

# Magic theater



## WARNING

CHOKING HAZARD - Small Parts  
Not for children under 3 years.

# Magic theater



*"Utilisez la baguette magique sur les nuages magnétiques pour découvrir et deviner l'illustration cachée dans le théâtre !"*

## Contenu :

- 1 théâtre
- 1 rideau
- 20 illustrations
- 1 dé
- 18 nuages
- 1 baguette magique aimantée

## Jeu idéal pour :

- développer son sens de l'observation
- apprendre à compter



## But du jeu :

Récolter un maximum de points en 5 tours de divination !

## Préparation du jeu :

Placer l'illustration du rideau, face cachée, sur la table. Mélanger 10 illustrations, face cachée, en faire une pile et la placer (toujours face cachée) sur le rideau. Retourner le paquet et glisser le tout, rideau visible, dans le théâtre.

Mettre le théâtre au centre de la table et le recouvrir avec les 18 nuages, la face avec les éclairs sur le dessus : placer les nuages un par un, le premier au centre et les autres, en décalé, de manière circulaire, en s'éloignant du centre pour recouvrir toute la fenêtre du théâtre. Lorsque tous les nuages sont placés et recouvrent la totalité de la fenêtre du théâtre, retirer le rideau.

## Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé qui indique combien de fois il peut utiliser la baguette magique. Il va alors toucher 1 des 2 éclairs d'un nuage : si cet éclair est magnétique, le joueur peut enlever délicatement le nuage qu'il garde vers lui. Si l'éclair n'est pas magnétique, c'est "un coup pour rien" etc... Quand le premier joueur a utilisé tous ces coups de baguette magique, il la passe au suivant qui, à son tour, lance le dé.

A noter : 1 seul éclair sur les 2 qui se trouvent sur le nuage est magnétique.

Attention : aucun joueur ne peut essayer de deviner l'illustration sous les nuages tant que tous les joueurs n'ont pas lancé le dé au moins une fois.



C'est seulement lorsque le premier joueur joue à nouveau, qu'il peut essayer de deviner quelle est l'illustration cachée, avant de lancer le dé et d'utiliser la baguette magique. A ce moment, les autres joueurs (dans l'ordre) peuvent également donner leurs idées si elles sont différentes bien sûr ! C'est alors qu'on retire tous les nuages. Celui qui a trouvé la bonne illustration gagne 3 points + 1 point par nuage récolté. Si personne n'a trouvé la bonne illustration, personne ne gagne de points.

Pour le tour suivant, remettre le rideau avant de retirer l'illustration qui a été deviné (ou pas).

Le jeu se termine après la découverte de 5 illustrations... celui qui a le plus de points gagne !!



# Magic theater



*"Use the magic wand on the magnetic clouds to discover and guess the hidden illustration in the theatre."*

## Contents:

- 1 theatre
- 1 curtain
- 20 illustrations
- 2 dice
- 18 clouds
- 1 magnetic magic wand



## The ideal game for :

- developing observation skills
- learning to count

## Aim of the game:

Collect as many points as possible in 5 rounds of guessing!

## Game set-up:

Place the curtain picture face down on the table. Shuffle 10 illustrations, face down; put them in a pile and place them (still face down) on the curtain. Turn everything over and slide it into the theatre, with the curtain visible.

Put the theatre in the centre of the table and cover it with the 18 clouds (with the lightning side facing upwards): start in the centre before moving outwards in a circular direction to cover the entire window with clouds, one by one. When all the clouds are in place and the theatre window is fully covered, remove the curtain.

## Game play:

The youngest player goes first. They roll the dice to find out how many times they can use the magic wand. They will then touch 1 of the 2 lightning bolts found on a cloud: if the chosen lightning bolt is magnetic, the player can carefully pick up the cloud and keep it in front of them. If the lightning bolt is not magnetic, this is still classed as one of their goes. When the first player has used all of their magic wand attempts, the wand is passed over to the next player who, in turn, rolls the dice.

**Please note:** only 1 lightning bolt is magnetic on each cloud.

**Warning:** No player can try to guess which illustration is hidden under the clouds until all the players have rolled the dice at least once.



At the beginning of the first player's second turn, that player can try to guess the hidden illustration, should they wish to, before rolling the dice and using the magic wand. At this point, the other players (in turn order) can also guess, should they believe that the player has guessed wrong! This is when all the clouds are removed. Whoever guessed the illustration correctly wins 3 points and 1 point for each cloud collected. If no-one guessed correctly, nobody wins any points.

To begin the next round, reposition the curtain before removing the previous illustration.

The game ends when 5 illustrations have been revealed... and the player with the most points wins!



# Magic theater



*"Verwendet den Zauberstab auf den Magnetwolken, um das im Theater versteckte Bild zu entdecken und zu erraten."*

## Inhalt:

- 1 Bühne
- 1 Vorhang
- 20 Bilder
- 1 Würfel
- 18 Wolken
- 1 magnetischer Zauberstab

## Das ideale Spiel, um:

- Beobachtungsgabe trainieren
- zählen zu lernen



## Ziel des Spiels:

So viele Punkte wie möglich in 5 Rate-Runden zu sammeln!

## Spielvorbereitung:

Das Vorhangbild verdeckt auf den Tisch legen. 10 Bilder mischen und verdeckt in einem Stapel (immer verdeckt) auf den Vorhang legen. Umdrehen und den ganzen Stapel - Vorhang sichtbar - in die Bühne schieben.

Die Bühne in die Mitte des Tisches legen und mit den 18 Wolken bedecken; die Seite mit den Blitzen zeigt nach oben: Die Wolken nacheinander hinlegen, die erste in die Mitte und die anderen versetzt und kreisförmig zum Rand hin verteilen, um das gesamte Fenster der Bühne zu bedecken. Wenn alle Wolken verteilt sind und das Bühnenfenster vollständig bedeckt ist, den Vorhang entfernen.

