

GB Magic Cauldron Game

Contents:

4 cauldron playing boards, 40 spell ingredient cards, 40 'magic' sum cards

Object

To be the first player to fill their cauldron with the magic ingredients to make a spell.

To play

- Each player takes one of the cauldron boards.
- The small spell ingredient cards are shuffled and placed in a pile, picture side uppermost.
- The larger sum cards are spread out on the table with the sum face upwards.
- The youngest player begins by taking the first card from the pile and looking at the number on the reverse. The player must try to find a sum card that they think gives the same answer as the number shown on the small card.
- The player then rubs the 'magic' black ghost on the back of the sum card to see if the number revealed matches the number shown on the small card.
- If the numbers match, the small card is placed picture side uppermost onto the player's cauldron board and the sum card is discarded. If the number revealed does not match, the sum card is returned to the table, sum face upwards, and the small card is placed at the bottom of the pile, picture side uppermost.
- Play then moves on to the next player and continues until one player has collected ten spell ingredients.

The winner

The winner is the first player to correctly solve ten sums and fill their cauldron with the ingredients to make a spell.

Version 2

The 'magic' sum cards are placed in a pile on the table, with the number sums uppermost. The small spell ingredient cards are spread out on the table, picture side face downwards. The youngest player begins by taking one of the cards from the pile and tries to find a small card with a number on it that is the correct answer to the sum. If they think the one they have picked up is the correct answer, the player rubs the 'magic' black ghost on the reverse of the sum card to reveal the answer. If it is correct, the small card is placed picture side face upwards on their cauldron board. The other card is then discarded. If a player chooses an incorrect card, the sum card is returned to the bottom of the pile and the small card to the table. Play then passes to the next player. The winner is the first player to fill their cauldron.

F Jeu du Chaudron Magique

Contenu :

4 tableaux de jeu chaudron, 40 cartes d'ingrédients *formule magique*, 40 cartes de calcul «magiques»

But du jeu

Être le premier joueur à remplir son chaudron avec les ingrédients magiques et à prononcer la formule magique.

Le jeu

- Chaque joueur prend un tableau de jeu *chaudron*.
- Les petites cartes d'ingrédients *formule magique* sont battues et empilées, côté image visible.
- Les plus grandes cartes de calcul sont étalées sur la table du côté calcul visible.
- Le joueur le plus jeune commence en prenant la dernière carte de la pile et en regardant le nombre au verso.
- Le joueur essaie de trouver une carte de calcul qui donne la même réponse que le nombre inscrit sur la petite carte.
- Le joueur frotte alors le fantôme noir «magique» au verso de la carte de calcul pour voir si le nombre qui apparaît correspond au nombre inscrit sur la petite carte.
- Si les nombres correspondent, la petite carte est placée face de l'image visible sur le tableau de jeu du joueur et la carte de calcul est mise de côté. Si le nombre qui apparaît ne correspond pas, la carte de calcul est replacée sur la table, du côté calcul visible, et la petite carte est placée sous la pile, du côté image visible.
- Le jeu continue avec le joueur suivant jusqu'à ce qu'un joueur ait réuni dix ingrédients de la formule magique.

Le gagnant

Le gagnant est le premier joueur à avoir réussi dix calculs et rempli son chaudron avec les ingrédients de la formule magique.

Version 2

Les cartes de calcul «magiques» sont empilées sur la table, du côté calcul visible. Les petites cartes d'ingrédients «formule magique» sont étalées sur la table, les images vers le bas. Le joueur le plus jeune est le premier à prendre une des cartes de la pile et il essaie de trouver une petite carte où est inscrit le nombre correspondant à la bonne réponse au calcul. S'il pense que celle qu'il a prise donne la bonne réponse, le joueur frotte le fantôme noir «magique» au verso de la carte de calcul pour découvrir la réponse. Si c'est la bonne réponse, la petite carte est placée côté de l'image visible sur son tableau de jeu chaudron. L'autre carte est alors mise de côté. Si un joueur choisit une carte avec la mauvaise réponse, la carte de calcul est replacée sous la pile et la petite carte, sur la table. Le jeu continue avec le joueur suivant. Le gagnant est le premier joueur à remplir son chaudron.

D Zauberkessel-Spiel

Inhalt:

4 Zauberkessel-Spielbretter, 40 Zutatenkarten für den Zaubertrank, 40 "magische" Rechnungskarten

Ziel

Als erster Spieler deinen Zauberkessel mit den richtigen Zutaten für einen Zauber zu füllen.

