

MYSTISKA MAGIKER



SPELREGLER

Delar i spelet

- 1 spelplan
- 6 speljäser
- 6 x 8 magikerkort
- 6 spelbrickor
- 6 x 40 markörer
- 6 fat att lägga markörerna på
- 50 frågekort
- 25 rosa "Gissa magiker"-polletter
- 1 tärning



Spelbricka

Antal spelare

2-6



Markör

Spelet i korthet

Spelet går ut på att ta reda på vilka magiker de övriga spelarna har valt. Avslöjar man en motspelare vinner man dennes magiker. Den spelare som sist har kvar magiker på hand, när alla motspelare blivit av med sina, har vunnit!



Fat att lägga markörerna på



Innan ni börjar

1. Lägg ut spelplanen på bordet.
2. Lägg frågekorten i en hög med baksidan (med frågetecknet) uppåt vid sidan av spelplanen.
3. Lägg de rosa "Gissa magiker"-polletterna i tygpåsen.
4. Lägg tärningen på bordet.
5. Välj varsin färg och ta en spelpjäs, en spelbricka och åtta magikerkort i den färgen.
6. Ta även varsitt fat och åtta markörer i de färger som motspelarna har.

Exempel

Du har valt gul som din färg.

Dina motspelare är grön och blå.

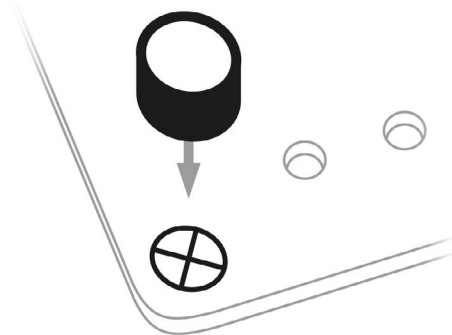
Se då till att du har åtta gröna och åtta blå markörer på ditt fat.

Blå spelare ska ha åtta gula och åtta gröna markörer.

Grön spelare ska ha åtta gula och åtta blå markörer.

7 Placera era spelpjäser på en av de gula stenarna i ett av spelplanens hörn.

8 Sätt fast de självhäftande fötterna i hörnen på spelbrickornas undersida, där det är markerat med ett litet kryss. Se bild.



Så här spelar ni

Välj ut ett magikerkort var, utan att visa motspelarna vilket. Dessa utvalda kort läggs med baksidan upp, på de tomma rutorna i mitten på spelplanen.

Kom ihåg vilken magiker du har valt!

Övriga sju magikerkort behåller man på hand, utan att visa dem för övriga spelare.

Den som är yngst börjar att slå tärningen och flyttar sin spelpjäs det antal steg som tärningen visar. Man får gå åt vilket håll man vill, men man måste gå alla steg åt samma håll. Nästa gång man slår tärningen får man byta håll.

Beroende på vilken färg det är på stenen man landar på, händer olika saker.



Frågekort

Hamnar man på en gul sten får man ta *ett* frågekort.

Hamnar man på en grön sten får man ta *två* frågekort, ett i taget. Man gör som det står på första kortet innan man tar nästa kort.

Man läser själv frågan på de kort man tar och

man riktar frågan till den motspelare som man vill ska svara på frågan.

Frågan läses högt så att alla hör.

Den som svarar på frågan måste tala sanning och svarar högt "Ja" eller "Nej".

Alla spelare hör svaret på frågan och får samma information.

Som hjälp för minnet kan ni markera på era spelbrickor vilka magiker motspelarna kan tänkas ha. (Se mer under **Spelbrickor**)

På vissa kort står det "Ta ett kort från en motspelare". Om man får ett sådant kort får man ta ett magikerkort från valfri motspelare.

Man får inte ta ett av korten som ligger på spelplanen eller ett kort som en spelare redan tagit från någon annan, utan man tar bara av de kort som spelaren har på hand.

Det tagna kortet tittar man på och sparar i en egen hög, men visar INTE för övriga spelare.

Man får aldrig använda kort man tagit från andra som sina egna magiker. Det är bara magikerkort i den egna färgen som man får ha på hand.



Gissa magiker

Hamnar man på en rosa sten får man gissa vilken magiker en motspelare valt.

