



Сдай экзамен в школе волшебства и стань настоящим волшебником!

Играя в эту развивающую игру, малыши станут внимательнее и научатся считать до 10.

Игра рассчитана на 2–4 участников и предназначена для детей в возрасте от 4 до 8 лет и их любящих родителей.

Цель игры

Цель каждого игрока – первым наколдовать 10 любых предметов или персонажей.

Подготовка к игре

Карточки тщательно перемешайте и положите на столе закрытой стопкой рубашками вверх. Каждому игроку выдайте по 10 круглых жетонов колдовства.

Если игроков меньше 4, то лишние жетоны убираются в коробочку и в игре не участвуют.



Ход игры

Игроки ходят по очереди, установленной по договоренности или по жребию.

В свой ход игрок открывает верхнюю карточку из стопки.

• Если это карточка с волшебной палочкой, то игрок забирает ее себе. Эту карточку он может в любой момент игры обменять на 10 жетонов волшебства, если его жетоны закончились.



После этого, если на столе есть хотя бы одна открытая карточка-задание, то игрок может попытаться ее выполнить по описанным ниже правилам.

Если же открытых карточек-заданий нет, то ход сразу переходит к следующему игроку.

• Если это карточка-задание, то игрок кладет ее на середину стола открытой. На каждой такой карточке изображен персонаж или предмет, который нужно наколдовать, и магия (3 цветных кружочка), которая для этого требуется. Затем игрок бросает сразу 3 кубика.



• Если выпавшие на них цвета совпадают с цветами на 1 или 2 открытых карточках-заданиях, то игрок забирает эти карточки себе в качестве призовых очков.



• Если выпавшие на кубиках цвета не совпадают с цветами ни на одной из открытых карточек-заданий, то игрок может либо закончить ход, либо использовать свои жетоны магии, чтобы перебросить 1 или несколько кубиков.

Чтобы перебросить 1 кубик, нужно потратить 1 жетон. Количество попыток ограничено только наличием у игрока жетонов.

Но, если игроку не везет, он не обязан пытаться, пока все жетоны не закончатся.

В любой момент он может остановиться и закончить ход, не выполнив задание.

Невыполненные карточки-задания остаются лежать на столе открытыми.

Конец игры

Как только игрок наколдует 10 предметов или героев, он становится победителем.

Игра продолжается, пока ее не закончит предпоследний игрок. Игроки, закончившие игру в один круг игры, делят между собой соответствующее призовое место.

Если вы хотите сыграть быструю партию, то можно играть до первого победителя или сократить количество выполненных заданий, необходимое для победы до 5.

Желаем удачи!



© Автор игры – Олеся Емельянова, 2019.