## Spielverlauf:

Der/die jüngste Spieler/in beginnt. Er/sie wirft den Würfel, der anzeigt, wie oft der Zauberstab benutzt werden darf. Er/sie berührt dann einen der zwei Blitze auf einer Wolke: Wenn dieser Blitz magnetisch ist, kann die Wolke vorsichtig entfernt werden. Der/die Spieler/in behält diese Wolke. Wenn der Blitz nicht magnetisch ist, hat der "Zauber" versagt usw. ... Wenn der/die erste Spieler/in den Zauberstab so oft wie vom Würfel angezeigt benutzt hat, reicht er/sie den Zauberstab weiter und der/die nächste Spieler/in würfelft.

**Anmerkung:** Nur einer der beiden Blitze auf der Wolke ist magnetisch.

**Achtung:** Es darf erst geraten werden, welches Bild sich unter den Wolken verbirgt, wenn alle Spieler mindestens einmal gewürfelt haben.



Erst wenn der/die erste Spieler/in wieder an der Reihe ist, darf er/sie versuchen, das versteckte Bild zu erraten, bevor er/sie würfelt und den Zauberstab verwendet. Zu diesem Zeitpunkt können auch die anderen Spieler (der Reihe nach) raten, wenn sie eine andere Idee haben! Dann werden alle Wolken entfernt. Wer richtig geraten hat, erhält 3 Punkte + 1 Punkt pro gesammelte Wolke. Wenn niemand das Bild erraten hat, werden keine Punkte vergeben.

Für die nächste Runde den Vorhang wieder platzieren, bevor das erratene (oder nicht erratene) Bild entfernt wird.

Das Spiel endet, nachdem 5 Bilder erraten wurden ... wer die meisten Punkte hat, hat gewonnen!!



# Magic theater



2-6



"Gebruik het toverstokje op de magnetische wolken om de verborgen afbeelding in het theater te ontdekken en te raden."

## Inhoud:

- 1 theater
- 1 gordijn
- 20 tekeningen
- 1 dobbelsteen
- 18 wolken
- 1 magnetische goochelstok



## Ideaal spel voor:

- het ontwikkelen van zijn observatievermogen
- het leren tellen

## Doel van het spel:

Het maximaal aantal punten verzamelen in 5 spelronden!

## Spelvoorbereiding:

Leg de tekening van het gordijn, met de bedrukte kant omlaag, op de tafel. Schud de 10 tekeningen, met de bedrukte kant omlaag, maak een stapel en leg ze (nog steeds met de bedrukte kant omlaag) op het gordijn. Draai de stapel om en schuif alles, met het gordijn zichtbaar, in het theater.

Leg het theater in het midden van de tafel en dek het met de 18 wolken af, met de kant met de bliksemschichten omhoog gericht. Breng de wolken één voor één aan, de eerste in het midden en de andere kruislings in een cirkelvorm en weg van het midden zodat het volledige raam van het theater bedekt is. Wanneer alle wolken zijn geplaatst en het volledige raam van het theater is bedekt, verwijder het gordijn.

## Spelverloop:

De jongste speler begint. Hij gooit met de dobbelsteen, die aangeeft hoeveel keer hij de goochelstok mag gebruiken. Hij raakt vervolgens 1 van de 2 bliksemschichten van een wolk aan. Als deze bliksemschicht magnetisch is, kan de speler de wolk voorzichtig verwijderen en bij hem houden. Als de bliksemschicht niet magnetisch is, dan is het een "tik voor niets", etc. Wanneer de eerste speler al zijn tikken met de goochelstok heeft gebruikt, geeft hij de stok aan de volgende speler, die vervolgens met de dobbelsteen gooit.



**Opmerking:** Slechts 1 van de 2 bliksemschichten op de wolk is magnetisch.

**Opgelet:** de spelers mogen pas beginnen raden wat er zich onder de wolken bevindt, wanneer alle spelers minstens eenmaal met de dobbelsteen hebben gegooid.



Het is pas wanneer de eerste speler opnieuw aan de beurt is, dat hij mag proberen raden wat de verborgen tekening precies is, voordat hij met de dobbelsteen gooit en de goochelstok gebruikt. De andere spelers mogen nu tevens (op volgorde) hun ideeën voorleggen, wanneer deze uiteraard anders zijn! Alle wolken worden nu verwijderd. De speler die de juiste tekening heeft gevonden, krijgt 3 punten + 1 punt voor elke verzamelde wolk. Als er niemand de juiste tekening heeft gevonden, wint er niemand punten.

Voor de volgende ronde, breng het gordijn opnieuw aan voordat de tekening die (al dan niet) werd geraden te verwijderen.

Het spel is gespeeld na het ontdekken van 5 tekeningen... de speler met de meeste punten is de winnaar!!



# Magic theater



2-6



*"Utiliza la varita mágica por encima de las nubes magnéticas para descubrir y adivinar la ilustración escondida en el teatro."*

## Contenido:

- 1 teatro
- 1 telón
- 20 ilustraciones
- 1 dado
- 18 nubes
- 1 varita mágica imantada



## Juego ideal para:

- desarrollar la capacidad de observación
- aprender a contar

## Objetivo del juego:

Conseguir un máximo de puntos en 5 turnos de adivinación.

## Preparación del juego:

Deberá colocarse la ilustración del telón, boca abajo, sobre la mesa. Habrán de mezclarse 10 ilustraciones, boca abajo, hacerse un montón con ellas y colocarse (siempre boca abajo) sobre el telón. Se deberá dar la vuelta al paquete y deslizar el conjunto, con el telón visible, al interior del teatro.

El teatro deberá colocarse en el centro de la mesa y cubrirse con las 18 nubes, con la cara de los relámpagos hacia arriba: las nubes se deberán colocar de una en una, la primera en el centro y las otras desplazadas, de forma circular, alejándose del centro para cubrir toda la ventana del teatro. Cuando todas las nubes estén colocadas y cubran la totalidad de la ventana del teatro, habrá de retirarse el telón.