Om man inte är redo att gissa får man ta en rosa "Gissa magiker"-pollett ur tygpåsen. Polletten sparas och kan användas senare, istället för att slå tärningen.

Man får då gissa vilken magiker valfri motspelare valt. Polletten läggs man tillbaka i tygpåsen, efter att man har gissat.

Det är tillåtet att samla på sig flera polletter men man får bara använda en i taget.

Man får bara gissa en gång per pollett.

Om man gissar rätt vinner man motspelarens magikerkort från spelplanen och får dessutom ta ett magikerkort från handen från alla motspelare (även från den vars magiker just blivit avslöjad).

Om någon av de övriga spelarna inte har några kort kvar på hand utan endast har ett kort på spelplanen, får man inte ta det kortet. Man kan alltså inte bli av med sitt sista kort genom att någon gissar rätt på någon annans magiker.

Spelaren som blivit avslöjad får välja ett nytt av korten hen har kvar på hand och lägga med

baksidan upp på spelplanen. Om personen i fråga inte har några kort kvar, åker hen ut ur spelet.

Om man gissar fel får spelaren vars magiker blev gissad på, ta ett magikerkort från den som gissade fel. Har man bara kortet på spelplanen kvar, blir man av med detta sista kortet och åker ut ur spelet.

Kort som man tagit från andra spelare behåller man i en hög för sig. Man får titta på dessa när man vill, men visa dem inte för övriga spelare!



"Gissa magiker"-polletter



Byt magiker

Hamnar man på en blå sten får man, om man vill byta magiker. Man tar då upp sitt kort från spelplanen och lägger ned valfritt magikerkort, av de man har på hand.

Man får lägga tillbaka samma kort man precis tog upp, utan att berätta det.

Man får bara byta till ett kort man har på hand, d.v.s. i den egna färgen.

Man får alltså inte byta magiker till ett kort man tagit från en motspelare.

Spelbrickor

Varje spelare har en spelbricka på vilken alla magiker finns. Under varje magiker finns små hål för markörerna. Med hjälp av markörerna kan man markera de letrådar man får och efter hand räkna ut vilka motspelarnas mystiska magiker är.

Exempel

Om du frågat blå spelare om han har en katt och han svarat nej, så kan du markera alla magiker utan katt med en blå markör. På så vis vet du att blå spelare bara kan ha valt en av de magiker du markerat med blått.

Man väljer själv vilket system man vill använda för att minnas.

Kom ihåg att brickan och markörerna är synliga för alla. För att inte hjälpa dina motspelare kan det vara bra att vara lite hemlig.



Vem förlorar?

Den spelare som blivit av med alla sina åtta magikerkort åker ut ur spelet.

De kort som denne spelare tagit från andra spelare får ingen annan titta på.

Vem vinner?

Den som sist är kvar när övriga spelare har åkt ut, är den mest mystiske magikern och vinner spelet!



Magikernas olika attribut



TACK!

Du har just köpt ett spel från ALF som är en del av Wonderful Times Group AB. ALF startades 1990 med affärsidén att ta fram sällskapsspel som är så roliga att när man spelat dem, vill man spela dem om och om igen! Hoppas det kommer att gälla dig också!

I vårt sortiment av ca 30 spel finns idag roliga partyspel, riktigt underhållande familjespel och världens kanske bästa barnspel. Våra spel hittar du nästan överallt där sällskapsspel säljes.

*Om du har frågor eller synpunkter beträffande våra spel är du hjärtligt välkommen att kontakta vår kundtjänst.
Du når oss via telefon 036 690 00 eller via e-post info@wonderfultimes.se*

*Vårt kontor finns på Järnvägsgatan 18 i Huskvarna.
Om du någon gång har vägarna förbi, titta gärna in och säg hej!*

Ha koll på nyheter och tävlingar, besök oss online!

Hemsida: www.alfspel.se

Instagram: [alfspel](https://www.instagram.com/alfspel)

Facebook: www.facebook.com/wonderfultimes

Spelidé: Kristina Ingvar, Håkan Sjunnesson, Erik Sturegård.

Illustrationer: Inkration Studio

Produktutveckling och grafisk form: Henrik Tistling

© 2017 Wonderful Times Toys & Games AB