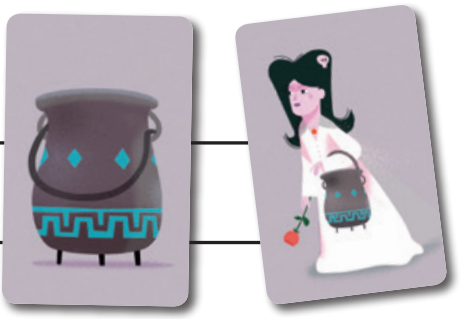
Magic School



5-99 años

1 a 6 jugadores

Contenido: 32 cartas.
16 cartas de objetos mágicos y 16 cartas de personajes

Objetivo del juego: cumplir al menos 10 misiones mágicas

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

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

Reglas del juego: empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, el primer jugador coge la primera carta del montón, se la enseña a todos los jugadores y la coloca boca abajo sobre la mesa.
El segundo jugador coge una carta y se la enseña a todos los jugadores:
- Si la carta puede asociarse con la carta ya colocada sobre la mesa, el jugador la pone sobre esta boca arriba. Así, se crea un par y ya no será posible colocar cartas encima de este.
- Si la carta no puede asociarse con la carta ya colocada sobre la mesa, el jugador la pone boca abajo sobre la mesa.
En los siguientes turnos, si hay varias cartas boca abajo sobre la mesa, el jugador elige sobre cuál colocar su nueva carta si cree que puede crear un par.
Se sigue la ronda hasta que no queden cartas en el montón.

Nota: los jugadores pueden hablar para elegir dónde poner la carta que se haya cogido, pero la decisión final corresponde al jugador del que sea el turno.
No se puede cambiar de sitio una carta ya colocada.

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

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

Un juego de Jonathan Favre-Godal