

Магикус (магия)

Это не волшебство заставляет башню исчезнуть! Победить в игре маленькому волшебнику помогут внимание, наблюдательность и память.

Разные варианты игры помогут разнообразить её и сделать интересной для детей более старшего возраста.

Возраст игроков: 4 +

Количество игроков: 2-4 чел.

Содержимое: 20 деревянных кирпичиков;

6 волшебных шляп;

4 деревянных карточки.

Автор: Манфред Рейндл.

Абракадабра! Исчезни!

"Как было бы здорово, если бы удалось вдруг заставить что-нибудь исчезнуть!" – такая мысль возникла в голове Мэри, когда она взглянула на беспорядок в своей спальне. Но ничего подобного не происходило... Более того, её комната срочно нуждалась в уборке, и когда она приступила к ней, то неожиданно наткнулась на коробку с игрой, которую раньше никогда не видела. Сможет ли она, наконец, начать творить чудеса?.. Шляпа волшебника и кирпичи с изображением кролика, казалось, указывали на это. Все, что ей необходимо было сделать сейчас, – это найти нескольких детей, чтобы начать игру. Что касается уборки..., её можно отложить на следующий день.

Краткая инструкция.

Каждый игрок берёт пять кирпичиков разного цвета и строит перед собой башню. Эти башни должны "исчезнуть", когда вы снимаете один кирпич за другим. Для этого, каждый игрок по очереди заглядывает под волшебную шляпу. Если цвет под шляпой соответствует цвету верхнего деревянного кирпичика, то этот кирпичик может быть снят с башни. Первый, кому удастся заставить свою башню "исчезнуть", побеждает в игре. Но важно также обратить внимание и на то, что шляпы волшебника постоянно меняют свои позиции...

Подготовка к игре:

Каждый игрок получает 1 деревянную карточку и 5 кирпичиков разных цветов. Игрок складывает эти пять кирпичей в порядке, показанном на его карточке.

Шесть волшебных шляп перемешивают и размещают в ряд посередине стола. Затем нужно принять решение о том, разрешено ли будет остальным игрокам увидеть цвет, находящийся под шляпой. Играть станет несколько сложнее, если увидеть цвет под шляпой можно будет лишь тому игроку, очередь которого подошла, и больше никому другому.

Правила игры:

Самый младший игрок заглядывает под одну из волшебных шляп и, либо показывает другим игрокам дно шляпы, либо нет.

- Если цвет под шляпой соответствует цвету верхнего кирпича на башне игрока, то игрок может снять верхний кирпичик и отложить его в сторону. Затем волшебная шляпа переставляется на другую позицию в ряду и наступает очередь следующего игрока.

- Если цвет под волшебной шляпой не соответствует цвету верхнего кирпича башни игрока, он сразу переставляет волшебную шляпу на другую позицию в ряду. После чего наступает очередь следующего игрока.

Волшебная шляпа с оранжевым крестом делает игру ещё более захватывающей. Поскольку, в игре нет оранжевого деревянного кирпичика, игрок не может убрать какой-либо кирпич из своей башни, но может только передвинуть волшебную шляпу на другое место в ряду.

Конец игры:

Победителем становится тот игрок, которому первым удастся снять все кирпичи со своей башни и отложить их в сторону.

Вариант 1:

Подготовка к игре проходит так же, как описано выше. Самый младший игрок начинает игру и заглядывает под волшебную шляпу. Затем он смотрит, наверху какой башни находится кирпичик того же цвета. Это может быть как его собственная башня, так и башня другого игрока. С той башни, цвет верхнего кирпичика которой соответствует цвету под шляпой, он снимает и откладывает в сторону кирпичик. При этом в качестве доказательства, он демонстрирует другим игрокам цвет под волшебной шляпой. Затем игрок перемещает шляпу на новое место в ряду. Игрок, чья башня "исчезнет" первой, становится победителем в игре.

Вариант 2:

Цель: собрать наибольшее количество кирпичиков.

Все двадцать кирпичиков помещают в длинный ряд, но таким образом, чтобы два кирпича одного цвета не стояли рядом. Шесть волшебных шляп перемешивают и помещают в ряд. Игроки по очереди заглядывают под волшебные шляпы. Если цвет под шляпой окажется таким же, как и цвет первого кирпича, игрок может взять этот кирпич. Если же нет, настаёт черёд следующего игрока. Когда волшебная шляпа возвращается на стол, она должна быть помещена на новое место в ряду.

Как только все кирпичи будут собраны, игрок с наибольшим количеством кирпичей становится победителем.

Вариант 3 (5 +):

Цель: собрать наибольшее число пар кирпичей одного цвета

Все двадцать кирпичей беспорядочно раскладывают в середине стола. Волшебные шляпы распределяются среди игроков так, чтобы никто не знал, какой цвет находится под любой из них. Если в игре участвуют:

2 игрока, – то они получают по 3 волшебных шляпы;

3 игрока, – то они получают по 2 волшебных шляпы;

4 игрока – получают по 1 волшебной шляпе, а две оставшиеся шляпы размещаются в середине стола.

Самый младший игрок называет любой цвет. Затем он должен попытаться найти его под одной из волшебных шляп. При этом игрок может заглядывать под свою собственную шляпу или под шляпу другого игрока, равно как и под одну из шляп, находящихся в середине стола. Если цвет под шляпой совпадает с тем, который он назвал, игрок показывает его всем и берёт кирпич такого же цвета с середины стола. После этого он меняет свою волшебную шляпу на любую другую шляпу, которая ему понравится (шляпу другого игрока или же одну из шляп с середины стола).

Затем наступает очередь другого игрока называть цвет.

Если цвет, который был назван, не соответствует цвету под волшебной шляпой, которая была взята, игрок сразу меняет её на другую шляпу. После чего наступает очередь следующего игрока.

Если в игре принимают участие также и дети младшего возраста, цвет под шляпой можно показывать всегда, даже если он и не соответствует тому цвету, который назывался. После чего игрок сразу меняет её на другую волшебную шляпу.

После того, как все кирпичики будут распределены между игроками, они проверяют, сколько пар кирпичиков одного и того же цвета есть у каждого. Победителем считается игрок с наибольшим количеством пар кирпичиков одного цвета.