

# Magica

Wie tovert voor zichzelf het meeste speelgoed?

Een vrolijk geheugenspel voor kinderen vanaf 4 jaar

<b>Spelsoort:</b>	Loop- en geheugenspel
<b>Spelers:</b>	2 – 4 spelers vanaf 4 jaar
<b>Inhoud:</b>	9 ronde spelplaatjes in drie kleuren met motieven aan de onderkant, 3 x 8 vierkante plaatjes met dezelfde motieven, 1 cilinder van hout, 2 houten sterren, 1 dobbelsteen met symbolen, spelregels
<b>Auteur:</b>	Eugen Wyss
<b>Illustraties:</b>	Barbara Kinzebach

## Het verhaal

Magorius is een goede tovenaar en geeft graag speelgoed cadeau aan kinderen.

Wie goed raadt wat hij dadelijk gaat toveren, krijgt wat er getoverd is.

Wie heeft het beste opgepast en krijgt daarom het meeste speelgoed?

## Vorbereiding op het spel

Eerst worden de **24 vierkante plaatjes** gesorteerd op de motieven beer, bal en kleurpotloden. Dan maak je drie stapels, een met de 8 beren, een met de 8 ballen en een met de 8 kleurpotloodplaatjes. Zij komen in het midden te liggen, de motieven zijn zichtbaar. Nu worden de **9 ronde plaatjes** met de gekleurde vlakken naar boven gemengd en zó in een cirkelparcours gelegd dat de drie stapels in het midden van de cirkel liggen. De **cilinder** wordt op een willekeurig plaatje in de cirkel gelegd. Het jongste kind mag met het spel beginnen en krijgt de **dobbelsteen**.

## Doel van het spel

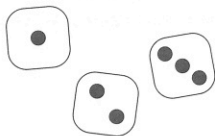
Het gaat erom zoveel mogelijk plaatjes met speelgoed te krijgen.

## Spelverloop

### Gooien en rondtrekken

Wie aan de beurt is gooit een keer en zet dan de cilinder zoveel plaatjes vooruit in het cirkelparcours als hij ogen heeft gegooid en wel **met de wijzers van de klok mee**.

Dit geldt voor de volgende velden met ogen van de dobbelsteen:



Wie het symbool „cilinder“ gooit,  
mag de cilinder volgens eigen keuze  
verder zetten.



En wie het symbool „wisselen“ gooit,  
mag twee willekeurige plaatjes van het  
cirkelparcours omwisselen.  
De cilinder mag hij in dit geval niet omzetten.



### Speelgoed raden

Op de ronde plaatjes van het cirkelparcours zijn aan de achterkant de bal, de beer en de kleurpotloden afgebeeld, per plaatje één keer, dus in totaal drie maal.

Iedere speler die de cilinder heeft verzet mag **raden** welk motief er aan de onderkant van het plaatje staat waarop hij tot stilstand is gekomen – ofwel de beer, de bal of de kleurpotloden.

Daarna mag hij het plaatje **onthullen** zodat alle spelers het zien en het zich kunnen inprenten.

Als de speler **goed** heeft geraden, dan mag hij een plaatje met het geraden motief van de desbetreffende stapel in het midden pakken.

Maar als de speler **verkeerd** heeft geraden, dan krijgt hij niets.

In beide gevallen wordt het onthulde parcourkaartje weer omgedraaid en de cilinder wordt er weer bovenop gezet.

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een van de drie stapels met het te winnen speelgoed op is. Wie nu de meeste plaatjes in zijn bezit heeft, heeft het spel gewonnen en is de beste Magorius.

### Spelvariant

Voor deze variant heb je de **twee sterren** nodig.

Deze leg je om te beginnen op twee willekeurige plaatjes van het cirkelparcours.

Als je met de cilinder op zo'n sterrenplaatje komt en **verkeerd raadt**, moet je een willekeurig, reeds gewonnen speelgoedplaatje weer terugleggen op de erbij horende stapel in het midden.

De ster wordt daarna op een ander plaatje van het cirkelparcours gelegd.

En nu veel plezier bij het toveren van het speelgoed!