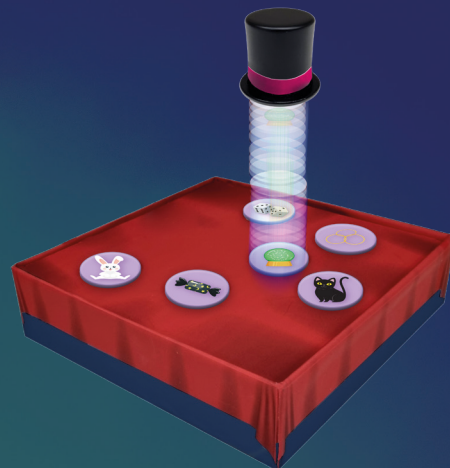


MAGIC HAT

I minnesspelet Magic Hat måste spelarna minnas vilken bildbricka som trollats bort av den magiska hatten. Den första spelaren som minns fyra bilder korrekt vinner spelet!



Innehåll:

- 18 bildbrickor (med bilder på den ena sidan och siffrorna 0–9, samt 8 färger på den andra)
- 4 poängplaner
- magnetisk hatt
- spellåda som används som spelunderlag och spelplan

Förberedelser

Varje spelare tar en poängplan. Bestäm om spelet ska spelas med bilder eller med färger och siffror. Ta alla bildbrickor och den magiska hatten från spellådan och placera bildbrickorna bredvid lådan med den valda sidan uppåt. Sätt spelplanen tillbaka i lådan.

Spelets gång

Ta sex bildbrickor och placera dem på spelplanen i lådan, med den valda sidan uppåt. Spelarna tittar på brickorna en stund och memorerar vilka bilder som finns på dem. Därefter täcker man spelplanen genom att sätta locket på plats.

Den äldsta spelaren får vara medhjälpare under den första rundan. Hen skakar försiktigt på spellådan så att bildbrickorna byter plats inuti lådan. Därefter sätter hen den magiska hatten på locket och flyttar runt med hatten ovanpå locket, tills den plockat upp en bricka.

Medhjälparen öppnar försiktigt locket och alla försöker minnas vilken av de sex bilderna som saknas. När en spelare kommer på vilken bild som saknas, säger hen högt vilken det är. Medhjälparen lyfter på hatten och den borttrollade bildbrickan trillar ned!

Om spelaren gissade rätt får hen lägga bildbrickan på sin

poängplan. Om gissningen var fel, läggs brickan på en kashög på den andra sidan av spellådan.

Därefter läggs en ny bildbricka på spelplanen så att det återigen finns sex brickor. Nästa gissningsrunda börjar. Spelaren som sitter till vänster om den första medhjälparen fungerar nu som medhjälpare.

Den första spelaren som samlat fyra bildbrickor på sin poängplan vinner!

Dubbelmagi! Om den magiska hatten trollat bort fler än en bildbricka, får spelarna gissa flera bilder på en gång. Om den som gissar först får rätt på endast en av bilderna, får hen den på sin poängplan och den andra brickan läggs åt sidan.

Alternativa spelregler

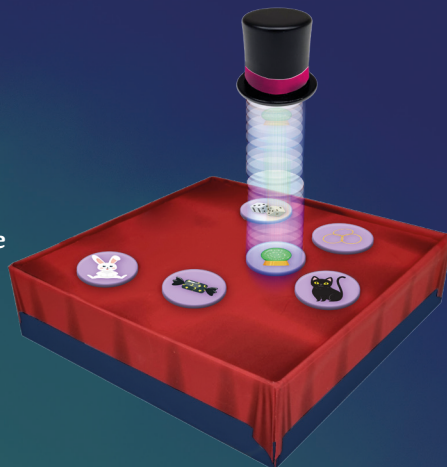
I turordning. Om man vill spela i lugnare takt, kan man komma överens om att i turordning gissa vilken bricka som trollats bort. Den yngsta spelaren börjar och turen går sedan medurs. Om spelaren gissar fel, sätts en ny bildbricka på spelplanen som vanligt, hatten trollar bort ännu en bricka och nästa spelare får prova sin lycka.

