

Magic School



5 till 99 år



1 till 6 spelare

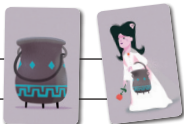


Antal kort: 32 spelkort:

16 kort med magiska föremål och 16 kort med figurer



Spelets mål: slutföra minst 10 magiska uppdrag



Spelarna är unga lärlingar som drömmer om att bli stormagiker. För att lyckas med det måste de klara minst 10 uppdrag. Uppdragen är gemensamma, och spelarna måste samarbeta för att lyckas tillsammans.

Varje uppdrag går ut på att sammanföra de magiska föremålen med deras ägare och lägga samman de två matchande korten.

Förberedelser: Alla korten blandas och läggs i en hög på bordet, med framsidan nedåt. Under spelets gång drar spelarna kort ur högen och lägger dem bredvid varandra på bordet i rader med fyra kort i varje, så att det till slut bildas en kvadrat med fyra rader gånger fyra kort.



Spelregler: Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols. Den första spelaren börjar med att dra det första kortet i leken, visar upp det för de övriga spelarna och lägger det sedan med framsidan nedåt på bordet. Den andra spelaren drar ett nytt kort och visar upp det för de övriga spelarna:

- Om kortet kan kombineras med det kort som redan har lagts på bordet lägger spelaren sitt kort ovanpå det liggande kortet, med framsidan uppåt. Då bildas ett par och det går inte att lägga några nya kort ovanpå det.

- Om kortet inte kan kombineras med det kort som redan har lagts på bordet lägger spelaren sitt kort bredvid det liggande kortet, med framsidan nedåt.

För de följande omgångarna, om det ligger flera kort med framsidan nedåt på bordet, ska spelaren välja på vilket kort han eller hon vill lägga sitt kort för att kunna bilda ett par. Spelet fortsätter så länge det finns kort kvar i leken.

Obs! Spelarna kan diskutera för att välja var det dragna kortet ska läggas, men det är spelaren som har turen som till slut får bestämma.

Det är inte tillåtet att ta upp och byta plats på ett kort som redan har lagts.

Spelomgången avslutas: Spelomgången avslutas när alla kort har lagts ut på bordet, det vill säga när det har bildats en kvadrat med fyra rader gånger fyra kort, med två kort i varje hög. Sedan kontrolleras de 16 bildade paren. Om det magiska föremålet har förknippats med rätt ägare är uppdraget slutfört.



Pristavla:

- 15 eller 16 uppdrag: **Utmärkt!** Du utnämns till stormagiker och får Merlin-ordens medalj.
- Från 10 till 14 uppdrag: **Bravo!** Du utnämns till stormagiker.
- Från 7 till 9 uppdrag: **Synd,** det lyckades nästan! Försök igen!
- Från 0 till 6 uppdrag: **Ojdå,** den här gången gick det inte vägen, men en äkta trollkonstnär ger aldrig upp!

Ett spel av Jonathan Favre-Godal