## Desarrollo del juego:

Empezará el jugador más joven. Este lanzará el dado, que indicará cuántas veces puede utilizar la varita mágica. Entonces tocará 1 de los 2 relámpagos de una nube: si el relámpago es magnético, el jugador podrá levantar delicadamente la nube hacia él. Si el relámpago no es magnético será "un toque para nada" etc... Cuando el primer jugador haya utilizado todos sus toques de varita mágica, deberá pasarla al siguiente que, a su vez, lanzará el dado.

**Nota:** Solamente 1 relámpago de los 2 que se encuentran sobre la nube es magnético.

**Atención:** ningún jugador podrá intentar adivinar la ilustración que se encuentra bajo las nubes hasta que todos los jugadores no hayan lanzado el dado al menos una vez.



Únicamente cuando el primer jugador juegue de nuevo, podrá intentar adivinar cuál es la ilustración oculta antes de lanzar el dado y utilizar la varita mágica. En ese momento, los demás jugadores (por orden) también podrán dar sus ideas, por supuesto, si fueran diferentes. Entonces se retirarán todas las nubes. El que haya encontrado la ilustración correcta ganará 3 puntos + 1 punto por nube obtenida. Si nadie hubiera encontrado la ilustración correcta, nadie ganará puntos.

Para el turno siguiente, se volverá a colocar el telón antes de retirar la ilustración que ha sido adivinada (o no).

El juego terminará después del descubrimiento de 5 ilustraciones... ¡el que tenga más puntos, gana!!



# Magic theater



*"Usa la bacchetta magica sulle nuvole magnetiche per scoprire e indovinare l'illustrazione nascosta sul palcoscenico."*

## Contenuto:

- 1 palcoscenico
- 1 sipario
- 20 illustrazioni
- 1 dado
- 18 nuvole
- 1 bacchetta magica magnetica

## Gioco ideale per:

- Sviluppare lo spirito di osservazione
- Imparare a contare



## Obiettivo del gioco:

ottenere più punti possibili in 5 turni di gioco!

## Preparazione del gioco:

Posizionare l'illustrazione del sipario, a faccia coperta, sul tavolo. Mescolare 10 illustrazioni, a faccia coperta, formare un mazzo e posizionarlo (sempre a faccia coperta) sul sipario. Capovolgere il mazzo e inserirlo, con il sipario visibile, nel palcoscenico.

Posizionare il palcoscenico al centro del tavolo e coprirlo con le 18 nuvole (con i fulmini visibili): posizionare una nuvola alla volta, la prima al centro e le altre, sfalsate, in modo circolare allontanandosi dal centro fino a ricoprire tutta la finestra del palcoscenico. Dopo aver posizionato tutte le nuvole in modo tale che coprano l'intera finestra del palcoscenico, rimuovere il sipario.

## Svolgimento del gioco:

Il giocatore più giovane inizia per primo. Lancia il dado, che indica quante volte può usare la bacchetta magica. Dovrà quindi toccare 1 dei 2 fulmini di una nuvola: se il fulmine è magnetico, il giocatore può rimuovere delicatamente la nuvola, tirandola verso di sé. Se il fulmine non è magnetico, il tocco magico è andato a vuoto! Quando il primo giocatore ha esaurito tutti i suoi tocchi, passa la bacchetta magica al giocatore successivo che, a sua volta, lancia il dado.

**Nota:** solo 1 fulmine dei 2 raffigurati sulla nuvola è magnetico.

**Attenzione!** Nessun giocatore può tentare di indovinare l'illustrazione sotto le nuvole finché tutti gli altri non hanno lanciato il dado almeno una volta.



Solo quando il turno passa per la seconda volta al primo giocatore, questi può tentare di indovinare l'illustrazione nascosta prima di lanciare il dado e usare la bacchetta magica. Da quel momento, gli altri giocatori (in ordine) possono esprimere le proprie intuizioni, se sono diverse. Quindi vengono rimosse tutte le nuvole. Chi ha indovinato correttamente l'illustrazione ottiene 3 punti + 1 per ciascuna nuvola raccolta. Se nessuno ha indovinato l'illustrazione, nessuno ottiene punti.

Al turno successivo, riposizionare il sipario prima di rimuovere l'illustrazione che è stata indovinata (o meno).

La partita termina quando sono state scoperte 5 illustrazioni: vince chi ha ottenuto più punti!



# Magic theater



*"Użyj magicznej różdżki do magnetycznych chmur, aby odkryć i zgadnąć jakie ilustracje kryją się w teatrze."*

## Zawartość:

- 1 teatr
- 1 kurtyna
- 20 ilustracji ze zwierzątkami
- 1 kostka
- 18 chmurka
- 1 magnetyczna "magiczna" różdżka



## Gra uczy:

- zdolności obserwacyjnych
- liczenia

## Cel gry:

Zgromadzić możliwie jak najwięcej punktów w 5 rundach!

## Przygotowania do gry:

Położ kurtynę obrazkiem do dołu na stole. Potasuj 10 ilustracji, obrazkiem do dołu, ułóż je w stos i umieść (wciąż zakryte) na kurtynie. Odwróć wszystko i wsuń do teatru tak, by widoczna była tylko kurtyna. Umieść teatrzyk na środku stołu i przykryj go wszystkimi 18 chmurkami (stroną z błyskawicami skierowaną do góry): zacznij od środka, a następnie rozsuwaj chmurki na zewnątrz, by zakryć całą scenę. Kiedy wszystkie chmury są na swoim miejscu, a okno teatru jest całkowicie zasłonięte, zdejmij zasłonę.

## Przebieg gry:

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Rzuca kostką, aby dowiedzieć się, ile razy może użyć magicznej różdżki. Następnie dotyka różdżką jednej z dwóch błyskawic na wybranej chmurce: jeśli wskazana przez niego błyskawica okazuje się magnetyczna, gracz może ostrożnie podnieść chmurkę i umieścić ją przed sobą. Jeśli błyskawica nie jest magnetyczna, ruch jest traktowany jako jedno z dozwolonych użyć różdżki. Kiedy dany gracz zużyje już swoją liczbę dotknięć magicznej różdżki, przekazuje ją następnemu graczowi, który zaczyna swoją rundę od rzucenia kostką.