En vuxen som medhjälpare. Om yngre spelare har svårt att fungera som medhjälpare, kan en vuxen hjälpa till och ta på sig rollen som medhjälpare i spelet.

Svårighetsgrad. Svårigheten i spelet kan justeras genom att öka eller minska antalet bildbrickor på spelplanen.

MAGIC HAT

I huskespillet Magic Hat skal spillerne huske, hvilke billedbrikker den magiske hat har fået til at forsvinde. Den første spiller, der kan huske fire brikker, har vundet spillet!



Indhold:

- 18 billedbrikker (den ene side med magiske billeder, den anden med tallene 0-9 og 8 farver)
- 4 pointtavler
- Magisk, magnetisk hat
- Æske til at spille i samt spilleplade

Opsætning

Hver spiller tager en pointtavle. Beslut, om I vil spille med de magiske billeder eller med farver og tal. Tag alle billedbrikkerne og den magnetiske hat ud af æsken, og placér billedbrikkerne ved siden af æsken med den valgte side opad. Placér spillepladen tilbage i æsken.

Sådan spiller I

Tag 6 billedbrikker og placér dem på spillepladen i æsken med den valgte side opad. Spillerne kigger kortvarigt på brikkerne og husker billederne på dem. Derefter dækkes spillepladen til ved at sætte låget på igen.

I første runde er den ældste spiller tryllekunstnerens assistent og ryster forsigtigt æsken, så billedbrikkerne indeni skifter placering. Derefter placerer assistenten den magnetiske hat oven på låget og bevæger den rundt, indtil der lyder et klik, når en af billedbrikkerne samles op af hatten.

Mens tryllekunstnerens assistent forsigtigt fjerner låget fra æsken, forsøger alle at huske, hvilket af de seks billeder der mangler. Den spiller, der kan huske det manglende billede, siger det højt. Tryllekunstnerens assistent løfter hatten af låget, og brikken med det manglende billede falder tilbage på spillepladen!

Hvis spilleren gættede rigtigt, tager han billedbrikken og placerer den på sin pointtavle. Hvis spilleren gættede

forkert, placeres brikken i bunken med kasserede billeder på den anden side af æsken.

Derefter placeres en ny billedbrik på spillepladen, så der igen er seks brikker. Den næste runde begynder. Denne gang er det spilleren til venstre for den første assistent, der fungerer som assistent.

Den første spiller, der har fire billedbrikker på sin pointtavle, har vundet!

Dobbelt magi! Hvis den magnetiske hat har fået mere end én billedbrik til at forsvinde, kan spillerne gætte flere manglende billeder på én gang. Hvis den første person, der gætter, kun får ret i ét billede, placerer vedkommende den pågældende brik på sin pointtavle, og den anden brik lægges til side.

Alternative måder at spille på

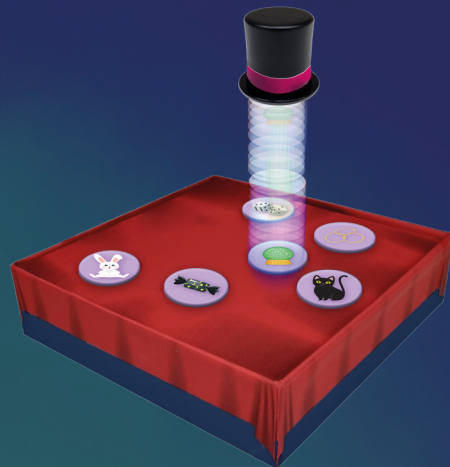
Efter tur. Hvis I vil spille i et langsommere tempo, kan I gætte brikkerne med de manglende billeder på skift. Den yngste spiller starter, og turen går med urets retning. Hvis en spiller gætter forkert, placeres en ny brik på spillepladen som normalt, hatten får en ny brik til at forsvinde, og den næste spiller får lov til at prøve at gætte.

