

VARÁZSOLATOS ERDŐBEN
Markus Nikisch kooperatív játéka
1-8 fő részére 5 éves kortól

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

36 elvarázsolt tárgykártya
(12 különböző tárgy, mindegyikből 3-3 kártya)
2 hollókártya
3 boszorkánykártya
1 kastélykártya
7 törpekártya
4 varázstűkör kártya
12 fakártya
1 összefoglaló kártya

JÁTÉKSZABÁLY

Miről szól a játék?

Réges-régen, egy távoli királyságban, élt egyszer egy herceg, akit a birodalom minden alattvalója szeretett. A herceg egyszerűen nagyon megbetegedett, és közel s távol nem akadt senki, aki segíteni tudott volna a baján. Legmélyebb kétségbeesése közepette a herceg apjának, a királynak álmban megjelent egy tündér, és elmondta neki, hogy mi az egyetlen módja, hogy lányát kikúrálja szörnyű kórságából: valakinek pontosan 7 tárgyat kell elhoznia az elvarázsolt erdőből. A király ennek hallatán nagyon kétségbeesett, hiszen az elvarázsolt erdő félelmetes hely hírében áll, ahol

boszorkányok és hollók lakoznak. Sajnos azonban 7 törpe is útnak indult, hogy megkeresse a 7 tárgyat, és ha sikerül nekik, elviszik a hercegnőt. Így a király kénytelen magához hívatni a gyerekeket, hogy találják meg a 7 tárgyat, mielőtt a törpéknek sikerülne. Így hát a gyerekek egy varázstűkörral felszerelve útnak indulnak, hogy megkeressék a 7 tárgyat, és meggyógyítsák a hercegnőt.

A játék célja

Egymással szövetkezve, összetartó csapatként játszva meg kell találnotok az elvarázsolt erdő mélyén rejtő 7 keresett tárgyat, és elvinnetek a kastélyba, mielőtt a 7 törpe megjelenik.

A játék előkészületei

Vegyétek ki a varázstűkör- és fakártyákat a pakliból.

A többi lapot keverjétek meg, és képpel lefordítva tegyétek az asztal közepére oly módon, hogy a lapok egy 7 sorból és 7 oszlopból álló elvarázsolt erdőt alkossanak. A fakártyák pakliját képpel felfelé tegyétek az erdő mellé.

A négy varázstűkör kártyát keverjétek meg, húzzatok egyet, és tegyétek ki képpel felfelé az erdő mellé. A kihúzott varázstűkör kártya mutatja meg, mi az első tárgy, amit meg kell találnotok az erdőben. A maradék 3 varázstűkör kártyára nem lesz szükség, tegyétek félre.

A játék menete

A legfiatalabb játékos kezd: választ egy kártyát az erdőből, amit felfordít.

Ha a lapon pont a (varázstűkör által mutatott) keresett tárgy látható, a kártyát tegyék a tükörkártya mellé képpel lefelé. Az ennek a tárgykártyának az alsó felén kis varázstűkörben látható tárgy lesz a következő tárgy, amit meg kell találnotok. A felhúzott lap helyére tegyék képpel lefordítva egy fakártyát a fakártyák paklijából. Ezután a játékos felfordíthat egy másik kártyát is. Ha a felhúzott lapon nem a keresett tárgy látható, a lapot képpel felfelé vissza kell tenni a helyére. Ezután a soron lévő játékos balján ülő játékos következik. Ne feledjétek el, hogy a játék során segíthetitek egymást megtalálni keresett lapokat.

Egyéb lapok felhúzásakor a következők történnek:

Boszorkány

A boszorkánykártya felhúzásánál fel kell cserélnie két lapot az elvarázsolt erdőben, anélkül, hogy megnéznék őket. A csere után a boszorkánykártyát képpel lefelé visszateszük a helyére.

Holló

Hollókártya húzásakor, ha már legalább 2 tárgyat megtaláltak, a holló ellopja a legkorábban megtalált tárgyat. Ekkor a hollókártyát és a tárgyat is eldobjuk, kikerülnek a játékból.