**Uwaga:** na każdej chmurze jest tylko 1 magnetyczna błyskawica.

**Ostrzeżenie:** żaden z graczy nie może próbować odgadnąć, które zwierzę ukrywa się na ilustracji pod chmurkami, dopóki wszyscy nie rzucą kostką przynajmniej raz.



Na początku drugiej tury pierwszy gracz może spróbować odgadnąć ukrytą ilustrację, zanim rzuci kostką i użyje magicznej różdżki. W tym momencie pozostali gracze (w kolejności w turze) również mogą zgadywać, jeśli uznają, że gracz się pomylił! Następnie gracze rozsuwają wszystkie chmury. Kto poprawnie odgadł ilustrację, zdobywa 3 punkty i 1 punkt za każdą zebraną chmurkę. Jeśli nikt nie odgadł poprawnie, nikt nie zdobywa punktów.

Aby rozpocząć następną rundę, na scenie teatru należy znów umieścić kurtynę, usunąć poprzednią ilustrację i zasłonić scenę chmurkami.

Gra kończy się, gdy odsłoniętych zostanie 5 ilustracji. Wygrywa gracz z największą liczbą zdobytych punktów!



# Magic theater



*"Utilize a varinha mágica sobre as nuvens magnéticas para descobrir e adivinhar a ilustração escondida no teatro."*

## Conteúdo:

- 1 teatro
- 1 cortina
- 20 ilustrações
- 1 dado
- 18 nuvens
- 1 varinha mágica magnética

## Jogo ideal para:

- Desenvolver o seu sentido de observação
- Aprender a contar



## Objetivo do jogo:

Recolher um máximo de pontos em 5 jogadas de adivinhação!

## Preparação do jogo:

Coloque a ilustração da cortina virada para baixo na mesa. Misture as 10 ilustrações viradas para baixo e faça um monte. Coloque o monte (virado para baixo) em cima da cortina. Vire a caixa e faça deslizar tudo, com a cortina visível, para o teatro.

Coloque o teatro no centro da mesa e cubra com as 18 nuvens, com a frente com os relâmpagos por cima: Coloque as nuvens, uma a uma, a primeira no centro e as outras, deslocadas, de forma circular, afastando-se do centro, para cobrir toda a janela do teatro. Quando todas as nuvens forem colocadas e cobrirem toda a janela do teatro, retire a cortina.

## Desenrolar do jogo:

O jogador mais jovem começa. Ele lança o dado que indica as vezes que ele pode utilizar a varinha mágica. Ele toca então num dos 2 relâmpagos de uma nuvem. Se o relâmpago for magnético, o jogador pode retirar delicadamente a nuvem e fica com ela. Se o relâmpago não for magnético, fica tudo igual. Quando o primeiro jogador tiver utilizado todas as possibilidades de usar a varinha mágica, passa-a ao jogador seguinte que, por sua vez, lança o dado.



**A ter em conta:** Apenas um dos 2 relâmpagos que se encontram na nuvem é magnético.

**Atenção:** Nenhum jogador pode tentar adivinhar a ilustração por baixo das nuvens enquanto todos os jogadores ainda não tiverem lançado o dado, pelo menos, uma vez.



Só quando o primeiro jogador lançar novamente o dado é que pode tentar adivinhar a ilustração escondida antes de lançar o dado e utilizar a varinha mágica. Neste momento, os outros jogadores (por ordem) podem também dar a sua opinião, caso seja diferente! É então que todas as nuvens são retiradas. Quem souber qual é a ilustração correta ganha 3 pontos + 1 ponto por nuvem recolhida. Se ninguém descobrir a ilustração correta, ninguém ganha pontos.

Na vez seguinte, volte a colocar a cortina antes de retirar a ilustração que foi adivinhada (ou não).

O jogo termina após as 5 ilustrações terem sido adivinhadas. Quem tiver mais pontos ganha!



# Magic theater



*"Odhalte a uhádnite umelecký obrázok ukrytý v divadle pod magnetickými oblakmi za pomoci magnetickej čarovnej paličky."*

## Obsah:

- 1 divadelné javisko
- 1 divadelná opona
- 20 kariet s obrázkami
- 1 drevená kocka
- 18 kartónových oblakov
- 1 magnetická čarovná palička



## Ideálna hra pre:

- rozvoj pozorovacích schopností
- učenie sa počítať

## Cieľ hry:

Nazbierať čo najviac bodov v 5 kolách hádania!

## Príprava hry:

Položte divadelnú oponu obrázkom nadol na stôl. Zamiešajte karty s 10 obrázkami, vytvorte kôpku a položte ich na oponu taktiež obrázkom nadol. Napokon všetko spolu otočte, zasunúť aj s oponou do divadelného javiska tak, že divadelná opona je teraz obrázkom nahor pod priehľadnou fóliou.

Umiestnite divadlo do stredu stola a položte na neho 18 kartónových oblakov bleskom nahor: začnite v strede a potom sa pohybujte v smere hodinových ručičiek ku krajom tak, aby ste zakryli celú oponu oblakmi, jeden po druhom. Keď sú všetky oblaky na svojom mieste a divadelná opona je úplne zakrytá, môžete ju odstrániť/vysunúť.

## Pravidlá hry:

Ako prvý ide najmladší hráč. Hodí kockou, aby zistil, koľko pokusov má na použitie čarovnej paličky. Potom sa ňou dotkne jedného z 2 bleskov nájdených na oblaku: ak je vybraný blesk magnetický, hráč môže oblak opatrne zdvihnúť a položiť ho pred seba. Ak blesk nie je magnetický, oblak zostáva na divadle, ale toto použitie čarovnej paličky sa počíta ako ďalší pokus. Keď prvý hráč využil všetky svoje pokusy s čarovnou paličkou, odovzdá ju ďalšiemu hráčovi, ktorý následne hádže kockou.

