



Magic Hat



ans years
años Jahre

6-99

Jeu de mémoire
A memory game
Merkspiel
Juego de memoria


F


Règle du jeu



 **Age :** 6-99 ans

 **Nombre de joueurs :** 2-4 joueurs

 **Contenu :** 6 chapeaux de magiciens (chacun avec un animal à l'intérieur), 6 cartes « animal », 4 jetons « chapeau de magicien », 1 jeton « baguette magique ».

 **But du jeu :** Être le premier à récupérer le jeton « baguette magique ».

 **Préparation du jeu :**

Posez tous les chapeaux de magicien au centre de la table, fond caché, de façon à ne pas voir l'intérieur. Posez les 6 cartes « animal » en ligne, face découverte, à côté. Posez les jetons « chapeau de magicien » et « baguette magique » à côté.



Le jeu se déroule en plusieurs manches :

Mise en place d'une manche :

Mélangez les chapeaux (en gardant bien l'intérieur caché) et retirez 1 chapeau au hasard.

Placez ce chapeau dans la boîte (toujours en gardant bien l'intérieur caché) : il s'agit de l'animal que le magicien a fait disparaître.

Disposez les 5 chapeaux restants en cercle au centre des joueurs à côté des cartes « animal ».



Déroulement d'une manche :

Le plus jeune joueur démarre puis le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur actif peut :

• **Regarder à l'intérieur d'un chapeau**

OU

• **Énoncer le nom de l'animal disparu.**

Regarder à l'intérieur d'un chapeau :

Le joueur actif regarde, secrètement, l'intérieur d'un des chapeaux du centre de la table et le repose. Ensuite, **il doit intervertir ce chapeau avec un autre.**

Attention : Cette manipulation doit se faire de manière à ce qu'elle soit visible de tous les autres joueurs.

Énoncer le nom de l'animal disparu

Le joueur actif annonce à haute voix le nom de l'animal disparu. Il regarde alors secrètement à l'intérieur du chapeau écarté.

- S'il s'agit bien de l'animal annoncé : Il gagne la manche. On démarre alors une nouvelle manche et le joueur à gauche du vainqueur devient le 1er joueur de cette nouvelle manche.
- S'il ne s'agit pas de l'animal annoncé : Il ne peut plus participer à cette manche et doit garder l'identité de l'animal disparu secrète. Les autres joueurs, eux, continuent de jouer jusqu'à ce que l'un d'eux remporte la manche.

NB : Lorsqu'il n'y a plus qu'un joueur en jeu ce dernier gagne immédiatement la manche.

Gagner une manche :

Lorsqu'un joueur gagne une manche il prend un jeton « chapeau de magicien ». S'il en a déjà un, il prend le jeton « baguette magique » et remporte la partie.

Fin du jeu :


Lorsqu'un joueur gagne le jeton « baguette magique » : il remporte la partie.


Variante pour les experts : Après avoir intervertir le chapeau observé avec un autre. S'il le désire, il peut de nouveau intervertir 2 chapeaux de son choix.



 **Ages:** 6 to 99

 **Number of players:** 2 to 4 players

 **Contents:** 6 magic hats (each with 1 animal inside), 6 animal cards, 4 magic hat tokens, 1 magic wand token.

 **Aim of the game:** To be the first player to collect the magic wand token.

Game setup:

Place all of the magic hats in the centre of the table with the bottom side down, so that the inside is hidden. Place the 6 animal cards face up in a row to one side. Place the magic hat and magic wand tokens to one side.



The game is played in multiple rounds:

Setting up a round:

Mix up the hats (while keeping the inside hidden) and remove 1 of them at random.

Place this hat in the box (while still keeping the inside hidden): this is the animal that the magician has made disappear.

Arrange the remaining 5 hats in a circle in the middle of the players next to the animal cards.



Playing a round:

The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction.

