



PL

Magiczny Kociołek



Zawartość:

Kartonowy kocioł magiczny (w 4 częściach),
66 magicznych dysków, 50 kart do zaklęć,
6 czarodziejskich różdżek.

Cel gry

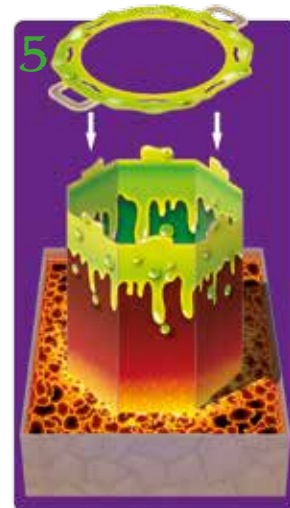
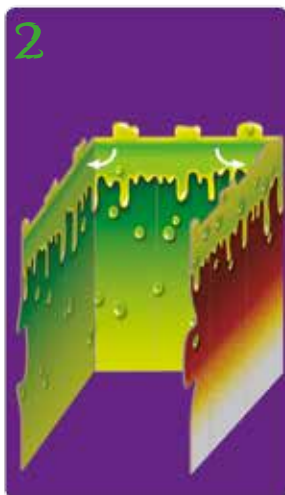
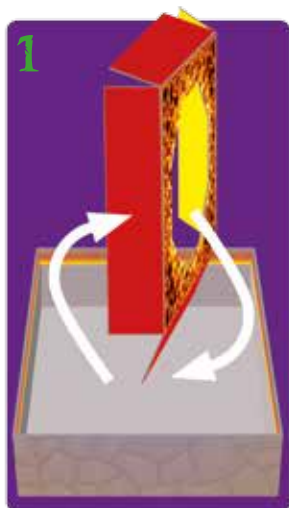
Czarownice przygotowały bulgoczącą miksturę zdolną przemieniać niczego niespodziewające się dzieci na całym świecie. Możecie zakraść się do kotła pod nieobecność czarownic, aby wypróbować jego moc. Użyjcie magicznych różdżek, wypowiadając przy tym zaklęcia, i zobaczcie, kto w co się przemieni!

W grze będzie trzeba się wykazać talentem aktorskim oraz spostrzegawczością! Zwycięzcą zostaje pierwszy gracz, który zbierze pięć magicznych dysków z kotła, wykonując zadania i odgadując, w co zostali przemienieni pozostali gracze.

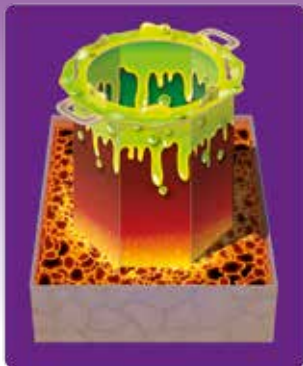


Przygotowanie gry

1. Kocioł należy złożyć, postępując zgodnie z instrukcją.



2. Wszystkie dyski magiczne umieszczamy w kotle. Obrazki na dyskach wskazują, w co każde z was może zostać przemienione w trakcie gry – syrenę, pingwina, a nawet zombi!
3. Karty z zaklęciami tasujemy, a następnie umieszczamy obok kotła.
4. Każdy gracz wybiera różdżkę. Grę rozpoczyna najmłodszy zawodnik.



Przebieg gry

Gracze wypowiadają zaklęcia, aby wyłonić zawodnika, który będzie wcielał się w postać z obrazka, podczas gdy pozostali będą starali się odgadnąć, o co chodzi.

1. Rozpoczynający rundę zaklęć zawodnik kładzie talię z kartami zaklęć na stole.
2. Teraz wykonuje ruch magiczną różdżką i wypowiadając zaklęcie, wymienia nazwę jednej z postaci lub zwierząt przedstawionych na tyle karty, np. „Hokus pokus czary mary, miś koala jest też po drugiej stronie karty”.

– **Jeśli nie odgadł, co jest na spodzie karty**, nic się nie wydarza i kolejka przechodzi na następnego gracza. Teraz on wypowiada zaklęcie.

– **Jeśli odgadł, jaki obrazek jest na spodzie karty**, przystępuje do przedstawiania (zob. *Przedstawianie*). Wykorzystane karty odkłada się na osobny stosik.

Przedstawianie

Jeśli zaklęcie gracza zadziałało, doświadczy on magii płynącej z kotła i ulegnie przemianie!

- Ciągnie z kotła jeden z magicznych dysków. Ogląda obrazek na dysku, lecz nie pokazuje go pozostałym!
 - Teraz rozpoczyna się przedstawienie! Gracz ten odgrywa to, co przedstawia rysunek, a pozostali usiłują odgadnąć, w co się wciela. W trakcie zadania aktorskiego można używać mowy ciała i wydawać różne dźwięki, jednak nie można wypowiadać żadnych słów.
 - Gdy któryś z graczy odgadnie, jaka postać jest odgrywana, **wykonująca zadanie aktorskie osoba dokłada ten magiczny dysk do swojego stosiku ze zdobyczami. Gracz, który odgadł hasło, ciągnie jeden dysk z magicznego kotła i kładzie go na swoim stosiku ze zdobyczami.** Jeśli nikt nie jest w stanie odgadnąć hasła, musimy wprowadzić w nasze przedstawienie jakieś nowe wskazówki.
3. Po zakończeniu zadania aktorskiego kolejka przechodzi na następnego gracza i teraz on rzuca zaklęcie.
 4. Gracz zawsze wykonuje zadanie aktorskie, gdy trafnie wskaże, co jest po drugiej stronie karty. Gdy karty do zaklęć się wyczerpią, należy sięgnąć po te wykorzystane, potasować je i użyć ponownie.
 5. Gra toczy się w ten sposób do momentu, gdy któryś z zawodników zgromadzi 5 dysków. Zostaje on zwycięzcą! Gdy w tej samej rundzie dwóch graczy dołoży piąty dysk do swojego stosiku, obaj wygrywają.