

-  **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 toverstaffiche pakken en wint hij de spelronde.

Einde van het spel:

De speler die de toverstaffiche 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.