

# Magic School



**Wiek:** 5-99 lat



**Liczba graczy:** 1-6



**Zawartość:** 32 karty - 16 kart magicznych przedmiotów i 16 kart bohaterów



**Gel gry:** Ukończyć przynajmniej 10 magicznych zadań.

Będziecie grali jako magiczni praktykanci, marzący o zostaniu wielkimi czarnoksiężnikami. Jeśli chcecie osiągnąć swój cel, musicie ukończyć co najmniej 10 zadań. Musicie współpracować, aby wygrać. Aby ukończyć zadanie, musicie połączyć magiczny przedmiot z właścicielem.

**Przygotowanie do gry:** Wszystkie karty są potasowane i ułożone na kupce, zakryte. W trakcie gry gracze powinni układać karty obok siebie w rzędach po cztery, aby utworzyć kwadrat 4x4.



**Zasady gry:** Zaczyna najmłodszy z graczy, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze, pierwszy z graczy wyciąga kartę z talii, pokazuje reszcie, a następnie kładzie zakrytą na stole. Drugi gracz wyciąga kolejną kartę i pokazuje ją reszcie:

- Jeśli ta karta może zostać połączona w parę z poprzednią położoną kartą, gracz kładzie ją odkrytą na leżącej już karcie. Utworzona została para i więcej kart nie może zostać tu położonych.

- Jeśli ta karta nie pasuje do już leżącej na stole, gracz umieszcza ją zakrytą na stole.

Dla kolejnych tur: jeśli mamy już kilka zakrytych kart na stole, gracz wybiera na której położyć kolejne nowe karty, tak aby stworzyć parę. Gra toczy się dopóki w talii są jeszcze karty. Uwaga: gracze mogą ustalać ze sobą gdzie kłaść wyciągnięte karty, ale ostateczna decyzja należy do rozgrywającego. Nie można przesuwać kart, które już zostały położone na stole.

**Koniec gry:** Gra kończy się w momencie gdy wszystkie karty zostaną wyłożone na stół. Inaczej mówiąc: gdy zostanie utworzony kwadrat 4x4 z dwiema kartami w każdym polu. Następnie gracze sprawdzają 16 par, które zostały utworzone. Jeśli magiczny przedmiot pasuje do właściciela, para jest stworzona poprawnie, zadanie jest zaliczone.

*Autor: Jonathan Favre-Godal*



### Tabela wyników:

- **15 lub 16 zadań:** **Wspaniale!** Zostaliście właśnie Wielkimi Czarnoksiężnikami i otrzymujecie Order Merlina!
- **10 do 14 zadań:** **Dobra robota!** Zostaliście Wielkimi Czarnoksiężnikami!
- **7 do 9 zadań:** **Nie za dobrze...** Byliście blisko! Spróbujcie ponownie.
- **0 do 6 zadań:** **Ups...** gra skończona, ale prawdziwi czarodzieje nigdy się nie poddają!