On their turn, the player may:

- Look inside a hat

OR

- Call out the name of the missing animal

Looking inside a hat:

Without showing anyone else, the player looks inside one of the hats in the centre of the table, then puts it back. They must then **switch this hat with another one**.

Note: The switching of the hats must be done in full view of the other players.

Calling out the name of the missing animal

The current player says the name of the missing animal out loud. Without showing anyone else, they then look inside the hat that was placed in the box.

- If the animal inside is the one they called out, they win the round. A new round then begins, and the player to the left of the winner becomes the first player in this new round.
- If the animal inside is not the one they called out, they are out of the round and must keep the identity of the missing animal secret. The other players continue to play until one of them wins the round.

Note: When there is only one player left in the game, they immediately win the round.

Winning a round:

When a player wins a round, they take a magic hat token. If they already have one, they take a magic wand token and win the game.

End of the game:

When a player wins the magic wand token, they win the game.

Variant for expert players: After switching one hat with another, if they want to, the player may switch 2 more hats of their choice.

D

Spielregeln



Alter: 6-99 Jahre



Anzahl der Spieler: 2 bis 4 Spieler



Inhalt: 6 Zauberhüte (mit jeweils 1 Tier darin), 6 Tierkarten, 4 Chips mit Zauberhut, 1 Chip mit Zauberstab.



Ziel des Spiels: als Erster den Zauberstab-Chip erhalten.



Spielvorbereitung:

Alle Zauberhüte werden mit der Öffnung nach unten in die Mitte des Tisches gestellt, sodass man die Unterseite nicht sehen kann. Die 6 Tierkarten werden in einer Reihe aufgedeckt danebengelegt. Die Zauberhut-Chips und der Zauberstab-Chip werden daneben angeordnet.



Das Spiel hat mehrere Runden:

Vorbereitung einer Spielrunde:

Die Hüte werden gemischt (wobei die Unterseite versteckt bleibt). Dann wird 1 Hut zufällig ausgewählt.

Der Hut wird in die Schachtel gelegt (wobei die Unterseite weiterhin verdeckt bleibt): Dies ist das Tier, das der Zauberer hat verschwinden lassen.

Die 5 verbleibenden Hüte werden in einem Kreis neben den Tierkarten aufgestellt.



Ablauf einer Spielrunde:

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist, kann:

- Die Unterseite eines Hutes anschauen

ODER

- Den Namen des verschwundenen Tiers nennen.

Die Unterseite eines Hutes anschauen:

Der Spieler, der an der Reihe ist, schaut heimlich die Unterseite von einem der Hüte in der Mitte des Tisches an und stellt ihn anschließend zurück. Danach muss er den Hut mit einem anderen austauschen.

Achtung: Alle Spieler müssen sehen, welche beiden Hüte der Spieler vertauscht.

Den Namen des verschwundenen Tiers nennen:

Der Spieler sagt den Namen des verschwundenen Tiers. Dann schaut er heimlich in den beiseite gelegten Hut.

- Ist es das von ihm genannte Tier, gewinnt er die Spielrunde. Eine neue Spielrunde beginnt und der links vom Gewinner sitzende Spieler beginnt diese neue Runde.
- Wist es nicht das von ihm genannte Tier, darf er an dieser Spielrunde nicht mehr teilnehmen und außerdem nicht verraten, welches Tier sich unter dem Hut befindet. Die anderen Spieler setzen das Spiel fort, bis jemand die Runde gewinnt.

Hinweis: Wenn nur noch ein Spieler im Spiel ist, gewinnt er die Runde automatisch.

Gewinn einer Spielrunde:

Der Gewinner einer Spielrunde erhält einen Zauberhut-Chip. Falls er bereits einen besitzt, erhält er den Zauberstab-Chip und gewinnt das Spiel.

Spielende:

Wenn der Spieler den Zauberstab-Chip erhält, gewinnt er das Spiel.


