



Magic Hat



ans years
años Jahre
6-99

Jeu de mémoire
A memory game
Merkspiel
Juego de memoria



Возраст: 6–99 лет

Количество игроков: 2–4 игрока

В комплекте: 6 шляп фокусника (каждый с животным внутри), 6 карточек «животное», 4 жетона «шляпа фокусника», 1 жетон «волшебная палочка».

Цель игры: первым получить жетон «волшебная палочка».

Подготовка к игре
Поставьте все шляпы в центре стола так, чтобы игроки не видели их содержимое. Рядом выложите в ряд 6 карточек животных лицевой стороной вверх. Жетоны «шляпа фокусника» и «волшебная палочка» положите рядом.



Партия проходит в несколько раундов.

Подготовка к раунду

Перемешайте шляпы (не показывая их содержимое), затем случайным образом выберите 1 шляпу и отложите ее.

Положите эту шляпу в коробку (по-прежнему не показывая ее содержимое): это животное, которое фокусник заставил исчезнуть.

Оставшиеся 5 шляп поставьте кругом в центре между игроками рядом с карточками животных.



Ход раунда

Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Во время своего хода игрок может:

- заглянуть **внутрь** одной из шляп; **или**

- назвать **исчезнувшее** животное.

Заглянуть внутрь одной из шляп

Игрок заглядывает в одну из шляп в центре стола, не показывая ее содержимое остальным, и ставит ее обратно. Затем он **меняет эту шляпу местами с другой шляпой**.

Внимание! Замену нужно выполнить так, чтобы ее видели все остальные игроки.

Назвать исчезнувшее животное

Игрок называет вслух исчезнувшее животное. Затем он заглядывает **внутрь** отложенной шляпы, не показывая ее содержимое остальным.

- Если он правильно назвал животное, он побеждает в раунде. Начинается новый раунд, и игрок слева от победителя делает 1-й ход в этом раунде.
- Если он назвал не то животное, он больше не участвует в этом раунде и он должен держать в секрете, какое животное исчезло. Остальные игроки продолжают игру, пока один из них не победит в раунде.

Примечание. Если в игре остался только один игрок, он сразу побеждает в раунде.

Победа в раунде

Одержав победу в раунде, игрок берет себе жетон «шляпа фокусника». Если у него уже есть этот жетон, он берет жетон «волшебная палочка» и побеждает в партии.

Конец игры

Игрок, заработавший жетон «волшебная палочка», побеждает в партии.

Вариант для мастеров. Заглянув в шляпу, игрок не только меняет ее местами с другой шляпой. Он может **поменять местами еще 2 шляпы** на свое усмотрение.