

Magic School



5-99 jaar



1 tot 6 spelers



Aantal kaarten: 32 kaarten.

16 kaarten met magische voorwerpen en 16 kaarten met personages



Doel van het spel: minimaal 10 magische zoektochten volbrengen



De spelers zijn tovenaarsleerlingen die ervan dromen om een Grote Toveraar te worden. Daarvoor moeten ze minimaal 10 zoektochten met succes volbrengen. Dit doen de spelers gezamenlijk en ze moeten samenwerken om te kunnen slagen. Een zoektocht is succesvol als de eigenaar van het magische voorwerp is gevonden en de twee bij elkaar horende kaarten bij elkaar zijn gelegd.

Vorbereiding van het spel: Alle kaarten worden geschud en op een dichte stapel op tafel gelegd. Tijdens het spel trekken de spelers een kaart van deze pot en leggen ze hun kaarten naast elkaar op de tafel in een rij met 4 kaarten, zodat er uiteindelijk een vierkant van 4 bij 4 kaarten ontstaat.



Spelregels: De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De speler die mag

beginnen neemt de eerste kaart van de pot, laat deze aan alle spelers zien en legt hem daarna met de beeldzijde naar beneden op tafel. De volgende speler neemt ook een kaart van de pot en laat deze aan alle spelers zien:

- Als de getrokken kaart bij de kaart hoort die al op tafel ligt, dan legt hij deze hier bovenop met de beeldzijde naar boven. Er is nu een paar gevormd waarop geen andere kaarten meer mogen worden gelegd.

- Als de getrokken kaart niet bij de kaart hoort die al op tafel ligt, dan legt hij deze naast de kaart op tafel met de beeldzijde naar beneden.

Als er bij de volgende spelrondes meerdere kaarten met de beeldzijde naar beneden op tafel liggen, dan kiest de speler die de beurt heeft een kaart uit waarvan hij denkt dat deze een paar vormt met de kaart die hij heeft getrokken en legt hij zijn kaart hierop.

Er wordt net zolang gespeeld tot er geen kaarten meer in de pot zitten.

Let op: De spelers mogen met elkaar overleggen waar ze de getrokken kaart gaan neerleggen, maar de speler die de beurt heeft is degene die uiteindelijk beslist.

Een neergelegde kaart mag niet worden verplaatst.

Einde van het spel:

Het spel eindigt als alle kaarten op tafel liggen, dat wil zeggen als er een vierkant van 4 bij 4 kaarten is gevormd en er op elk van de kaarten een andere kaart ligt.

De 16 gemaakte paren worden dan gecontroleerd. Als het magische voorwerp bij de juiste eigenaar ligt is de zoektocht geslaagd.



Eervolle vermelding:

- 15 of 16 zoektochten: **Uitstekend!** Je bent een Grote Tovenaar en ontvangt de medaille van de Orde van Merlijn.
- 10 tot 14 zoektochten: **Bravo!** Je bent een Grote Tovenaar.
- 7 tot 9 zoektochten: **Jammer**, je was bijna geslaagd.

Probeer het nog eens!

- 0 tot 6 zoektochten: **Helaas** ... je bent gezakt, maar een echte Tovenaar geeft nooit op!