Variante für Profis: Nachdem der Spieler den angesehenen Zauberhut mit einem anderen ausgetauscht hat, kann er bei Bedarf 2 weitere Hüte seiner Wahl miteinander vertauschen.


Ein Spiel von Jonathan Favre-Godal und Corentin Lebrat



 **Leeftijd:** 6 - 99 jaar

 **Aantal spelers:** 2 tot 4 spelers

 **Inhoud:** 6 goochelaarshoeden (elk met een dier erin), 6 dierenkaarten, 4 fiches met een goochelaarshoed, 1 fiche met een toverstaf.

 **Doel van het spel:** Als eerste de toverstaf winnen.

 **Vorbereiding van het spel:**

Zet de goochelaarshoeden in het midden van de tafel, met de onderkant naar beneden zodat niemand de binnenkant kan zien. Leg de 6 dierenkaarten er in een rij naast, met de afbeelding naar beneden. Leg de hoedenfiches en de toverstaf fiche daarnaast.



Een spel bestaat uit meerdere spelrondes.

Vorbereiding van een spelronde:

Hussel de goochelaarshoeden (zorg ervoor dat niemand de binnenkant kan zien) en pak een willekeurige hoed.

Zet deze hoed in de doos (blijf ervoor zorgen dat niemand de binnenkant kan zien): dit is het dier dat de goochelaar heeft laten verdwijnen.

Zet de andere 5 hoeden in een cirkel naast de dierenkaarten.



Verloop van een spelronde:

De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

De speler die aan de beurt is, mag:

- in een van de hoeden kijken

OF

- zeggen welk dier er is verdwenen.

In een van de hoeden kijken:

De speler die aan de beurt is, kijkt in een van de hoeden op tafel en zet de hoed daarna weer terug, zonder dat de andere spelers de binnenkant kunnen zien. Daarna mag hij deze hoed met een andere hoed van plek verwisselen.

Let op: de andere spelers moeten daarbij goed kunnen zien wat hij doet.

Zeggen welk dier er is verdwenen:

De speler die aan de beurt is, zegt hardop welk dier er is verdwenen. Hij kijkt dan in de hoed in de doos, zonder dat de andere spelers de binnenkant ervan zien.

- Het klopt wat hij heeft gezegd: hij wint de spelronde. Er begint dan weer een nieuwe ronde. De speler links van de winnaar mag als eerste beginnen.
- Het klopt niet wat hij heeft gezegd: hij mag deze spelronde niet meer meedoen, maar mag niet verklappen welk dier er is verdwenen. De andere spelers spelen net zolang verder totdat een van hen wint.

NB: de speler die als laatste overblijft, is automatisch de winnaar.

Een spelronde winnen:

De speler die een ronde wint, mag een hoedenfiche pakken. Als hij er al een heeft, mag hij de toverstaf fiche pakken en wint hij de spelronde.

Einde van het spel:

De speler die de toverstaf fiche wint, is de winnaar van het spel.

Variant voor ervaren spelers: Na het verwisselen van de hoeden mogen er desgewenst nogmaals 2 hoeden naar keuze met elkaar van plek worden gewisseld.


E


Reglas del juego



 **Edad:** 6 - 99 años

 **Número de jugadores:** 2 a 4 jugadores

 **Contenido:** 6 sombreros de mago (cada uno con un animal dentro), 6 cartas de animales, 4 fichas de sombrero de mago, 1 ficha de varita mágica.

 **Objetivo del juego:** ser el primero en recuperar la ficha de la varita mágica.

Preparación del juego

Colocar todos los sombreros de mago en el centro de la mesa, con la parte inferior oculta, para que no se vea el interior. Colocar las 6 cartas de animales en línea, boca arriba, una al lado de la otra. Colocar las fichas de sombrero de mago y varita mágica una al lado de la otra.



El juego se desarrolla en varias rondas:

Preparación de una ronda

Barajar los sombreros (manteniendo el interior oculto) y sacar 1 sombrero al azar.