So wird gespielt

- Jeder Spieler nimmt sich ein Zauberkesselbrett.
- Die kleinen Zutatenkarten werden gemischt und mit der Bildseite nach oben in einem Stapel hingelegt.
- Die größeren Rechnungskarten werden mit der Rechnungsseite nach oben auf dem Tisch verteilt.
- Der jüngste Spieler hebt die oberste Karte vom Stapel ab und sieht sich die Zahl auf der Rückseite an. Nun muss er eine Rechnungskarte suchen, deren Ergebnis mit der auf der Kartenrückseite stehenden Zahl übereinstimmt.
- Der Spieler reibt dann am "magischen" schwarzen Geist hinten auf der Rechnungskarte, um herauszufinden, ob die gleiche Zahl erscheint wie hinten auf der kleinen Karte.
- Wenn die Zahlen übereinstimmen, wird die kleine Karte mit der Bildseite nach oben auf den Zauberkessel des Spielers gelegt und die Rechnungskarte wird weggelegt. Wenn die Zahlen nicht übereinstimmen, wird die Rechnungskarte mit der Rechnungsseite nach oben auf den Tisch zurückgelegt und die kleine Karte wird mit der Bildseite nach oben unten in den Stapel gelegt.
- Nun kommt der nächste Spieler dran und das Spiel wird fortgesetzt, bis ein Spieler zehn Zauberezutaten gesammelt hat.

Der Sieger

Gewonnen hat der erste Spieler, der zehn Rechnungen richtig gelöst und seinen Zauberkessel mit den richtigen Zutaten für einen Zauber gefüllt hat.

Version 2

Die "magischen" Rechnungskarten werden mit der Rechnungsseite nach oben in einem Stapel auf den Tisch gelegt. Die kleinen Zutatenkarten werden mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch verteilt. Der jüngste Spieler nimmt eine der Karten vom Stapel und sucht nach einer kleinen Karte mit der Zahl, die dem Rechnungsergebnis entspricht. Wenn der Spieler glaubt, die richtige Zahl gefunden zu haben, reibt er am "magischen" schwarzen Geist hinten auf der Rechnungskarte, damit das Ergebnis erscheint. Wenn die Zahl stimmt, legt er die kleine Karte mit der Bildseite nach oben auf seinen Zauberkessel. Die andere Karte wird weggelegt. Wenn ein Spieler eine falsche Karte wählt, wird die Rechnungskarte unten in den Stapel und die kleine Karte auf den Tisch zurückgelegt. Nun kommt der nächste Spieler dran. Gewonnen hat der erste Spieler, der seinen Zauberkessel gefüllt hat.



©2001 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 035 Made in England
Please retain this information for future reference.



©2001 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Réf. : 035 Fabriqué en Angleterre
Conservez cette notice pour information future.



©2001 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 035 In England hergestellt
Diese Informationen zum zukünftigen Gebrauch aufbewahren.

NL Magisch Toverketelspel

Inhoud:

4 heksenketelspeelborden, 40 tover-ingrediëntenkaarten, 40 'magische' sommenkaarten

Doel

De speler die als eerste zijn toverketel vult met de magische ingrediënten die nodig zijn voor een spreuk, wint.

Spelregels

- Elke speler pakt een van de toverketelborden.
- De kleine kaarten met ingrediënten voor de toverspreuk worden geschud en op een stapel gelegd, met de afbeelding naar boven.
- De grotere kaarten met sommen worden over de tafel verspreid, met de som naar boven.
- De jongste speler begint door de eerste kaart van de stapel te pakken en het getal op de achterzijde te bekijken. De speler moet een sommenkaart zien te vinden die hetzelfde antwoord geeft als het getal op het kleine kaartje.
- De speler wrijft dan over het 'magische' zwarte spook aan de achterzijde van de sommenkaart om te kijken of het getal dat verschijnt hetzelfde is als het getal op de kleine kaart.
- Als de getallen hetzelfde zijn, wordt de kleine kaart met de afbeelding naar boven op het toverketelbord van de speler gelegd en wordt de sommenkaart weggelegd. Als het getal dat verschijnt niet overeenkomt, wordt de sommenkaart teruggelegd op tafel (met de som naar boven) en wordt de kleine kaart onder op de stapel gelegd, met de afbeelding naar boven.
- Dan is de volgende speler aan de beurt. Het spel gaat door tot één speler tien kaarten met spreukingrediënten heeft verzameld.

De winnaar

De winnaar is de eerste speler die als eerste tien sommen oplost en de toverketel vult met de juiste ingrediënten voor een spreuk.

Versie 2

De 'magische' sommenkaarten worden in een stapel op de tafel gelegd, met de sommen naar boven. De kleine kaartjes met ingrediënten worden met de afbeelding naar beneden op tafel uitgespreid. De jongste speler begint door een van de kaarten van de stapel te pakken en de speler probeert een kleine kaart te vinden met een getal dat het juiste antwoord vormt voor de som. Als de speler denkt dat hij of zij het juiste antwoord heeft gepakt, wrijft de speler over het 'magische' zwarte spook aan de achterzijde van de sommenkaart om het antwoord te onthullen. Als dit het juiste antwoord is, wordt het kleine kaartje met de afbeelding naar boven op het toverketelbord gelegd. De andere kaart wordt dan weggelegd. Als een speler een verkeerde kaart kiest, wordt de sommenkaart onder op de stapel gelegd en wordt de kleine kaart teruggelegd op tafel. Dan is de volgende speler aan de beurt. De winnaar is de eerste speler die zijn of haar toverketel vult.

I Il Calderone Magico

Contiene:

4 cartelle calderone, 40 carte di ingredienti magici, 40 carte "magiche" con addizioni

Obiettivo

Essere il primo a riempire il proprio calderone con gli ingredienti magici per preparare un incantesimo.