En voksen som assistent. Hvis yngre spillere synes, det er svært at være tryllekunstnerens assistent, kan de få hjælp af en voksen, som påtager sig rollen som assistent i spillet.

Sværhedsgrad. Spillets sværhedsgrad kan justeres ved at øge eller mindske antallet af brikker på spillepladen.

MAGIC HAT

I memory-spillet Magic Hat må spillerne huske hvilke bildekort som har forsvunnet inn i den magiske hatten. Du vinner spillet ved å være den første som husker fire bildekort!



Innhold:

- 18 bildekort (én side med magiske bilder, den andre med tallene 0–9 og åtte farger)
- 4 poengtavler
- Magnetisk magisk hatt
- Spilleske som brukes til spilling, med spillbrett inni

Forberedelser

Hver spiller tar en poengtavle. Bestem om dere vil spille med de magiske bildene eller med fargene og tallene. Ta alle bildekortene og den magnetiske hatten ut av spillesken, og legg bildekortene ved siden av esken med den valgte siden opp. Plasser spillbrettet tilbake i esken.

Slik spiller dere

Ta seks bildekort og plasser dem på spillbrettet i spillesken med den valgte siden opp. Spillerne ser kort på kortene og memorerer bildene på dem. Deretter dekkes spillbrettet ved å sette lokket tilbake på esken.

I den første runden får eldste spiller rollen som magikerens assistent. Han eller hun rister forsiktig på spillesken slik at bildekortene inni flytter seg rundt. Deretter plasserer assistenten den magnetiske hatten oppå lokket og beveger den rundt til det høres et klikk – dette betyr at hatten har plukket opp et bildekort.

Når magikerens assistent forsiktig fjerner lokket fra esken, prøver alle spillere å huske hvilket av de seks bildene som mangler. Alle kan gjette ved å angi sitt forslag høyt. Magikerens assistent løfter hatten fra lokket, og det manglende bildekortet faller tilbake på spillbrettet!

Den som var den første til å gjette riktig, forsyner seg med

bildekortet og plasserer det på sin poengtavle. Hvis ingen gjettet riktig, legges kortet i en egen kassebunke ved siden av spillesken.

Deretter legges et nytt bildekort på spillbrettet slik at det igjen er seks kort. Den neste runden begynner, og neste spiller rundt bordet overtar rollen som magikerassistent.

Vinne gjør du ved å være den første spilleren som har fire bildekort på brettet ditt!

Dobbel-magi! Hvis den magnetiske hatten har fått flere bildekort til å forsvinne, kan spillerne gjette på flere manglende bilder samtidig. Hvis den første spilleren som gjetter bare får ett riktig, plasserer de dette kortet på sin poengtavle, mens det andre kortet legges til side.

Alternative måter å spille på

Etter tur: Hvis dere ønsker å spille i et roligere tempo, kan spillerne gjette de manglende bildekortene etter tur. Den yngste spilleren begynner, og turene går med klokken. Hvis en spiller gjetter feil, legges et nytt kort på brettet som vanlig, hatten får et nytt kort til å forsvinne, og neste spiller får prøve å gjette.

En voksen som assistent: Hvis yngre spillere synes det er vanskelig å være magikerens assistent, kan en voksen bidra ved å ta på seg rollen som assistent i spillet.

Vanskelighetsgrad: Spilletts vanskelighetsgrad kan justeres ved å øke eller redusere antall bildekort på spillbrettet.

MAGIC HAT

Magic Hat -muistipelissä pelaajien pitää muistaa, minkä kuvakiekon taikahattu on saanut katoamaan. Ensimmäisenä neljä kuvakiekkoa oikein muistanut voittaa pelin!

