

Melimagic

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



X 24



X 4



X 21



I Regolamento del gioco

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 Thierry Chapeau