

Djeco kártyajáték: **Varázsló iskola** - Magic School Cikkszám: **DJ05144**

Ajánlott életkor: 7-99 éveseknek

Játékosok száma: 1-6 játékos

A játék tartalma: 32 kártyalap: - 16 mágikus tárgy
- 16 varázslókarakter



A játék célja: legalább 10 mágikus küldetés teljesítése.

A fiatal varázsló tanoncok arról álmodnak, hogy Nagy Varázslók lesznek. Ahhoz, hogy elérjék a céljukat, legalább 10 küldetést jól kell végrehajtaniuk. Ahhoz, hogy sikerüljön a küldetés együtt kell működniük. Akkor teljesül egy küldetés, ha a tulajdonoshoz (varázslókarakterhez) kerül a hozzátartozó mágikus tárgy. Ekkor a két lap együtt párt alkot.

Előkészületek: Egyik játékos keverje össze a kártyákat, és tegye képpel lefelé pakliban az asztalra.

A játék menete: A játék során a játékosok kártyákat húznak, és képpel lefelé egymás mellé helyezik az asztalon úgy, hogy négy kártyából álló sorokban egymás mellé rakják a lapokat. Végül 4x4 kártyából álló négyszöget hoznak létre.

A játék szabálya: A legfiatalabb játékos kezd, majd a játék az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik. Az első játékos húz egy kártyát a pakliból, azt megmutatja a többieknek, majd képpel lefelé fordítva az asztalra teszi.

A második játékos új kártyát húz, és megmutatja az összes játékosnak:

- Ha ezt a kártyát a korábban az asztalon elhelyezett kártyához lehet párosítani, akkor képpel felfelé ráteszi a párjára. Ekkor egy pár jön létre, és több lapot nem lehet már rátenni a tetejére.
- Ha ezt a kártyát nem lehet az asztalon elhelyezett kártyához párosítani, a játékos képpel lefelé fordítva leteszi az asztalra a már lent lévő kártya mellé.

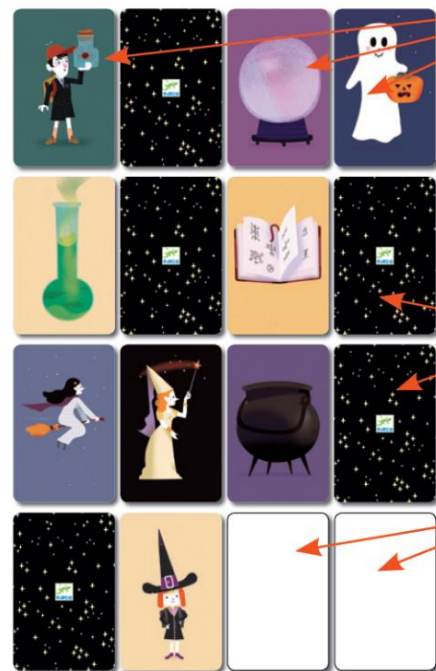
A következő laphúzásnál, amikor már több lap is van lefordítva az asztalon, ha úgy gondolja a játékos, hogy párt tud létrehozni, ráteheti az új lapot.

A játékosok egymás után húznak, amíg a kártyák el nem fogynak a pakliból.

Megjegyzés: A játékosok megbeszélhetik egymással, hogy hová helyezték a kártyát, de a végső döntést az játékos hozza meg, aki a kártyát húzta. A már letett kártyákat nem lehet áthelyezni.

A játék vége: A játék akkor fejeződik be, amikor az összes kártya az asztalon van a 4x4 lapos négyszögben, és minden kártya tetején rajta van a második lap.

Ezután a játékosok megvizsgálják a 16 létrehozott párt. Ha a mágikus tárgy és a varázslókarakter összetartozik, a küldetés teljesült.



A már kialakult párok

Nyitott párok:

- vagy a mágikus tárgy,
- vagy a karakter hiányzik

Üres helyek az utolsó két lap számára

Eredmény táblázat:

- 15-16 küldetés: **Kiváló!** Nagy Varázslók vagytok. A **Merlin Rend** a tiétek.
- 10-14 küldetés: **Sikerült!** Nagy Varázslóvá lettetek.
- 7 - 9 küldetés: **Majdnem sikerült!** Próbáljátok újra!
- 0 - 6 küldetés: Sajnos most nem sikerült, de az igazi varázsló tanoncok soha nem adják fel!