

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Zauberer Malefix



Malefix the Sorcerer • Le sorcier Maléfix • Tovenaar
Malefix • El mago Malefix • Lo stregone Malefico

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2014

Lo stregone Malefico

Una gara di disegno magica per 3-5 apprendisti stregoni da 5 a 99 anni. Con una divertente variante di lettura a partire dai 7 anni.

Autore: Carlo A. Rossi
Illustrazioni: Thies Schwarz
Durata del gioco: 20 minuti circa

Il celebre stregone Malefico è partito per un breve viaggio: un tempo più che sufficiente ai suoi apprendisti stregoni per esplorare di nascosto la biblioteca magica...e, guarda un po', sulla scrivania dello stregone ecco che si scorge il grande libro degli incantesimi! Tutti si accalcano incuriositi attorno al libro e lo aprono, ma... che succede?! Le pagine sono vuote. Tuttavia, una volta disegnata con l'aiuto di penna e calamaio, ecco che la prima immagine inizia a prender vita, come sorretta da una mano magica! Gli apprendisti stregoni, affascinati e trepidanti, iniziano a disegnare.

Gli apprendisti siete voi e il vostro ruolo consiste nel riempire di immagini il libro degli incantesimi tracciando di nascosto un disegno sulla vostra lavagnetta! Uno dopo l'altro, mettete le vostre immagini all'interno del libro magico; gli altri apprendisti devono indovinare cosa avete disegnato. Si tratta di un compito tutt'altro che semplice, dato che all'inizio l'intera immagine viene nascosta dai segnalibri, che vengono sollevati a ogni lancio di dado in modo che sempre più parti dell'immagine diventino visibili. Il primo a indovinare il disegno ottiene dei punti: quanto più ridotta è la superficie visibile dell'immagine, tanto più alto è il punteggio ricevuto. Lo scopo del gioco è raggiungere per primi il punteggio richiesto, calcolato in funzione del numero dei giocatori.

Dotazione del gioco

1 scrivania (= fondo della scatola + scomparti interni + tabellone di gioco), 5 divisori, 5 lavagnette per disegnare, 5 pennarelli, 160 carte delle immagini, 80 carte dei concetti (per la variante), 1 clessidra, 1 dado, 1 istruzioni di gioco.

Preparazione del gioco

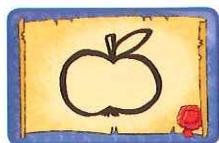
Togliete tutto il materiale di gioco dalla scatola e mettete il fondo della scatola al centro del tavolo. Piegare il tabellone di gioco e appoggiatelo sugli scomparti interni, in modo che i due simboli degli occhi siano posti esattamente l'uno sull'altro: la scrivania è pronta.



essere il primo a raggiungere il punteggio richiesto

costruire la scrivania e collocarla al centro del tavolo;

ogni giocatore: divisorio,
lavagnetta per disegnare,
3 carte illustrate; collocare
la clessidra sul calamaio;
tenere pronto il dado



Importante: dovete anche procurarvi dei fazzolettini di carta, o qualcosa di simile, per cancellare i disegni sulla lavagnetta.

Svolgimento del gioco

Giocate al massimo tre giri, ognuno dei quali consiste in due fasi: **disegnare** e **indovinare**.

Fase 1: disegnare

Prima ogni giocatore pesca una delle sue carte e ne osserva il disegno di nascosto. Poi il giocatore più piccolo annuncia il segnale di partenza al grido di "ai pennarelli, pronti, via"!

Giocano tutti contemporaneamente: ciascuno riproduce di nascosto sulla lavagnetta l'illustrazione della carta.

*Disegnare
tutti: pescare una carta e
disegnarne il motivo sulla
lavagnetta*



Consigli e regole importanti nella fase di disegno:

- Controllate l'orientamento delle vostre lavagnette: il serpente dei punti deve essere sempre rivolto verso l'alto.
- Potete disegnare solo sulla superficie bianca.
- Cercate di utilizzare l'intera superficie di disegno a vostra disposizione. Le parti contrassegnate vi mostrano la disposizione di ciascun segnalibro.

Esempio: illustrazione della mela

- Non sono ammessi disegni raffiguranti lettere e numeri.
- Potete guardare di nascosto la carta mentre state disegnando, ma poi la dovete rimettere coperta davanti a voi.

Il primo che finisce prende la clessidra dalla scrivania, la capovolge e la colloca davanti a sé: in questo giro interpreterà il ruolo di segnatempo, compito che gli vale l'attribuzione di un punto (vedi "Il serpente dei punti"). Man mano che il tempo scorre, gli altri giocatori possono completare il disegno. Una volta scaduto il tempo, il segnatempo grida "stop"! A questo punto tutti i giocatori devono rimettere subito i loro pennarelli sul tavolo.

Fase 2: indovinare

Inizia il giocatore segnatempo. Avvicina a te la scrivania dello stregone e posizionala davanti a te con il simbolo dell'occhio in basso a destra rispetto al tuo punto di vista.