Come si gioca

- Ogni giocatore prende una cartella calderone.
- Le piccole carte ingrediente vanno mescolate e raccolte in un mazzo con la faccia illustrata in su.
- Le carte addizione vengono sparse sul tavolo con l'addizione rivolta verso l'alto.
- Il giocatore più giovane pesca la prima carta dal mazzo e guarda il numero sul retro, poi cerca di trovare una carta addizione la cui somma corrisponda al numero segnato sulla carta piccola.
- Il giocatore allora strofina il fantasma nero "magico" sul retro della carta addizione per vedere se il numero rivelato sia lo stesso di quello sulla carta piccola.
- Se i numeri corrispondono, il giocatore sistema la carta piccola sulla propria cartella con il lato illustrato scoperto mentre la carta addizione viene eliminata. Se il numero rivelato non corrisponde, la carta addizione va rimessa sul tavolo con l'addizione rivolta verso l'alto e la carta piccola viene posta in fondo al mazzo con la faccia illustrata in su.
- Il turno passa al giocatore successivo e il gioco prosegue fino a che un giocatore ha raccolto dieci ingredienti magici.

Il vincitore

Vince il primo giocatore a calcolare correttamente dieci somme e riempire il proprio calderone con gli ingredienti per l'incantesimo.

Versione 2

Le carte addizione vengono poste in un mazzo con l'addizione rivolta verso l'alto. Le piccole carte ingrediente vanno sparse sul tavolo con la faccia illustrata in giù. Il giocatore più giovane prende una carta dal mazzo e cerca di trovare una carta piccola il cui numero corrisponda al risultato dell'addizione. Quando pensa di averla trovata, strofina il fantasma nero "magico" sul retro della carta addizione per rivelare la soluzione. Se la carta piccola è quella corretta, il giocatore la sistema sulla propria cartella calderone con la faccia illustrata in su. L'altra carta viene eliminata. Se un giocatore sceglie la carta con la somma sbagliata, deve rimettere la carta addizione in fondo al mazzo e la carta piccola sul tavolo. Il turno passa al giocatore successivo.

Vince il primo giocatore che riempie il proprio calderone.

E El Caldero Mágico

Contenido:

4 cartas de juego con forma de caldero, 40 tarjetitas con ingredientes para hechizos, 40 cartas de suma «mágicas»

Objetivo

El ganador será el primer jugador que llene su caldero de ingredientes para hacer un hechizo.

Cómo jugar

- Cada jugador deberá escoger una de las cartas con forma de caldero.
- Las tarjetitas con ingredientes para hechizos se mezclan y se colocan en una pila, con el dibujo hacia arriba.
- Las cartas de suma, más grandes, se reparten por la mesa con las sumas hacia arriba.
- El jugador más joven empieza cogiendo la primera carta de la pila y mirando el número que aparece en el reverso. El jugador debe intentar encontrar una carta de suma que piense que tiene el mismo resultado que el número que aparece en la tarjetita.
- Entonces, el jugador frota el fantasma negro «mágico» que hay en el reverso de la carta de suma para ver si el número revelado coincide con el número que aparece en la tarjetita.
- Si los números coinciden, el dibujo de la tarjetita debe colocarse hacia arriba en la carta con forma de caldero del jugador y la carta de suma se descarta. Si el número que aparece no coincide, la tarjeta de suma vuelve a colocarse en la mesa, la suma se coloca hacia arriba y la tarjetita se coloca debajo de la pila, con el dibujo hacia arriba.
- El turno pasa al siguiente jugador y continúa hasta que un jugador consiga diez ingredientes para hechizos.

Ganador

El ganador será el primer jugador que resuelva correctamente diez sumas y llene su caldero con los ingredientes necesarios para hacer un hechizo.

Versión 2

Las cartas de suma «mágicas» se colocan en una pila en la mesa, con los números de las sumas hacia arriba. Las tarjetitas con los ingredientes para hechizos se reparten por la mesa con el dibujo hacia abajo. El jugador más joven empieza cogiendo una de las cartas de la pila e intenta encontrar una tarjetita con un número que sea el resultado correcto de la suma. Si el jugador piensa que la tarjetita que ha cogido tiene el resultado correcto, deberá frotar el fantasma negro «mágico» que figura en el reverso de la carta de suma para que aparezca el resultado. Si es correcto, la tarjetita se colocará con el dibujo hacia arriba en su carta con forma de caldero. A continuación, se descarta la otra. Si un jugador elige una carta incorrecta, la carta de suma deberá volver a colocarse debajo de la pila y la tarjetita, en la mesa. A continuación, el turno pasa al siguiente jugador. Ganará el primer jugador que llene su caldero.



©2001 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 035 Gemaakt in Engeland
Bewaar deze instructies voor toekomstig gebruik.



©2001 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Rif: 035 Fabbricato in Inghilterra
Conservare queste informazioni per consultazioni future.



©2001 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref.: 035 Fabricado en Inglaterra
Conserve esta información para consultarla en el futuro.