**Poznámka:** iba 1 blesk na každom oblaku je magnetický.

**Upozornenie:** Hádať, ktorý obrázok je ukrytý pod oblakmi, môže hráč až po tom, ako všetci hráči hodia aspoň raz kockou.



Od začiatku druhého kola sa niektorý hráč môže rozhodnúť hádať skrytý obrázok, ak si to želá, avšak predtým ako hodí kockou a použije čarovnú paličku. V tomto bode môžu ostatní hráči (postupne podľa poradia) tiež hádať, ak sa domnievajú, že hráč hádal zle! Vtedy sa odstránia všetky oblaky. Kto správne uhádol obrázok, získava kartičku. Za každý správne uhádnutý obrázok hráči dostanú 3 body a za každý nazbieraný oblak 1 bod. Ak nikto neuhádol správne, nikto nezíska žiadne body a obrázok sa odloží bokom.

Pred odstránením uhádnutého obrázka a začatím ďalšej hry, znova vsuňte oponu do divadla, poukladajte oblaky a môžete začať.

Hra končí, keď je uhádnutých 5 obrázkov... a vyhráva hráč s najväčším počtom bodov!



# Magic theater



*"Odhalte a uhadněte umělecký obrázek ukrytý v divadle pod magnetickými oblaky za pomoci magnetické kouzelné hůlky."*

## Obsah:

- 1 divadelní jeviště
- 1 divadelní opona
- 20 karet s obrázky
- 1 dřevěná kostka
- 18 kartonových oblaků
- 1 magnetická kouzelná hůlka



## Ideální hra pro:

- rozvoj pozorovacích schopností
- učení počítání

## Cíl hry:

Nasbírat co nejvíce bodů v 5 kolech hádání!

## Příprava hry:

Položte divadelní oponu obrázkem dolů na stůl. Zamíchejte karty s 10 obrázky, vytvořte hromádku a položte je na oponu také obrázkem dolů. Nakonec vše spolu otočte, zasuňte i s oponou do divadelního jeviště tak, že divadelní opona je nyní obrázkem vzhůru pod průsvitnou fólií.

Umístěte divadlo do středu stolu a položte na něj 18 kartonových oblaků bleskem nahoru: začněte uprostřed a pak se pohybujte ve směru hodinových ručiček ke krajům tak, abyste zakryli celou oponu oblaky, jeden po druhém. Když jsou všechny oblaky na svém místě a divadelní opona je zcela zakrytá, můžete ji odstranit/vysunout.

## Pravidla hry:

Jako první hraje nejmladší hráč. Hodí kostkou, aby zjistil, kolik pokusů má k použití kouzelné hůlky. Potom se jí dotkne jedním ze 2 blesků nalezených na oblaku: je-li vybrán blesk magnetický, hráč může oblak opatrně zvednout a položit jej před sebe. Pokud blesk není magnetický, oblak zůstává na divadle, ale toto použití kouzelné paličky se počítá jako další pokus. Když první hráč využil všechny své pokusy s kouzelnou hůlkou, předá ji dalšímu hráči, který následně hází kostkou.

**Poznámka:** pouze 1 blesk na každém oblaku je magnetický.

**Upozornění:** Hádat, který obrázek je ukryt pod oblaky, může hráč až poté, když všichni hráči hodí alespoň jednou kostkou.



Od začátku druhého kola se některý hráč může rozhodnout hádat skrytý obrázek, pokud si to přeje, avšak předtím než hodí kostkou a použije kouzelnou hůlku. V tomto bodě mohou ostatní hráči (postupně podle pořadí) také hádat, pokud se domnívají, že hráč hádal špatně! Tehdy se odstraní všechny oblaky. Kdo správně uhodl obrázek, získává kartičku. Za každý správně uhodnutý obrázek hráči dostanou 3 body a za každý nasbíraný oblak 1 bod. Pokud nikdo neuhodl správně, nikdo nezíská žádné body a obrázek se odloží stranou.

Před odstraněním uhádnutého obrázku a zahájením další hry, znovu zasuněte oponu do divadla, pokládejte oblaky a můžete začít.

Hra končí, když je uhodnuto 5 obrázků... a vyhrává hráč s největším počtem bodů!



# Magic theater



*"Използвайте вълшебната пръчка върху магнитните облаци, за да откриете и отгатнете скритите картинки в театъра."*

## Съдържание:

- 1 театър
- 1 перде
- 20 илюстрации
- 1 зарче
- 18 облака
- 1 магнитна магическа пръчка



## Идеална игра за:

- развиване на умения за наблюдение
- научаване на броене

## Цел на играта:

Съберете възможно най-много точки в 5 кръга с познаване!

## Подготовка на играта:

Поставете картинката на завесата с лицето надолу върху масата. Разбъркайте 10 илюстрации с лицето надолу; сложете ги на купчина и ги поставете (все още с лицето надолу) върху завесата. Обърнете всички картинки и ги пхнете в театъра, така че завесата да се вижда.

Поставете театъра в центъра на масата и го покрийте с 18-те облака (със светкавицата нагоре): започнете от центъра, преди да се придвижите навън в кръгова посока, за да покриете цялото пространство с облаци, един по един. Когато всички облаци са на мястото си и прозорецът на театъра е напълно покрит, махнете завесата.

## Игра:

Най-младият играч започва първи. Хвърля зара, за да разбере колко пъти може да използва вълшебната пръчка. След това докосва една от двете светкавици, нарисувани върху облациите, с помощта на пръчката: ако избраната светкавица е магнитна, играчът може внимателно да вземе облака и да го задържи пред себе си. Ако светкавицата не е магнитна, това все още се брои като един от неговите ходове. Когато първият играч използва всичките си опити с магическата пръчка, пръчката се предава на следващия играч, който на свой ред хвърля заровете.