Colocar este sombrero en la caja (manteniendo siempre oculto el interior): es el animal que el mago ha hecho desaparecer.

Disponer los 5 sombreros restantes en círculo en el centro de los jugadores junto a las cartas de animales.



Desarrollo de una ronda

Comienza el jugador más joven y el juego se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj.

Llegado su turno, el jugador activo puede:

- Mirar dentro de un sombrero

O

- Indicar el nombre del animal desaparecido.

Mirar dentro de un sombrero

El jugador activo mira en secreto dentro de uno de los sombreros en el centro de la mesa y lo devuelve. Entonces, **debe cambiar este sombrero por otro.**

Atención: este gesto debe hacerse de manera que sea visible para todos los demás jugadores.

Indicar el nombre del animal desaparecido

El jugador activo anuncia en voz alta el nombre del animal desaparecido. A continuación, mira en secreto dentro del sombrero que se ha apartado.

- Si este es el animal indicado: gana la ronda. Se inicia una nueva ronda y el jugador a la izquierda del ganador se convierte en el primer jugador de la nueva ronda.
- Si no es el animal anunciado: ya no puede participar en esta ronda y debe mantener en secreto la identidad del animal desaparecido. Los demás jugadores continúan jugando hasta que uno de ellos gana la ronda.

N.B.: cuando solo queda un jugador en la partida, este gana inmediatamente la ronda.

Ganar una ronda

Cuando un jugador gana una ronda, toma una ficha de sombrero de mago. Si ya tiene uno, toma la ficha de la varita mágica y gana la ronda.

Fin de la partida

Cuando un jugador gana la ficha de la varita mágica gana la partida.

Variante para expertos: después de cambiar el sombrero observado por otro. Si lo desea, puede volver a intercambiar 2 sombreros de su elección.

Un juego de Jonathan Favre-Godal y Corentin Lebrat

I

Regolamento del gioco



Età: 6 - 99 anni

N. di giocatori: da 2 a 4 giocatori

Contenuto: 6 cappelli da maghi, 6 carte «animale», 4 gettoni «cappello da mago», 1 gettone «bacchetta magica».

Scopo del gioco: essere i primi a recuperare il gettone «bacchetta magica».

Preparazione del gioco:

Posizionare tutti i cappelli da mago al centro del tavolo, col fondo nascosto, di modo da non poter vedere l'interno. Posizionare le 6 carte «animale» in fila, scoperte, a lato. Posizionare i gettoni «cappello da mago» e «bacchetta magica» a lato.



Il gioco si svolge in più manche:

Preparazione di una manche:

Miscolare i cappelli (facendo attenzione a tenere l'interno nascosto) e prelevarne 1 a caso.

Posizionare questo cappello nella scatola (sempre facendo attenzione a tenere l'interno nascosto): si tratta dell'animale che il mago ha fatto scomparire.

Disporre i 5 cappelli restanti in cerchio al centro dei giocatori, a fianco delle carte «animale».



Svolgimento di una manche:

Comincia il giocatore più giovane e si gioca poi in senso orario.

Al momento del suo turno, il giocatore può:

- Guardare all'interno di un cappello

O

- Pronunciare il nome dell'animale scomparso.

Guardare all'interno di un cappello:

Al momento del suo turno, il giocatore guarda, senza farsi vedere, all'interno di uno dei cappelli posti al centro del tavolo e lo rimette a posto. Quindi, **deve scambiare quel cappello con un altro.**

Attenzione: questo scambio deve essere fatto in modo tale da essere visto da tutti gli altri giocatori.

Pronunciare il nome dell'animale scomparso:

Al momento del suo turno, il giocatore pronuncia a voce alta il nome dell'animale scomparso. Guarda quindi, senza farsi vedere, all'interno del cappello messo da parte.

- Se si tratta dell'animale annunciato: vince la manche. Il giocatore a sinistra del vincitore comincia allora una nuova manche.