Sisältö:

- 18 kuvakiekkoa (toisella puolella taikakuvia, toisella puolella numerot 0–9 ja 8 väriä)
- 4 pistelautaa
- magneettinen taikurin hattu
- pelialustana toimiva pelilaatikko sekä laatikon pelilauta

Alkuvalmistelut

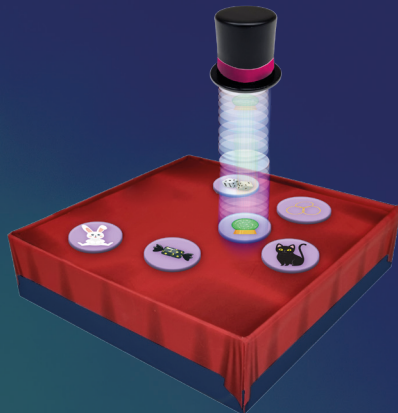
Jokainen pelaaja valitsee itselleen pistelaudan. Päättäkää, pelataanko peliä kuvakiekkojen taikakuvilla vai väreillä ja numeroilla. Ottakaa kaikki kuvakiekot ja taikurin hattu laatikosta ja asettakaa kuvakiekot pelilaatikon viereen valittu puoli ylöspäin. Asettakaa pelilauta takaisin pelilaatikkoon.

Pelin kulku

Ottakaa kuusi kuvakiekkoa ja asettakaa ne pelilaatikkoon pelilaudalle valittu puoli ylöspäin. Pelaajat katsovat hetken kiekkoja ja yrittävät painaa mieleensä, mitä kuvia tai numeroita on näkyvillä. Tämän jälkeen pelilauta peitetään asettamalla laatikon kansi takaisin paikoilleen.

Vanhin pelaaja toimii ensimmäisellä kierroksella taikurin avustajana ja ravistaa pelilaatikkoa varovasti niin, että kuvakiekot laatikon sisällä vaihtavat paikkaa. Tämän jälkeen hän laskee taikurin hatun kannen päälle ja liikuttaa hattua, kunnes laatikosta kuuluu kolahdus ja yksi kuvakiekkok on tarttunut kanteen.

Taikurin avustaja nostaa kannen varovasti pois laatikon päältä, ja kaikki yrittävät muistaa, mikä kuudesta kuvasta puuttuu. Kun joku pelaajista keksii puuttuvan kuvan, hän sanoo sen ääneen. Taikurin avustaja nostaa hatun kannen päältä, ja kadonnut kuvakiekkok putoaa esiin!



Jos pelaaja arvasi oikein, hän saa kyseisen kuvakiekkon pistelaudalleen. Jos arvaus oli väärin, kiekko pannaan poistopinoon pelilaatikon toiselle puolelle.

Tämän jälkeen pelilaudalle nostetaan uusi kuvakiekkok, jotta kiekkoja on jälleen kuusi. Seuraava arvauskierros alkaa. Ensimmäisen taikurin avustajan vasemmalla puolella istuva pelaaja toimii nyt avustajana.

Ensimmäisenä neljä kuvakiekkoka pistelaudalleen kerännyt pelaaja voittaa!

Tuplataika! Jos taikurin hattu on kadottanut useamman kuin yhden kuvakiekkon, voivat pelaajat arvata useamman kadonneen kuvan kerralla. Mikäli ensimmäisenä veikkannut arvaa vain toisen oikein, hän saa sen pistelaudalleen ja toinen kiekko pannaan pelin sivuun.

Vaihtoehtoisia pelitapoja

Vuorotellen. Jos peliä halutaan pelata rauhallisemmin, voidaan sopia, että kadonneita kuvakiekkoja arvataan vuorotellen. Nuorin pelaaja aloittaa, minkä jälkeen vuorot siirtyvät myötöpäivään. Jos pelaaja arvaa väärin, laudalle asetetaan tavalliseen tapaan uusi kuva, hattu kadottaa jälleen yhden kiekkon ja seuraava pelaaja saa koettaa onneaan.

Aikuinen avustajana. Jos pienten pelaajien on vaikea toimia taikurin avustajana, aikuinen voi auttaa ja ottaa pelissä avustajan roolin.

Pelin vaikeusaste. Pelin vaikeusastetta on mahdollista säätää lisäämällä tai vähentämällä kiekkojen määrää pelilaudalla.