AZ ELVARÁZSOLT ERDŐ
Markus Nikisch kooperatív játéka
1-8 fő részére 5 éves kortól

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

36 elvarázsolt tárgykártya
(12 különböző tárgy, mindegyikből 3-3 kártya)
2 hollókártya
3 boszorkánykártya
1 kastélykártya
7 törpekártya
4 varázstűkör kártya
12 fakártya
1 összefoglaló kártya

JÁTÉKSZABÁLY

Miről szól a játék?

Réges-régen, egy távoli királyságban, élt egyszer egy herceg, akit a birodalom minden alattvalója szeretett. A herceg egyszerűen nagyon megbetegedett, és közel s távol nem akadt senki, aki segíteni tudott volna a baján. Legmélyebb kétségbeesése közepette a herceg apjának, a királynak álmban megjelent egy tündér, és elmondta neki, hogy mi az egyetlen módja, hogy lányát kikúrálja szörnyű kórságából: valakinek pontosan 7 tárgyat kell elhoznia az elvarázsolt erdőből. A király ennek hallatán nagyon kétségbeesett, hiszen az elvarázsolt erdő félelmetes hely hírében áll, ahol

boszorkányok és hollók lakoznak. Sajnos azonban 7 törpe is útnak indult, hogy megkeresse a 7 tárgyat, és ha sikerül nekik, elviszik a hercegnőt. Így a király kénytelen magához hívatni a gyerekeket, hogy találják meg a 7 tárgyat, mielőtt a törpéknek sikerülne. Így hát a gyerekek egy varázstűkörral felszerelve útnak indulnak, hogy megkeressék a 7 tárgyat, és meggyógyítsák a hercegnőt.

A játék célja

Egymással szövetkezve, összetartó csapatként játszva meg kell találnotok az elvarázsolt erdő mélyén rejtő 7 keresett tárgyat, és elvinnetek a kastélyba, mielőtt a 7 törpe megjelenik.

A játék előkészületei

Vegyétek ki a varázstűkör- és fakártyákat a pakliból.

A többi lapot keverjétek meg, és képpel lefordítva tegyétek az asztal közepére oly módon, hogy a lapok egy 7 sorból és 7 oszlopból álló elvarázsolt erdőt alkossanak. A fakártyák pakliját képpel felfelé tegyétek az erdő mellé.

A négy varázstűkör kártyát keverjétek meg, húzzatok egyet, és tegyétek ki képpel felfelé az erdő mellé. A kihúzott varázstűkör kártya mutatja meg, mi az első tárgy, amit meg kell találnotok az erdőben. A maradék 3 varázstűkör kártyára nem lesz szükség, tegyétek félre.

A játék menete

A legfiatalabb játékos kezd: választ egy kártyát az erdőből, amit felfordít.

Ha a lapon pont a (varázstűkör által mutatott) keresett tárgy látható, a kártyát tegyék a tükörkártya mellé képpel lefelé. Az ennek a tárgykártyának az alsó felén kis varázstűkörben látható tárgy lesz a következő tárgy, amit meg kell találnotok. A felhúzott lap helyére tegyék képpel lefordítva egy fakártyát a fakártyák paklijából. Ezután a játékos felfordíthat egy másik kártyát is. Ha a felhúzott lapon nem a keresett tárgy látható, a lapot képpel felfelé vissza kell tenni a helyére. Ezután a soron lévő játékos balján ülő játékos következik. Ne feledjétek el, hogy a játék során segíthetitek egymást megtalálni keresett lapokat.

Egyéb lapok felhúzásakor a következők történnek:

Boszorkány

A boszorkánykártya felhúzásánál fel kell cserélnie két lapot az elvarázsolt erdőben, anélkül, hogy megnéznék őket. A csere után a boszorkánykártyát képpel lefelé visszateszük a helyére.

Holló

Hollókártya húzásakor, ha már legalább 2 tárgyat megtaláltak, a holló ellopja a legkorábban megtalált tárgyat. Ekkor a hollókártyát és a tárgyat is eldobjuk, kikerülnek a játékból.

