


GB

Rules of the game




 Години: 6 до 99

 Брой играчи: от 2 до 4

 Включва: 6 магически шапки (всяка с по 1 животно вътре), 6 карти с животни, 4 жетона "магическа шапка", 1 жетон "магическа пръчка"

 Цел на играта: Да си първият играч, взел жетона "магическа пръчка".

 Подготовка за игра: Поставете всички магически шапки в средата на игралното поле, така че вътрешната им част да не се вижда. Поставете картите с животни с картинките нагоре в редица. Жетоните с магически шапки и магическа пръчка поставете също от едната страна



Играта се играе в няколко кръга:

Подготовка за игра:

Разбъркайте шапките (като все още не показвате вътрешната им част. Премахнете една от тях на случаен принцип. Поставете я в кутията (все още не показвате какво има отдолу): това е животното, което магьосникът накарва да изчезне. Подредете останалите карти в кръг по средата до картите с животни.



Начало на рунда:

Най-младият играч започва, след което играта продължава по посока на часовниковата стрелка.

По време на своя ред, играчът има две възможности:

- Да погледне вътре в шапката
- или
- Да назове липсващото животно

Възможност 1: Поглеждане под шапката:

Без да показва на никой друг, играчът поглежда под една от шапките на масата, след това я връща обратно, като трябва да размени мястото ѝ с някоя друга шапка на игралното поле.

Забележка: Смяната на шапките трябва да се случи пред погледа на всички останали играчи.

Възможност 2: Назоваване името на липсващото животно

Играчът назовава името на животното, което смята, че липсва, така че всички останали да чуят. Без да показва на останалите, играчът поглежда под шапката, която е поставена в кутията.

- Ако животното под шапката е това, което играчът е назовал, той печели рунда. След това започва нов кръг и в него първи започва играчът в ляво от победителя в предишния.
- Ако животното под шапката не е това, което играчът е назовал, той губи рунда и трябва да пази в тайна кое е липсващото животно. Другите играчи продължават да играят докато един от тях не спечели рунда.

Забележка: Когато има само един останал играч в рунда, той автоматично го печели.

Спечелване на рунд:

Когато играч спечели рунд, той взима жетон "магическа шапка". Ако вече има такъв, взема жетон "магическа пръчка" и печели играта

Край на играта: Когато играч спечели жетон "магическа пръчка" печели играта.

Вариант за опитни играчи: След смяна на една от шапките, играчът може да смени местата на още две шапки по негов избор.

A game by Jonathan Favre-Godal & Corentin Lebrat