**Моля, обърнете внимание:** само 1 светкавица е магнитна върху всеки облак.

**Предупреждение:** Никой играч не може да се опита да познае коя илюстрация е скрита под облаците, докато всички играчи не хвърлят заровете поне веднъж.



В началото на втория ход на първия играч, той може да опита да отгатне скритата илюстрация, ако желае, преди да хвърли зара и да използва магическата пръчица. В този момент другите играчи (по ред) също могат да познават, ако смятат, че играчът е познал грешно! Това се случва, когато всички облаци са премахнати. Който познае илюстрацията правилно, печели 3 точки и 1 точка за всеки събран облак. Ако никой не познае правилно, никой не печели точки.

За да започнете следващия кръг, поставете обратно завесата, преди да премахнете предишната илюстрация.

Играта приключва, когато се разкрият и петте илюстрации. Играчът с най-много точки печели!



# Magic theater



*"При помощи волшебной палочки убирайте магнитные карточки "Тучи" и попробуйте угадать, что изображено на закрытых иллюстрациях театра."*

## Комплектация:

- 1 "Театр"
- 1 карта "Занавес"
- 20 карт-иллюстраций
- 1 игральная кость
- 18 карт "Туча"
- 1 магнитная волшебная палочка



## Игра идеально подходит для:

- развития наблюдательности
- обучения счету

## Цель игры:

Набрать как можно больше очков за 5 раундов угадывания!

## Подготовка к игре:

Положите карту "Занавес" на стол лицевой стороной вниз. Перетасуйте 10 карт-иллюстраций лицевой стороной вниз; сложите их стопкой на карте "Занавес" (все так же, лицевой стороной вниз). Теперь переверните всю стопку и переместите их в "Театр" так, чтобы занавес был виден.

Поместите "Театр" в центр стола и покройте его 18 картами "Туча" (лицевой стороной с молнией вверх): карта за картой, замостите все окно "Театра" тучами, двигаясь от центра к краям по круговой траектории. Когда все облака будут на месте, а окно "Театра" полностью покрыто, уберите карту "Занавес".

## Ход игры:

Самый младший игрок ходит первым. Чтобы определить, сколько раз можно воспользоваться волшебной палочкой, игрок бросает кость. Затем он дотрагивается волшебной палочкой до одной из двух молний, изображенных на карте "Туча": если выбранная молния окажется магнитной, то игрок осторожно снимает карту "Туча" и кладет ее перед собой. Если выбрана молния без магнита, тем не менее это считается ходом. Когда первый игрок использовал все свои попытки волшебной палочки,



палочка передается следующему игроку, который, в свою очередь, бросает игральную кость.

**внимание:** магнитной является только 1 молния из 2ух на каждом облаке.

**Предупреждение:** До тех пор, пока каждый из игроков не бросит игральную кость хотя бы один раз, никто не должен угадывать, какая иллюстрация скрыта под картами "Туча".



Первый игрок в начале второго хода, прежде чем бросать игральную кость (и прежде чем использовать волшебную палочку), может, по желанию, попытаться угадать скрытую иллюстрацию. На этом этапе другие игроки (соблюдая очередность) также могут высказать свои собственные догадки, конечно, при условии, что они не совпадают! И так до тех пор, пока не снимут все облака. Тот, кто правильно угадал иллюстрацию, получает 3 очка и 1 очко за каждое собранное облако. Если никто не угадал иллюстрации, то никто не получает очков.

Перед началом следующего раунда задёрните занавес, прежде чем снять предыдущую иллюстрацию.

Игра заканчивается, когда раскрыты 5 иллюстраций... и игрок с наибольшим количеством очков побеждает!



# Magic theater



*"Használd a varázspálcát a mágneses felhőkön, hogy felfedezd és kitaláld a színházban elrejtett műalkotásokat."*

## Tartalom:

- 1 színház
- 1 függöny
- 20 illusztráció
- 1 dobókocka
- 18 felhő
- 1 mágneses varázspálca

## Ideális játék:

- a megfigyelőképesség fejlesztéséhez és
- a számolás gyakorlásához



## A játék célja:

Gyűjtsd össze a lehető legtöbb pontot 5 fordulóban!

## A játék előkészítése:

Helyezzétek a függönyképet képpel lefelé az asztalra. Keverjétek meg 10 illusztrációt képpel lefelé; tedd őket egy kupacba, és helyezzétek őket (még mindig képpel lefelé) a függönyre. Fordítsátok meg az egészet, és csúsztassátok a színházba, úgy, hogy csak a függöny legyen látható.

Tegyétek a színházat az asztal közepére, és borítsátok be a 18 felhővel (a villámos oldalával felfelé): kezdjétek közepén, mielőtt körkörösén kifelé haladnátok, hogy az egész ablakot egyenként beborítsátok felhőkkel. Amikor az összes felhő a helyén van, és a színház ablakát teljesen befedte, vegyétek le a függönyt.

## Játék:

A legfiatalabb játékos kezd. A játékosok sorban dobnak a kockával, hogy kiderítsék, hányszor használhatják a varázspálcát. Ezután megérintenek a felhőn található 2 villám közül 1-et: ha a kiválasztott villám mágneses, a játékos óvatosan felveheti a felhőt, és magánál tarthatja. Ha a villám nem mágneses, az is egy menetnek számít. Amikor az első játékos minden varázspálca-kísérletét felhasználta, a varázspálca átkerül a következő játékoshoz, aki dob a kockával és megkapja a varázspálcát.

**Megjegyzés:** minden felhőn csak 1 villám mágneses.

**Figyelmeztetés:** Egyik játékos sem próbálhatja meg kitalálni, hogy melyik illusztráció rejtőzik a felhők alatt, amíg minden játékos legalább egyszer nem dobott a kockával.