AZ ELVARÁZSOLT ERDŐ
Markus Nikisch kooperatív játéka
1-8 fő részére 5 éves kortól

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

36 elvarázsolt tárgykártya
(12 különböző tárgy, mindegyikből 3-3 kártya)
2 hollókártya
3 boszorkánykártya
1 kastélykártya
7 törpekártya
4 varázstűkör kártya
12 fakártya
1 összefoglaló kártya

JÁTÉKSZABÁLY

Miről szól a játék?

Réges-régen, egy távoli királyságban, élt egyszer egy herceg, akit a birodalom minden alattvalója szeretett. A herceg egyszerűen nagyon megbetegedett, és közel s távol nem akadt senki, aki segíteni tudott volna a baján. Legmélyebb kétségbeesése közepette a herceg apjának, a királynak álmban megjelent egy tündér, és elmondta neki, hogy mi az egyetlen módja, hogy lányát kikúrálja szörnyű kórságából: valakinek pontosan 7 tárgyat kell elhoznia az elvarázsolt erdőből. A király ennek hallatán nagyon kétségbeesett, hiszen az elvarázsolt erdő félelmetes hely hírében áll, ahol

boszorkányok és hollók lakoznak. Sajnos azonban 7 törpe is útnak indult, hogy megkeresse a 7 tárgyat, és ha sikerül nekik, elviszik a hercegnőt. Így a király kénytelen magához hívatni a gyerekeket, hogy találják meg a 7 tárgyat, mielőtt a törpéknek sikerülne. Így hát a gyerekek egy varázstűkörral felszerelve útnak indulnak, hogy megkeressék a 7 tárgyat, és meggyógyítsák a hercegnőt.

A játék célja

Egymással szövetkezve, összetartó csapatként játszva meg kell találnotok az elvarázsolt erdő mélyén rejtő 7 keresett tárgyat, és elvinnetek a kastélyba, mielőtt a 7 törpe megjelenik.

A játék előkészületei

Vegyétek ki a varázstűkör- és fakártyákat a pakliból.

A többi lapot keverjétek meg, és képpel lefordítva tegyétek az asztal közepére oly módon, hogy a lapok egy 7 sorból és 7 oszlopból álló elvarázsolt erdőt alkossanak. A fakártyák pakliját képpel felfelé tegyétek az erdő mellé.

A négy varázstűkör kártyát keverjétek meg, húzzatok egyet, és tegyétek ki képpel felfelé az erdő mellé. A kihúzott varázstűkör kártya mutatja meg, mi az első tárgy, amit meg kell találnotok az erdőben. A maradék 3 varázstűkör kártyára nem lesz szükség, tegyétek félre.

A játék menete

A legfiatalabb játékos kezd: választ egy kártyát az erdőből, amit felfordít.

Ha a lapon pont a (varázstűkör által mutatott) keresett tárgy látható, a kártyát tegyék a tükörkártya mellé képpel lefelé. Az ennek a tárgykártyának az alsó felén kis varázstűkörben látható tárgy lesz a következő tárgy, amit meg kell találnotok. A felhúzott lap helyére tegyék képpel lefordítva egy fakártyát a fakártyák paklijából. Ezután a játékos felfordíthat egy másik kártyát is. Ha a felhúzott lapon nem a keresett tárgy látható, a lapot képpel felfelé vissza kell tenni a helyére. Ezután a soron lévő játékos balján ülő játékos következik. Ne feledjétek el, hogy a játék során segíthetitek egymást megtalálni keresett lapokat.

Egyéb lapok felhúzásakor a következők történnek:

Boszorkány

A boszorkánykártya felhúzásánál fel kell cserélnie két lapot az elvarázsolt erdőben, anélkül, hogy megnéznék őket. A csere után a boszorkánykártyát képpel lefelé visszateszük a helyére.

Holló

Hollókártya húzásakor, ha már legalább 2 tárgyat megtaláltak, a holló ellopja a legkorábban megtalált tárgyat. Ekkor a hollókártyát és a tárgyat is eldobjuk, kikerülnek a játékból.

