

Magic School



5-99 anni



1-6 giocatori

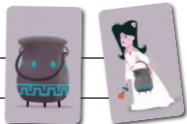


N. di carte: 32 carte.

16 carte oggetti magici e 16 carte personaggi



Scopo del gioco: portare a termine almeno 10 ricerche magiche



Siete dei giovani apprendisti che sognano di diventare Grandi Stregoni. Per riuscirci, dovete portare a termine almeno 10 ricerche magiche. Le ricerche magiche sono collettive, è necessario quindi giocare di squadra per riuscire tutti insieme nell'impresa.

Per portare a termine una ricerca magica, dovete associare gli oggetti magici ai rispettivi proprietari e riunire le due carte corrispondenti.

Preparazione del gioco: Mescolare tutte le carte e disporle sul tavolo in un mazzo, a faccia in giù.

Nel corso del gioco i giocatori pescano le carte e le posizionano fianco a fianco sul tavolo formando delle linee di 4 carte, fino a costituire un quadrato di 4 carte per ogni lato.



Regola del gioco: Comincia il giocatore più giovane, si gioca poi in senso orario. Quando arriva il suo turno, il primo giocatore pesca la prima carta dal mazzo, la mostra a tutti i giocatori, poi la riposiziona sul tavolo a faccia in giù.

Il secondo giocatore pesca un'altra carta, la mostra a tutti i giocatori:

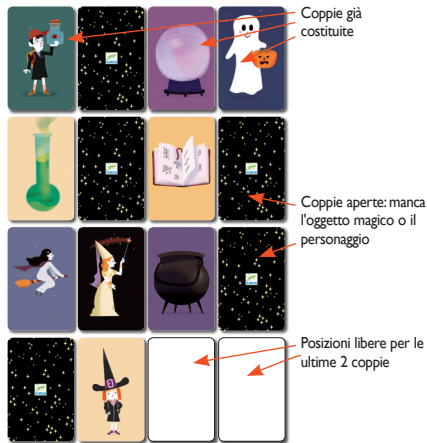
- Se questa carta può essere associata alla carta già posata sul tavolo, il giocatore la posiziona sopra di essa, con la faccia rivolta verso l'alto. Viene così a crearsi una coppia di carte, sulla quale non sarà più possibile posizionare altre carte.
- Se questa carta non può essere associata alla carta già posata sul tavolo, il giocatore la posiziona al suo fianco, a faccia in giù. Per i turni seguenti, se sul tavolo ci sono più carte a faccia in giù, il giocatore sceglie quella sulla quale posizionare la nuova carta con l'obiettivo di creare una coppia.

I turni di gioco si susseguono fino a quando non ci sono più carte nel mazzo.

NB: I giocatori possono comunicare tra loro per scegliere dove posizionare la carta pescata, ma la decisione finale è del giocatore cui spetta il turno.

È impossibile spostare una carta già posata sul tavolo.

Fine della partita: La partita finisce quando sono state posate tutte le carte sul tavolo, ovvero è stato formato un quadrato di 4 carte per ogni lato, con 2 carte su ogni posizione. Dopodiché le 16 coppie create vengono verificate. Se l'oggetto magico e il suo proprietario sono stati associati correttamente, la ricerca magica è stata portata a termine con successo.



Punteggi allievi:

- 15 o 16 ricerche: **Eccellente!** Diventi Grande Stregone e sei insignito della medaglia dell'Ordine di Merlino.
- Da 10 a 14 ricerche: **Bravo!** Diventi Grande Stregone.
- Da 7 a 9 ricerche: **Peccato, c'eri quasi!** Riprova!
- Da 0 a 6 ricerche: **Ahi...** missione fallita, ma un vero Stregone non molla mai!

Un gioco di Jonathan Favre-Godal