- Se non si tratta dell'animale annunciato: il giocatore non può più partecipare a questa manche e deve tenere nascosta l'identità dell'animale scomparso. Gli altri giocatori continuano finché qualcuno non vince la manche.

NB: se resta soltanto un giocatore, quest'ultimo vince immediatamente la manche.

Vincere una manche:

Quando un giocatore vince una manche prende un gettone «cappello da mago». Se ne ha già uno, prende il gettone «bacchetta magica» e vince la partita.

Fine del gioco:

Il giocatore che ottiene il gettone «bacchetta magica» vince la partita.

Variante per gli esperti: dopo aver scambiato il cappello osservato con un altro, se lo si desidera, è possibile di nuovo scambiare 2 cappelli a scelta.

Un gioco di Jonathan Favre-Godal e Corentin Lebrat


P


Regras do jogo



 **Idade:** 6-99 anos

 **N.º de jogadores:** 2 a 4 jogadores

 **Conteúdo:** 6 chapéus de mágicos (cada um com um animal dentro), 6 cartas de “animais”, 4 fichas de “chapéu de mágico”, 1 ficha de “varinha mágica”.

 **Objetivo do jogo:** ser o primeiro a ganhar a ficha de “varinha mágica”.

 **Preparação do jogo:**

Coloque todos os chapéus de mágico no centro da mesa, com o fundo escondido, de forma que não se veja o interior. Coloque ao lado as 6 cartas de “animais” alinhadas, viradas para cima. Coloque ao lado as fichas de “chapéu de mágico” e “varinha mágica”.



O jogo decorre em várias partidas:

Preparação da partida:

Misture os chapéus (mantendo o interior bem escondido) e retire 1 chapéu à sorte.

Coloque este chapéu na caixa (mantendo sempre o interior bem escondido): é o animal que o mágico fez desaparecer.

Organize os 5 chapéus restantes num círculo no centro dos jogadores ao lado das cartas dos “animais”.



Decorrer da partida:

Começa o jogador mais novo e depois joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Quando for a sua vez, o jogador ativo pode:

- Olhar para o interior de um chapéu

OU

- Dizer o nome do animal que desapareceu.

Olhar para o interior de um chapéu

O jogador ativo olha, secretamente, para o interior de um dos chapéus no centro da mesa e pousa-o. Em seguida, **deve trocar este chapéu por outro.**

Atenção: esta manipulação deve ser feita de forma que seja visível para todos os outros jogadores.

Dizer o nome do animal que desapareceu

O jogador ativo diz em voz alta o nome do animal que desapareceu. Então, olha secretamente para o interior do chapéu que foi afastado.

- Se for realmente o animal anunciado: ganha a partida. Começa, então, uma nova partida e o jogador à esquerda do vencedor passa a ser o primeiro jogador desta nova partida.
- Se não for o animal anunciado: não pode jogar mais nesta partida e deve manter a identidade do animal desaparecido em segredo. Os outros jogadores continuam a jogar até que um deles ganhe a partida.

Atenção: quando ficar apenas um jogador em jogo, este ganha imediatamente a partida.

Ganhar uma partida:

Quando um jogador ganha uma partida, fica com uma ficha de “chapéu de mágico”. Se já tiver uma, fica com a ficha de “varinha mágica” e ganha o jogo.

Fim do jogo:

Quando um jogador ganha a ficha de “varinha mágica”: ganha o jogo.

Variante para jogadores experientes: depois de ter trocado o chapéu observado por outro. Se desejar, pode trocar novamente 2 chapéus à sua escolha.

Um jogo de Jonathan Favre-Godal e Corentin Lebrat



Ålder: 6 till 99 år



Antal spelare: 2 till 4 spelare



Innehåll: 6 trollkarlshattar (var och en med ett djur inuti), 6 "djurkort", 4 brickor med "trollkarlshatten" och 1 bricka med "trollstav".



