

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

Tovenaar Malefix

Een magische tekenwedstrijd voor 3 tot 5 tovenaarsleerlingen van 5 tot 99 jaar. Met leuke leesvariant vanaf 7 jaar.

Auteur: Carlo A. Rossi
Illustraties: Thies Schwarz
Duur van het spel: ca. 20 minuten

De beroemde tovenaar Malefix is enkele dagen op reis. Tijd genoeg voor de tovenaarsleerlingen om in het geniep in de magische bibliotheek te snuffelen ... Kijk eens, op de schrijftafel van de magiër ligt het Grote Toverboek der Magie! Vol spanning gaat iedereen eromheen staan. De leerlingen slaan het boek open – maar wat is dat? Alle pagina's zijn leeg! Van zodra ze echter met inkt en veer de eerste afbeelding tekenen, wordt deze als op toverslag tot leven gewekt. Gefascineerd en ijverig beginnen de tovenaarsleerlingen te tekenen.

Jullie zijn tovenaarsleerlingen en vullen het Grote Toverboek der Magie met tekeningen. Daartoe teken je in het geheim een motief op je tekenbord. Om de beurt leg je je tekening in het magische boek en moeten de andere tovenaarsleerlingen raden, wat je getekend hebt. Dat is helemaal niet zo eenvoudig, want in het begin is de hele tekening onder afdekstrookjes verborgen. Afhankelijk van wat je met de dobbelsteen gooit, worden deze omhoog geklapt, zodat steeds meer delen van de tekening zichtbaar worden. Wie als eerste het gezochte motief raadt, krijgt punten – en wel meer, hoe minder er van de tekening te zien is. Het doel van het spel is om als eerste het vereiste puntenaantal (afhankelijk van het aantal spelers) te bereiken.

Inhoud van het spel

1 schrijftafel (= onderkant van de doos + binnenste vakken + spelbord), 5 afschermingen, 5 tekenborden, 160 kaartjes met motief, 80 kaartjes met begrippen (voor de variant), 1 zandloper, 1 dobbelsteen, 1 handleiding

Vorbereiding van het spel

Neem al het materiaal uit de doos en zet de onderkant van de doos in het midden van de tafel. Leg het opgevouwen spelbord zo op de binnenste vakken dat de beide oogsymbolen vlak boven elkaar liggen. Nu is de schrijftafel klaar!



*als eerste het vereiste
aantal punten behalen*

*schrijftafel opstellen en in
het midden van de tafel
plaatsen*

per speler: afscherming,
tekenbord en stift, 3
kaartjes met motief;
zandloper op de inktpot
zetten; dobbelsteen klaar-
houden

Elke speler krijgt een afscherming, een tekenbord en een stift. Leg het tekenbord met de puntenslang naar boven voor je neer. Zet de afscherming op het tekenbord zodat de andere spelers het witte oppervlak niet kunnen zien en houd de stift klaar. Meng de kaartjes met motief (= met roze achterkant) en geef er elke speler drie, met het motief verborgen. Leg deze zonder ze te bekijken naast je tekenbord. Zet de zandloper op de inktpot op de schrijftafel en houd de dobbelsteen klaar. Overbodig materiaal leg je in het deksel van de doos.



Belangrijk: Je hebt papieren zakdoekjes of iets dergelijks nodig om de tekenborden af te vegen.

Verloop van het spel

Je speelt maximum drie rondes. Elke ronde bestaat uit twee fases: **tekenen** en **raden**.

Fase 1: Tekenen

Elke speler neemt één van zijn kaarten en bekijkt het motief in het geheim. Dan geeft de jongste speler het startsein: 'Aan je stift, klaar, start!'

Iedereen speelt gelijktijdig: elke speler tekent in het geheim het motief van op het kaartje op zijn tekenbord.

Tekenen: iedereen kaartje nemen en motief op het tekenbord tekenen



Belangrijke tips en regels bij het tekenen:

- Let op de positie van je tekenbord: de puntenslang moet altijd bovenaan zijn.
- Je mag enkel op het witte oppervlak tekenen.
- Gebruik bij het tekenen zoveel mogelijk de hele breedte van het tekenbord. De markeringen geven aan hoe de verschillende afdekstrookjes geplaatst zijn.

Voorbeeld: Kaart met motief 'Appel'

- Je mag geen letters of cijfers tekenen.
- Tijdens het tekenen mag je heimelijk op het kaartje kijken, maar daarna moet je dat weer verborgen voor jou leggen.

De speler die als eerste klaar is, neemt de zandloper van de schrijftafel, draait deze om en zet deze voor zich. Hij is in deze ronde de tijdbewaker en krijgt daarvoor een punt (zie Puntenslang). Zolang de tijd loopt, kunnen de andere spelers hun tekening afwerken. Als de tijd is verstreken, roept de tijdbewaker 'Stop!' en moet iedereen zijn stift op tafel leggen.

