

Magic School



5-99 anos



1 a 6 jogadores



Número de cartas:

32 cartas: 16 cartas de objetos mágicos e 16 cartas de personagens



Objetivo do jogo: Realizar, pelo menos, 10 demandas mágicas.

Vocês são jovens aprendizes que sonham tornar-se Grandes Feiticeiros. Para isso, têm de realizar, pelo menos, 10 demandas. Estas são coletivas e devem cooperar entre vocês para terem sucesso.

Para realizarem uma demanda, devem associar os objetos mágicos aos respetivos proprietários e juntar as duas cartas correspondentes.

Preparação do jogo: Todas as cartas são misturadas e colocadas num monte, face escondida, na mesa. Ao longo do jogo, os jogadores tiram cartas e colocam-nas lado a lado na mesa, criando linhas de 4 cartas para formar, no final, um quadrado de 4 por 4 cartas.



Regras do jogo: Começa o jogador mais jovem, depois, joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Um de cada vez, o primeiro jogador tira uma carta do baralho, mostra-a a todos os jogadores e volta a

colocá-la com a face escondida na mesa.

O segundo jogador tira uma nova carta do baralho e mostra-a a todos os jogadores:

- Se esta carta puder ser associada à carta já colocada na mesa, o jogador coloca-a por cima desta, com a face visível. É assim criado um par, e não se pode colocar mais cartas por cima.

- Se esta carta não puder ser associada à carta já colocada na mesa, o jogador coloca-a na mesa, com a face escondida.

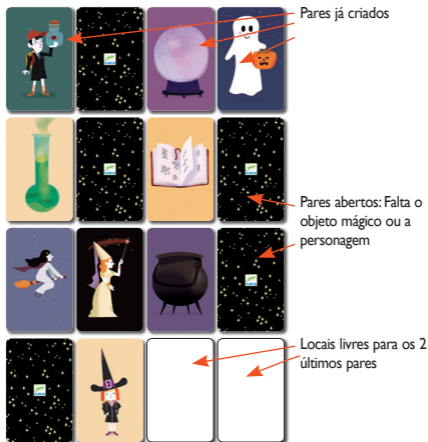
Nas jogadas seguintes, se houver várias cartas com a face escondida na mesa, o jogador escolhe a carta onde deseja colocar a sua nova carta, caso acredite poder criar um novo par.

O jogo continua até que não haja mais cartas no monte.

Atenção: Os jogadores podem falar entre si para escolherem onde colocar a carta, mas a decisão final pertence ao jogador que tirou a carta. Não é possível trocar uma carta já colocada.

Fim do jogo: O jogo termina quando todas as cartas forem colocadas na mesa, ou seja, quando houver um quadrado de 4 por 4 cartas com 2 cartas em cada local.

Verificamos então os 16 pares criados. Se o objeto mágico e o respetivo proprietário estiverem corretamente associados, a demanda está terminada.



Quadro de honra:

- 15 ou 16 demandas: **Excelente!** Vão tornar-se Grandes Feiticeiros e receber a medalha da Ordem de Merlin.
- De 10 a 14 demandas: **Parabéns!** Tornaram-se Grandes Feiticeiros.
- De 7 a 9 demandas: **Que pena.** Quase que conseguiam! Voltem a tentar!
- De 0 a 6 demandas: **Ups...** Falharam, mas um verdadeiro feiticeiro nunca desiste!

Um jogo de Jonathan Favre-Godal