Spelets mål: Bli den första som får trollstavsbrickan.



Spelförberedelser:

Lägg alla trollkarlshattarna mitt på bordet, med botten nedåt, så att det inte går att se in i dem. Lägg de 6 "djurkort" i rad, med bildsidan uppåt, bredvid trollkarlshattarna. Lägg brickorna med "trollkarlshattarna" och "trollstavarna" bredvid djurkortet.



Spelet består av flera omgångar.

Så här förbereds en omgång:

Blanda hattarna (utan att det går att se in i dem) och plocka bort 1 slumpmässig hatt.

Lägg hatten i asken (fortfarande med insidan dold) - den döljer det djur som trollkarlen har trollat bort.

Ställ de övriga 5 hattarna i en ring mitt emellan spelarna bredvid "djurkortet".



Så här spelas en omgång:

Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols. När det är en spelares tur kan hen välja att göra följande:

• Titta inuti en hatt

ELLER

• Säga namnet på det borttrollade djuret.

Titta inuti en hatt:

Spelaren som har turen tittar, utan att visa för någon annan, vad som döljer sig inuti en av hattarna i mitten av bordet och ställer sedan tillbaka den. Sedan ska hen låta hatten byta plats med en annan hatt.

Obs! Det här måste göras så att alla de andra spelarna kan se vad du gör.

Säga namnet på det borttrollade djuret

Spelaren som har turen säger högt namnet på det borttrollade djuret. Samtidigt tittar hen diskret inuti den borttagna hatten.

• Om djuret i hatten stämmer överens med det som spelaren sa har hen vunnit omgången. I så fall påbörjas en ny spelomgång, och spelaren till vänster om vinnaren blir den första spelaren i den nya omgången.

• Om djuret i hatten inte stämmer överens med det som spelaren sa får hen inte vara med under resten av omgången och får inte berätta vilket det borttrollade djuret är. De andra spelarna fortsätter att spela tills en av dem vinner omgången.

Obs! När det bara finns en spelare kvar vinner hen omedelbart omgången.

Vinna en omgång:

När en spelare vinner en omgång tar hen en "trollkarlshatt". Om spelaren redan har en trollkarlshatt tar hen i stället en "trollstav" och vinner då omgången.

Spelets slut:

När en spelare vinner en "trollstav" vinner hen också omgången.

En variant för expertnivå: När en spelare har tittat i en hatt och sedan låtit den byta plats med en annan hatt, kan hen välja att låta ytterligare 2 valfria hattar byta plats.

DK

Spilleregler



Alder: 6 - 99 år

Antal spillere: 2 til 4 spillere

Indhold: 6 tryllekunstnerhatter (hver med et dyr indeni), 6 »dyrekort«, 4 jetoner med »tryllekunstnerhat«, 1 jeton med »tryllestav«.

Målet med spillet: At være den første, der får fat på jetonen med »tryllestav«.

Forberedelse af spillet:

Læg alle trykkekunstnerhatterne midt på bordet med skjult bund og således, at det ikke er muligt at se ned i dem. Læg de 6 »dyrekort« midt på bordet på linje med vist billedside ved siden af. Læg jetonerne med »tryllekunstnerhat« og »tryllestav« ved siden af.



Spillet foregår i flere omgange:

Forberedelse til en omgang :

Læg denne hat ned i æsken (stadig med indersiden skjult): det er dyret, som tryllekunstneren har fået til at forsvinde.

Læg de 5 andre hatte i en cirkel mellem spillerne ved siden af »dyrekortene«.



En omgang forløber således :

Den yngste spiller begynder, og derefter spiller man i solens retning.

Når det er en spillers tur, kan den aktive spiller:

- Se ned i en hat

ELLER

- Sige navnet på det forsvundne dyr.

Se ned i en hat:

Den aktive spiller kigger hemmeligt ned i en af hattene midt på bordet og lægger den tilbage. Dernæst skal han/hun bytte denne hat om med en anden hat.