Fase 2: Raden

De tijdbewaker begint. Neem de schrijftafel van de tovenaar en leg deze zo voor je, dat het symbool met het oog in de hoek rechts is.

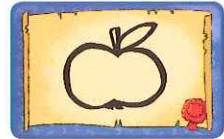
Belangrijk: De andere spelers sluiten nu hun ogen!

Til het spelbord op en leg je tekenbord eronder zodat jouw tekening vlak onder de vensteropening ligt.

Daarna leg je het spelbord weer neer en draai draai je het naar de andere spelers. Nu mogen de andere spelers hun ogen weer openen.

Gooi met de dobbelsteen en klap vervolgens het afdekstrookje met het overeenkomstige aantal als de gegooide ogen, omhoog.

Nu wordt het spannend, want nu mag elke andere speler zo snel mogelijk **één keer** raden wat je getekend hebt. Als verschillende spelers hetzelfde vermoeden, onthoud je wie het begrip als eerste heeft genoemd.



snelste speler: zandloper nemen en omdraaien = onmiddellijk 1 punt

zandloper doorgelopen = einde van de 1e fase

Raden

eerste speler: tekenbord in de schrijftafel leggen

dobbelsteen gooien; afdekstrookje omhoog klappen

andere spelers: raden

verkeerd geraden
= *nogmaals gooien*

juist geraden = evenveel punten als zichtbare slangenmunten voor de tekenaar en de rader

alle leestekens naar beneden klappen, volgende speler

puntenslang: schubben aanduiden

einde van de ronde = alle tekenborden zijn aan bod gekomen

nieuwe ronde = iedereen neemt volgend kaartje

Belangrijke tips en regels bij het raden:

- Zorg ervoor dat je bij het omhoog klappen van de afdekstrookjes er telkens slechts één optilt.
- Klap de afdekstrookjes zoveel mogelijk naar achteren.
- Omhoog geklapte afdekstrookjes klap je niet weer dicht, het stuk van de tekening eronder blijft zichtbaar.
- Wees voorzichtig bij het plaatsen of uitnemen van het tekenbord zodat je de tekening niet wist.

Juist geraden?

- **Neen.** Als niemand het juist heeft, gooi je opnieuw met de dobbelsteen en klap je het overeenkomstige afdekstrookje naar boven. Als het afdekstrookje al naar boven geklappt is, mag je zelf kiezen en een ander uitzoeken.
- **Ja.** Ter controle laat je het kaartje zien. De speler die juist geraden heeft, krijgt zoveel punten als er slangenmunten op de nog niet omhoog geklapte afdekstrookjes zijn. De tekenaar van het motief krijgt evenveel punten. Als alle afdekstrookjes met slangenmunten naar boven geklappt zijn, krijgt niemand punten.

Klap alle afdekstrookjes weer naar beneden en neem je tekening uit de schrijftafel. Daarna is de volgende speler – met de wijzers van de klok mee – aan de beurt en legt hij zijn tekenbord in de schrijftafel.

De puntenslang

Bovenaan je tekenbord zie je een slang, waarvan het lichaam uit verschillende schubben bestaat. Voor elk punt dat je in één van beide fases krijgt, mag je één van deze schubben kleuren of aankruisen. Belangrijk: begin aan de kop en markeer dan telkens de volgende schub.

Einde van de ronde

Een ronde is afgelopen van zodra elke speler zijn tekenbord in de tekentafel heeft gelegd. De kaartjes van deze ronde worden niet meer gebruikt in het spel. Maak de tekenborden schoon met een papieren zakdoekje (of iets dergelijks). Klap alle leestekens weer naar beneden en zet de zandloper opnieuw op de inktpot.

Nieuwe ronde

Neem je volgende kaart en begin met de volgende ronde.

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra

- de eerste speler,
bij drie spelers: 20 schubben (= alle groene)
bij vier spelers: 30 schubben (= alle groene en blauwe)
bij vijf spelers: 40 schubben (= alle groene, blauwe en rode)
van zijn puntenslang heeft aangeduid en dus de winnaar is van het spel.

of

- er drie rondes werden gespeeld en nog geen enkele speler het vereiste aantal punten heeft behaald. Dan wint de speler met de meeste aangeduide schubben. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Maak tot slot de tekenborden schoon. Als je alles opruimt, kun je de kaartjes met motieven en met begrippen in een ander vakje van de schrijftafel leggen. Zo bespaar je tijd als je de volgende keer de kaartjes sorteert en kun je sneller met het spel beginnen!

Leesvariant voor toverleerlingen vanaf 7 jaar:

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijzigingen:

- in plaats van met de kaartjes met motieven, gebruik je de kaartjes met begrippen (paarse achterkant met letters).
- Op elk kaartje staan twee begrippen, waarvan je er telkens één mag kiezen om te tekenen.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

*einde van het spel:
20, 30 of 40 schubben
gemarkeerd (de snelste
wint) of na 3 rondes
(de speler met de meest
aangeduide schubben
wint)*

