Hat



Cikkszám: DJ08536

Ajánlott életkor: 6-99 éves korig

Játékosok száma: 2-4 játékos

A játék tartalma: 6 varázskalap (kalapokban 1-1 állat), 6 állatkártya, 4 „varázskalap” korong, 1 „varázspálca” korong

A játék célja: elsőként megszerezni a varázspalcát

Előkészületek: A varázskalapokat nyílással lefelé helyezjük az asztal közepére, hogy ne lehessen látni, ki hol „lakik”, ezután tegyük le melléjük az állatkártyákat egy sorba! Végül a korongokat is kiterítjük.



A játék több körből áll

Egy kör előkészítése: A kalapokat összekeverjük (a kalapok belső oldala továbbra se legyen látható). Kiválasztunk egy tetszőleges kalapot, amit visszarakunk a dobozba (továbbra sem nézzük meg). A varázsló az itt rejtőző állatot varázsolja el.

A maradék 5 kalapot rendezzük egy körbe az állatkártyák mellett!



Egy kör menete: A legfiatalabb játékos kezd, majd órajárás szerint halad tovább a játék.

A soron lévő játékos 2 dolgot tehet:

1. bekukucskál egy kalap belsejébe, vagy
2. bemondja az eltűnt állat nevét.

1. Ha egy játékos egy kalapot választ, akkor úgy nézhet bele a kalapba, hogy más ne lássa, majd visszarakja az asztalra. A visszahelyezésnél egy másik kalappal helyet kell cseréljen! Fontos, hogy a játékosok lássák, melyik 2 kalap cserél helyet!
2. A második esetben a játékos bemondja az eltűnt állat nevét, majd belekukucskál a dobozban lévő kalapba:
 - Ha eltalálta az állatot, megnyeri ezt a kört. Új kör kezdődik, és a tőle balra ülő játékos kezd a következő kört.
 - Ha nem találja el az állatot, akkor ebben a körben már nem játszhat tovább, nem is találgathat. A többiek addig játszanak, míg valaki ki nem találja, melyik az elvarázsolt állat.

Megjegyzés: Ha már csak 1 játékos maradt, ő automatikusan megnyeri a játékot.

A kör győztese: Egy-egy kör győztese kap egy „kalap” korongot. Abban az esetben, ha valakinek már van kalap korongja, „varázspálca” korongot kap – és ezzel megnyeri a játékot.

A játék vége: Ha egy játékos megszerzi a „varázspálca” korongot, megnyeri a játékot.

Játékvariáció haladóknak: Miután a játékos kicserélt 2 kalapot egymással, lehetősége van további 2 kalapot megcserélni egymással.

Jonathan Favre-Godal és Corentin Lebrat játéka