Pas på: Denne handling skal udføres således, at alle de andre spillere kan se den.

Sige navnet på det forsvundne dyr

Den aktive spiller siger navnet højt på det forsvundne dyr. Dernæst ser han/hun hemmeligt ned i hatten, der er lagt til side.

- Hvis navnet på dyret er rigtigt: Så vinder han/hun omgangen. Derefter starter man på en ny omgang og spilleren til venstre for vinderen skal starte denne nye omgang.
- Hvis navnet på dyret er forkert: Så kan spilleren ikke mere deltage i denne omgang og skal holde navnet på det forsvundne dyr hemmeligt. De andre spillere bliver ved med at spille, indtil en af dem vinder omgangen.

NB: Hvis der kun er én spiller tilbage, så vinder denne spiller straks omgangen.

En vundet omgang:

Når en spiller vinder en omgang, tager han/hun en jeton med en »tryllekunstnerhat«. Hvis han/hun allerede har én, så tager han/hun jetonen med »tryllestav« og vinder spillet.

Spillets afslutning:

Når en spiller har vundet jetonen med »tryllestaven«, vinder han/hun spillet.

Variant for eksperter: Når en spiller har byttet den observerede hat om med en anden, så kan han/hun igen bytte 2 hatte om, hvis han/hun ønsker det.

Et spil designet af
Jonathan Favre-Godal & Corentin Lebrat



Возраст: 6–99 лет

Количество игроков: 2–4 игрока

В комплекте: 6 шляп фокусника (каждый с животным внутри), 6 карточек «животное», 4 жетона «шляпа фокусника», 1 жетон «волшебная палочка».

Цель игры: первым получить жетон «волшебная палочка».

Подготовка к игре
Поставьте все шляпы в центре стола так, чтобы игроки не видели их содержимое. Рядом выложите в ряд 6 карточек животных лицевой стороной вверх. Жетоны «шляпа фокусника» и «волшебная палочка» положите рядом.



Партия проходит в несколько раундов.

Подготовка к раунду

Перемешайте шляпы (не показывая их содержимое), затем случайным образом выберите 1 шляпу и отложите ее.

Положите эту шляпу в коробку (по-прежнему не показывая ее содержимое): это животное, которое фокусник заставил исчезнуть.

Оставшиеся 5 шляп поставьте кругом в центре между игроками рядом с карточками животных.



Ход раунда

Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Во время своего хода игрок может:

- заглянуть внутрь одной из шляп; **ИЛИ**

- назвать исчезнувшее животное.

Заглянуть внутрь одной из шляп

Игрок заглядывает в одну из шляп в центре стола, не показывая ее содержимое остальным, и ставит ее обратно. Затем он **меняет эту шляпу местами с другой шляпой**.

Внимание! Замену нужно выполнить так, чтобы ее видели все остальные игроки.

Назвать исчезнувшее животное

Игрок называет вслух исчезнувшее животное. Затем он заглядывает внутрь отложенной шляпы, не показывая ее содержимое остальным.

- Если он правильно назвал животное, он побеждает в раунде. Начинается новый раунд, и игрок слева от победителя делает 1-й ход в этом раунде.

- Если он назвал не то животное, он больше не участвует в этом раунде и он должен держать в секрете, какое животное исчезло. Остальные игроки продолжают игру, пока один из них не победит в раунде.

Примечание. Если в игре остался только один игрок, он сразу побеждает в раунде.

Победа в раунде

Одержав победу в раунде, игрок берет себе жетон «шляпа фокусника». Если у него уже есть этот жетон, он берет жетон «волшебная палочка» и побеждает в партии.

Конец игры

Игрок, заработавший жетон «волшебная палочка», побеждает в партии.

Вариант для мастеров. Заглянув в шляпу, игрок не только меняет ее местами с другой шляпой. Он может поменять местами еще 2 шляпы на свое усмотрение.