

MAGIC HAT

SPIELANLEITUNG

INHALT

- 20 Charakterkarten



- 1 Hilfekarte



- 24 Hutkarten



- 16 Strafchips

- Spielanleitung

1

SPIELZIEL

Sammele so viele Karten wie möglich, abzüglich der Strafpunkte.

SPIELVORBEREITUNG

Mische die Charakterkarten und lege 7 von ihnen offen in einer Reihe auf den Tisch. Den Rest lasse im Stapel liegen.

Mische die Hutkarten und lege 7 davon verdeckt auf die Charakterkarten, eine über jede Karte. Den Rest lasse im Stapel liegen.

2



SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt.

In deinem Zug kannst du eine von drei Aktionen durchführen:

1. In den Hut schauen: Wähle die Karte über einer offenen Charakterkarte und schaue sie dir heimlich an.

3

2. Hüte tauschen: Wähle zwei Karten über offenen Charakterkarten und tausche sie, ohne sie zu öffnen und zu zeigen.

3. Den Hut öffnen: Sage „Ich öffne den Hut!“ und drehe die ausgewählte Karte um.

Wenn der Hut zum Charakter passt (eine Krone für den König, eine Mütze für den Zauberer, eine Feder für den Ritter usw.), nimmst du diese Kartenkombination. Die Karten werden durch ein neues Paar ersetzt, wobei der Charakter offen und der Hut verdeckt liegt.

Wenn du falsch liegst und der Hut nicht zum Charakter passt, lege du die Karte zurück und nimm einen Strafchip.

4

Wenn die offene Karte den magischen Hut zeigt, nimmst du ihn in deinen Vorrat und legst einen neuen Hut aus dem Deck über den Charakter.



Am Ende des Spiels hebt der magische Hut einen Strafchip auf.

Nachdem der Spieler seinen Zug gemacht hat, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

5

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn nur noch 3 Paare aus Charakter-Hut-Karten auf dem Tisch liegen.

Jeder Spieler zählt seine Siegpunkte. Ein Charakter-Hut-Paar bringt 1 Punkt. Jeder Strafchip zieht 1 Punkt ab.

* Vergiss nicht, für jede magische Hutkarte einen Strafpunkt zu streichen.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

6

WICHTIGE HINWEISE

1. Wenn es keine passenden oder magischen Hutkarten unter den ausgelegten Karten gibt (was nach ein paar Zügen klar wird), mische die Karten einfach und beginne von neuem.
2. Du darfst den Hut nicht anschauen, den der vorherige Spieler in seinem Zug angesehen hat.
3. Du darfst nicht dasselbe Paar Hüte tauschen, das der vorherige Spieler in seinem Zug getauscht hat.
4. Die Liste aller Charaktere mit den Namen ihrer Kopfbedeckungen findest du auf der Hilfekarte.

7

ANPASSUNG DER SCHWIERIGKEIT

Du kannst alle 4 magischen Hüte aus dem Deck entfernen und nach denselben Regeln spielen. Dadurch wird das Zufallselement reduziert und das Spiel wird intensiver.

8

Alles ist wie am echten königlichen Hof. Du weißt nie, was jemand im Schilde führt, und jeder versucht, dich auszutricksen.

Entdecke weitere faszinierende Spiele bei young-newton.de