Az első játékos második körének megkezdése előtt az adott játékos – ha akarja – megpróbálhatja kitalálni az elrejtett illusztrációt, mielőtt dobna a kockával és használná a varázspálcát. Ekkor a többi játékos (a kialakított sorrendben) is találgathat, ha úgy gondolja, hogy az első játékos rosszul tippelt! Ha az első játékos nem akar találgatni, akkor újra dob és a játék folytatódik. Amikor minden játékos találgatott, elveszik az összes felhőt. Aki helyesen találta ki az illusztrációt, az 3 pontot nyert és kap még minden egyes összegyűjtött felhő után 1 pontot. Ha senki sem tippelt helyesen, senki sem nyer pontot.

A következő forduló megkezdése előtt eltávolítják az előző illusztrációt és a függönyt vissza helyezik.

A játék akkor ér véget, amikor 5 illusztráció előkerült ... ekkor összeszámolják a pontokat és a legtöbb pontot szerző játékos nyer!



# Magic theater



*"Використовуйте чарівну паличку на магнітних хмарах, щоб знайти та відгадати приховані твори мистецтва в театрі."*

## Зміст:

- 1 театр
- 1 завіса
- 20 ілюстрацій
- 1 кубик
- 18 хмаринок
- 1 магнітна чарівна паличка



## Ідеальна гра для:

- розвитку навичок спостережливості
- навчання рахунку

## Мета гри:

набрати якомога більше очок за 5 раундів вгадування!

## Налаштування гри:

Покладіть малюнок завіси лицьовою стороною вниз на стіл. Перемішайте 10 ілюстрацій лицьовою стороною вниз; складіть їх до купи та покладіть (все ще лицьовою стороною вниз) на завісу. Переверніть усе та посуňte в театр, щоб було видно завісу.

Поставте театр у центрі столу та накрийте його 18 хмаринками (блискавкою догори): почніть із центру, а потім рухайтесь до країв по колу, щоб одна за одною закрити все вікно хмаринками. Коли всі хмаринки будуть на своїх місцях і вікно театру буде повністю закрито, зніміть завісу.

## Хід гри:

Наймолодший гравець ходить першим. Кидаємо кубик, щоб дізнатися, скільки разів можна використовувати чарівну паличку. Потім торкаємось 1 із 2 блискавок, знайдених на хмаринці: якщо вибрана блискавка є магнітною, гравець може обережно підняти хмаринку та тримати її перед собою. Якщо блискавка не є магнітною, це все одно рахується як один хід. Коли перший гравець використовує всі спроби чарівної палички, паличка передається наступному гравцеві, який, у свою чергу, кидає кубик.

**Будь ласка, зверніть увагу:** лише 1 блискавка на кожній хмаринці має магнітне поле.

**Попередження:** жоден гравець не може пробувати вгадати, яка ілюстрація прихована під хмаринками, доки всі гравці не кинуть кубик хоча б один раз.



На початку другого ходу першого гравця, за бажанням, можна спробувати вгадати приховану ілюстрацію, перш ніж кинути кубик і скористатися чарівною паличкою. У цей момент інші гравці (по черзі) також можуть вгадувати, якщо вони вважають, що гравець вгадав неправильно! Це можна робити коли всі хмаринки "розійдуться". Той, хто правильно вгадав ілюстрацію, отримує 3 бали та 1 бал за кожну зібрану хмаринку. Якщо ніхто не вгадав правильно, бали не нараховуються.

Щоб розпочати наступний раунд, перемістіть завісу перед відкриттям попередньої ілюстрації.

Гра закінчується, коли буде відкрито 5 ілюстрацій... і виграє той гравець, який набере найбільшу кількість балів!



# Magic theater



*"Brug den magiske tryllestav på de magnetiske skyer for at opdage og gætte det skjulte kunstværk i teatret."*

## Indhold:

- 1 teater
- 1 scene
- 20 illustrationer
- 1 terning
- 18 skyer
- 1 magnetisk tryllestav

## Det ideelle spil til:

- At udvikle observationsevner
- At lære at tælle



## Målet med spillet:

Saml så mange point som muligt i 5 runder med gætteri!

## Spilopsætning:

Læg scenen med billedsiden nedad på bordet. Bland 10 illustrationer og læg dem med billedsiden nedad i en bunke ovenpå scenen. Vend det hele om og skub det ind i teatret, så scenen er synlig. Placer teatret i midten af bordet og dæk det med de 18 skyer (med linsiden opad): Begynd i midten og bevæg dig udad i en cirkulær retning for at dække hele vinduet med skyer, en efter en. Når alle skyer er på plads, og teatervinduet er helt dækket, fjernes scenen.

## Spilregler:

Den yngste spiller begynder. Spilleren slår terningen for at finde ud af, hvor mange gange spilleren kan bruge tryllestaven. Derefter berører spilleren en af de to lyn på en sky: Hvis det valgte lyn er magnetisk, kan spilleren forsigtigt samle skyen op og placere den foran sig. Hvis lynet ikke er magnetisk, tæller det stadig som et forsøg. Når den første spiller har brugt alle sine forsøg med tryllestaven, gives tryllestaven videre til næste spiller, som derefter slår terningen.

**Bemærk:** Kun ét lyn er magnetisk på hver sky.

**Advarsel:** Ingen spiller må forsøge at gætte, hvilken illustration der er skjult under skyerne, før alle spillere har slået terningen mindst én gang.



I begyndelsen af den første spillers andet træk kan spilleren forsøge at gætte den skjulte illustration, hvis man ønsker det, før han/hun slår terningen og bruger tryllestaven. På dette tidspunkt kan de andre spillere (i turorden) også gætte, hvis de tror, at spilleren har gættet forkert! Alle skyer fjernes på dette tidspunkt. Den, der har gættet illustrationen korrekt, vinder 3 point og 1 point for hver sky, de har samlet. Hvis ingen har gættet korrekt, vinder ingen point.

For at begynde næste runde placeres scenen igen, inden den foregående illustration fjernes.

Spillet slutter, når 5 illustrationer er afsløret... og spilleren med flest point vinder!