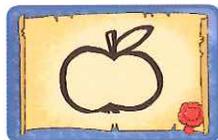
Importante: gli altri giocatori adesso devono chiudere gli occhi!

Solleva il tabellone di gioco e mettilo sotto la lavagnetta, in modo che la sua immagine venga a trovarsi direttamente sotto la finestrella;

poi abbassa il tabellone e giralo in modo che il simbolo dell'occhio sia rivolto verso i tuoi compagni di gioco, che a questo punto possono riaprire gli occhi.

Tira il dado e solleva, tirandolo verso di te, il segnalibro corrispondente al numero ottenuto.

Il bello arriva adesso, perché tutti gli altri giocatori possono cercare di indovinare il disegno nel più breve tempo possibile. Se più giocatori propongono la stessa soluzione, ricordatevi chi è stato il primo a farlo.



*giocatore più veloce:
afferrare la clessidra e
capovolgerla = immedia-
tamente 1 punto*

*tempo esaurito sulla
clessidra = fine della
prima fase*

*Indovinare
primo giocatore: collo-
care la lavagnetta nella
scrivania*

*tirare il dado; sollevare
il segnalibro*

altri giocatori: indovinare

tutti i suggerimenti sbagliati = tirare di nuovo il dado

suggerimento corretto = per chi indovina e per chi ha disegnato tanti punti quante monetine serpente visibili

richiudere tutti i segnalibri, giocatore successivo

serpente dei punti: contrassegnare le scaglie

fine del giro = tutte le lavagnette sono state nella scrivania

nuovo giro = tutti pescano la carta successiva

Consigli e regole importanti al momento di indovinare:

- Fate attenzione a sollevare sempre e solo un segnalibro per volta.
- Sollevate i segnalibri quanto possibile.
- Una volta sollevati, i segnalibri non vengono più abbassati e la parte corrispondente dell'illustrazione rimane visibile.
- Al momento di inserire o rimuovere la lavagnetta, state attenti a non cancellare la vostra immagine.

Qualcuno ha indovinato?

- **No.** Se nessuno ha indovinato, il giocatore tira nuovamente il dado e solleva il segnalibro corrispondente. Se il segnalibro è già sollevato, può alzarne un altro a piacere.
- **Sì.** Il giocatore scopre la carta per controllarla. Il giocatore che ha indovinato riceve tanti punti quante monete serpente ci sono sui segnalibri ancora abbassati. L'autore del disegno riceve un punteggio equivalente. Se tutti i segnalibri con le monete serpente sono già stati sollevati, non vengono assegnati punti.

I segnalibri vengono riabbassati e il giocatore toglie il disegno dalla scrivania. Il turno passa quindi al giocatore successivo in senso orario, che inserisce la propria lavagnetta secondo le modalità sopra esposte.

Il serpente dei punti

Sul bordo superiore delle vostre lavagnette potete vedere un serpente il cui corpo è composto da singole scaglie. Per ogni punto che ricevete in ognuna delle due fasi potete colorare o contrassegnare una di queste scaglie. È importante iniziare dalla testa e proseguire sempre con la scaglia successiva.

Conclusione del giro

Il giro si conclude quando tutti i giocatori hanno inserito la propria lavagnetta nella scrivania. Le carte di questo giro vanno tolte dal gioco. Cancellate il disegno dalla lavagnetta con un fazzoletto di carta o qualcosa di simile. Riabbassate tutti i segnalibri e rimettete la clessidra sul calamaio.

Nuovo giro

Prendete le vostre prossime carte e iniziate un nuovo giro.

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena

- un giocatore ha contrassegnato per primo se si gioca in tre: 20 scaglie (= tutte quelle verdi)
se si gioca in quattro: 30 scaglie (= tutte quelle verdi e blu)
se si gioca in cinque: 40 scaglie (= tutte quelle verdi, e blu e rosse)
del serpente dei punti. Questo giocatore vince così il gioco..

Oppure

- se dopo tre giri nessuno dei giocatori ha raggiunto il punteggio richiesto, il giocatore con il maggior numero di scaglie contrassegnate vince il gioco. In caso di parità si hanno più vincitori a pari merito.

Alla fine ripulite le vostre lavagnette. Quando riponete tutto il materiale nella scatola, potete collocare le carte delle immagini e quelle dei concetti in scomparti diversi all'interno della scrivania. In questo modo, la prossima volta che giocherete non dovrete ordinare le carte e potrete iniziare a giocare più velocemente.

Variante di lettura per apprendisti più grandicelli a partire da 7 anni:

Le regole del gioco di base rimangono invariate, eccezion fatta per quanto segue:

- invece di usare le carte delle immagini, giocate con quelle dei concetti (retro di color lilla)
- Su ognuna di queste carte sono indicati due concetti, tra i quali potete scegliere quello da disegnare.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

fine del gioco: 20, 30 o 40 scaglie contrassegnate (vincitore = il più veloce) oppure dopo 3 giri (vincitore = giocatore con il maggior numero di scaglie contrassegnate)