Ha kettőnél kevesebb tárgyat gyűjtöttetek össze, a hollót egy jobb alkalomra vár, tegyétek vissza a hollókarttyát képpel lefelé a helyére.

Törpe

Minden felhúzott törpekarttyát képpel felfelé beteszünk az erdő és a megtalált tárgyak közé a törpekarttyák sorába (lásd az összefoglaló karttyát) Ha a hetedik, utolsó törpét is felhúztátok mielőtt a tárgyakat megtaláltátok, sajnos elvesztettétek a játékokat.

Fák

Minden esetben, amikor egy karttya kikerül az erőből, helyét egy képpel lefelé fordított fakarttyával töltjük be, amit a fakarttyák paklijából veszünk el, egészen addig, amíg a pakli el nem fogy. Ha valaki az elvarázsolt erdő lapjai közül egy fakarttyát fordít fel, eltévedt, és ki kell hagyni egy kört. A kimaradó játékos nem segíthet társainak sem, egészen addig, míg újra rá nem kerül a sor. A fakarttyát képpel lefelé vissza kell tenni.

Kastély

Ha megtaláltatok 7 tárgyat, vissza kell találnotok a kastélyba, és elvinnetek a tárgyakat – ehhez fel kell fordítani a kastélykarttyát.

Ha a kastélykarttyát még azelőtt fordítanátok fel, hogy megtaláltatok 7 tárgyat, a lapot képpel lefelé vissza kell tenni a helyére.

Ha kettőnél kevesebb tárgyat gyűjtöttetek össze, a hollót egy jobb alkalomra vár, tegyétek vissza a hollókarttyát képpel lefelé a helyére.

Törpe

Minden felhúzott törpekarttyát képpel felfelé beteszünk az erdő és a megtalált tárgyak közé a törpekarttyák sorába (lásd az összefoglaló karttyát) Ha a hetedik, utolsó törpét is felhúztátok mielőtt a tárgyakat megtaláltátok, sajnos elvesztettétek a játékokat.

Fák

Minden esetben, amikor egy karttya kikerül az erőből, helyét egy képpel lefelé fordított fakarttyával töltjük be, amit a fakarttyák paklijából veszünk el, egészen addig, amíg a pakli el nem fogy. Ha valaki az elvarázsolt erdő lapjai közül egy fakarttyát fordít fel, eltévedt, és ki kell hagyni egy kört. A kimaradó játékos nem segíthet társainak sem, egészen addig, míg újra rá nem kerül a sor. A fakarttyát képpel lefelé vissza kell tenni.

Kastély

Ha megtaláltatok 7 tárgyat, vissza kell találnotok a kastélyba, és elvinnetek a tárgyakat – ehhez fel kell fordítani a kastélykarttyát.

Ha a kastélykarttyát még azelőtt fordítanátok fel, hogy megtaláltatok 7 tárgyat, a lapot képpel lefelé vissza kell tenni a helyére.

Ha kettőnél kevesebb tárgyat gyűjtöttetek össze, a hollót egy jobb alkalomra vár, tegyétek vissza a hollókarttyát képpel lefelé a helyére.

Törpe

Minden felhúzott törpekarttyát képpel felfelé beteszünk az erdő és a megtalált tárgyak közé a törpekarttyák sorába (lásd az összefoglaló karttyát) Ha a hetedik, utolsó törpét is felhúztátok mielőtt a tárgyakat megtaláltátok, sajnos elvesztettétek a játékokat.

Fák

Minden esetben, amikor egy karttya kikerül az erőből, helyét egy képpel lefelé fordított fakarttyával töltjük be, amit a fakarttyák paklijából veszünk el, egészen addig, amíg a pakli el nem fogy. Ha valaki az elvarázsolt erdő lapjai közül egy fakarttyát fordít fel, eltévedt, és ki kell hagyni egy kört. A kimaradó játékos nem segíthet társainak sem, egészen addig, míg újra rá nem kerül a sor. A fakarttyát képpel lefelé vissza kell tenni.