# Magic theater



*"Kosketa magneettisia pilviä taikasauvalla ja paljasta teatteriin piilotettu kuva."*

## Sisältö:

- 1 teatteri
- 1 esirippu
- 20 kuvakorttia
- 1 noppa
- 18 pilvää
- 1 magneettinen taikasauva

## Tämä peli kehittää seuraavia taitoja:

- havainnointikyky
- laskeminen



## Pelin tavoite:

Kerää mahdollisimman paljon pisteitä viiden arvauskierroksen aikana!

## Valmistelut:

Aseta esirippu pöydälle kuvapuoli alaspäin. Sekoita 10 kuvakorttia kuvapuoli alaspäin, aseta ne pinon esiripun päälle (edelleen kuvapuoli alaspäin). Käännä koko pino ympäri ja pujota teatterin sisään siten, että teatterin ikkunasta näkyy esirippu. Aseta teatteri pöydälle ja peitä 18 pilvellä (salamapuoli ylöspäin): aloita keskeltä ja jatka ympyrämuodostelmassa ulospäin asettamalla kaikki pilvet yksitellen. Kun teatterin ikkuna on kokonaan peitetty, poista esirippu.

## Pelisäännöt:

Nuorin pelaaja aloittaa pelin. Pelaaja heittää noppaa: silmäluke kertoo montako kertaa pelaaja saa käyttää taikasauvaa. Pelaaja valitsee pilven, jonka haluaa poistaa, ja koskettaa taikasauvalla yhtä sen kahdesta salamasta. Jos salama on magneettinen, saa pelaaja nostaa pilven paikaltaan varovasti ja pitää sen itsellään. Jos salama ei ole magneettinen, lasketaan kosketus yhdeksi taikasauvan käyttökeräksi ja pilvi jää paikalleen. Kun pelaaja on käyttänyt kaikki yrityksensä, taikasauva annetaan eteenpäin ja pelivuoro siirtyy sen mukana seuraavalle pelaajalle.



**Huomio:** Vain toinen kunkin pilven kahdesta salamasta on magneettinen.

**Huomio:** Pelaajat eivät saa arvata piilotettua kuvaa ennen kuin jokainen pelaaja on heittänyt noppaa ainakin kerran.



Toisen kierroksen alkaessa, voi pelaaja halutessaan arvata piilotettua kuvaa ennen kuin heittää noppaa ja käyttää taikasauvaa. Myös muut pelaajat voivat arvata kuvaa vuorollansa, mikäli epäilevät ensimmäisen pelaajan olevan väärässä! Arvauskierroksen jälkeen pilvet poistetaan kuvan päältä. Oikein arvannut pelaaja saa 3 pistettä ja 1 pisteen jokaisesta keräämästään pilvestä. Jos kukaan ei arvannut oikein, kukaan ei saa pisteitä.

Aseta esirippu kuvan päälle ennen kuin poistat arvatun kuvan ja aloitat uuden kierroksen.

Peli päättyy, kun 5 kuvaa on paljastettu. Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa pelin.



# Magic theater



*"Använd den magiska trollstaven på de magnetiska molnen för att upptäcka och gissa det dolda konstverket i teatern."*

## Innehåll:

- 1 teater
- 1 scen
- 20 illustrationer
- 1 tärning
- 18 moln
- 1 magnetisk trollstav

## Det perfekta spelet för att:

- Utveckla observationsförmåga
- Lära sig att räkna



## Målet med spelet:

Samla så många poäng som möjligt under 5 omgångar av gissning!

## Speluppställning:

Lägg scenbilden med framsidan nedåt på bordet. Blanda 10 illustrationer med framsidan nedåt och placera dem i en hög ovanpå scenen. Vänd allt och skjut in det i teatern så att scenen syns. Placera teatern i mitten av bordet och täck den med de 18 molnen (med blixtsidan uppåt): Börja i mitten och rör dig utåt i en cirkulär riktning för att täcka hela fönstret med moln, ett efter ett. När alla moln är på plats och teaterfönstret är helt täckt, ta bort scenen.

## Spelregler:

Den yngsta spelaren börjar. De kastar tärningen för att ta reda på hur många gånger de kan använda trollstaven. Sedan rör de vid en av de två blixtnedslagen på ett moln: Om den valda blixten är magnetisk kan spelaren försiktigt plocka upp molnet och placera det framför sig. Om blixten inte är magnetisk räknas det fortfarande som ett försök. När den första spelaren har använt alla sina försök med trollstaven, överlämnas staven till nästa spelare som i sin tur kastar tärningen.

**Observera:** Endast en blixtnedslag är magnetisk på varje moln.

**Varning:** Ingen spelare får försöka gissa vilken illustration som är gömd under molnen förrän alla spelare har kastat tärningen minst en gång.



I början av den första spelarens andra tur kan spelaren försöka gissa den gömda illustrationen, om de vill, innan de kastar tärningen och använder trollstaven. Vid detta tillfälle kan också de andra spelarna (i turordning) gissa om de tror att spelaren har gissat fel! Alla moln tas bort vid den här tidpunkten. Den som har gissat rätt illustration vinner 3 poäng och 1 poäng för varje insamlat moln. Om ingen har gissat rätt vinner ingen poäng.

För att börja nästa omgång placeras scenen om innan den föregående illustrationen tas bort.

Spelet avslutas när 5 illustrationer har avslöjats... och spelaren med flest poäng vinner!





## JURATOYS

13 rue de l'Industrie  
39270 Orgelet - FRANCE

## JURATOYS UK.LTD

Studio 1S.08,  
The Barley Mow Centre  
10 Barley Mow Passage,  
Chiswick, W4 4PH

ref : JO2624  
2023

Créé par / Created by :  
Carlo Lanzavecchia et Walter Obert

Illustrator: Eleonore Pelluu

[www.janod.com](http://www.janod.com)



**FR**  
**DONNEZ**  
OU  
**RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)