Kastély

Ha megtaláltatok 7 tárgyat, vissza kell találnotok a kastélyba, és elvinnetek a tárgyakat – ehhez fel kell fordítani a kastélykarttyát.

Ha a kastélykarttyát még azelőtt fordítanátok fel, hogy megtaláltatok 7 tárgyat, a lapot képpel lefelé vissza kell tenni a helyére.

A játék vége

Amikor a varázstűkör mellett összegyűlt 7 tárgy, meg kell találnotok a kastélykarttyát, amelynek felfordításával megnyertétek a játékot, és megmentettétek a hercegnőt.

Ha azonban felfordítottátok a hetedik törpekarttyát is, elvesztettétek a játékot, és a törpék nyertek.

Játékváltozat egy fő részére: Egyedül az elvarázsolt erdőben

Ebben a változatban egyedül kell megtalálnod a 7 tárgyat, és visszavinned a kastélyba.

Minden szabály megegyezik az alapjátékban megismertekkel.

Ha fát húzol, nem maradsz ki, tedd vissza a lapot a helyére.

Kompetitív játékváltozat:

Egymás ellen az elvarázsolt erdőben

Ebben a változatban az alapjáték szabálya érvényes, kivéve, hogy itt nem egymást segítve, egy csapatként játszunk, hanem egymás ellen.

Aki fakarttyát fordít fel, egy körből kimarad. Amikor a hetedik tárgyat sikerült megtalálni, aki a kastélykarttyát felfordítja, az vitte vissza a tárgyakat, és menti meg a hercegnőt.

Ha a játékosok a hetedik törpét felfordítják, mindenki veszít.

A játék vége

Amikor a varázstűkör mellett összegyűlt 7 tárgy, meg kell találnotok a kastélykarttyát, amelynek felfordításával megnyertétek a játékot, és megmentettétek a hercegnőt.

Ha azonban felfordítottátok a hetedik törpekarttyát is, elvesztettétek a játékot, és a törpék nyertek.

Játékváltozat egy fő részére: Egyedül az elvarázsolt erdőben

Ebben a változatban egyedül kell megtalálnod a 7 tárgyat, és visszavinned a kastélyba.

Minden szabály megegyezik az alapjátékban megismertekkel.

Ha fát húzol, nem maradsz ki, tedd vissza a lapot a helyére.

Kompetitív játékváltozat:

Egymás ellen az elvarázsolt erdőben

Ebben a változatban az alapjáték szabálya érvényes, kivéve, hogy itt nem egymást segítve, egy csapatként játszunk, hanem egymás ellen.

Aki fakarttyát fordít fel, egy körből kimarad. Amikor a hetedik tárgyat sikerült megtalálni, aki a kastélykarttyát felfordítja, az vitte vissza a tárgyakat, és menti meg a hercegnőt.

Ha a játékosok a hetedik törpét felfordítják, mindenki veszít.

A játék vége

Amikor a varázstűkör mellett összegyűlt 7 tárgy, meg kell találnotok a kastélykarttyát, amelynek felfordításával megnyertétek a játékot, és megmentettétek a hercegnőt.

Ha azonban felfordítottátok a hetedik törpekarttyát is, elvesztettétek a játékot, és a törpék nyertek.

Játékváltozat egy fő részére: Egyedül az elvarázsolt erdőben

Ebben a változatban egyedül kell megtalálnod a 7 tárgyat, és visszavinned a kastélyba.

Minden szabály megegyezik az alapjátékban megismertekkel.

Ha fát húzol, nem maradsz ki, tedd vissza a lapot a helyére.

Kompetitív játékváltozat:

Egymás ellen az elvarázsolt erdőben

Ebben a változatban az alapjáték szabálya érvényes, kivéve, hogy itt nem egymást segítve, egy csapatként játszunk, hanem egymás ellen.

Aki fakarttyát fordít fel, egy körből kimarad. Amikor a hetedik tárgyat sikerült megtalálni, aki a kastélykarttyát felfordítja, az vitte vissza a tárgyakat, és menti meg a hercegnőt.

Ha a játékosok a hetedik törpét felfordítják, mindenki veszít.