

KIRSTEN HIESE



DREI
MAGIER

RING DER MAGIER



THE MAGICIAN'S RING
L' ANNEAU DES MAGICIENS
L' ANELLO DEI MAGHI

Ein magischer Ringtanz!

Wuschhh! Wie ein Lichtblitz saust der magische Ring durch den Steinkreis.

Die drei Magier Vicky, Conrad, Mila und Kater Kasimir sind schon ganz aufgeregt, denn es gilt eine wichtige Prüfung abzulegen – den magischen Ring zu bändigen!

Dafür benötigen die drei Magier jedoch die geheimnisvolle Kristallkraft des Steinkreises. Denn nur die Kraft der 8 Kristalle kann den Ring kontrollieren. Das klingt eigentlich ganz einfach, würde der Ring nicht wie von Zauberhand ständig seine Richtung ändern...

Welcher Magier hat wohl als Erster alle 8 Kristalle auf seiner Ring-Tafel gesammelt?

A magic ring dance!

Woosh! The magic ring dashes about the stone circle like a bolt of lightning.

The three magicians Vicky, Conrad, Mila and the tomcat Casimir, are all nervous, for they have an important exam to take – to tame the magic ring!

However, the three magicians need the mysterious crystal power of the stone circle. For it is only the power of the 8 crystals that can control the ring. Sounds simple, right? Well it would be if the ring didn't keep on changing its direction – as if by magic!

Which of the magicians will be the first to collect all 8 crystals on their ring board?

Une danse de l'anneau magique !

Pfiiit ! L'anneau magique traverse le cercle de pierres tel un éclair.

Les trois magiciens Vicky, Conrad, Mila et le chat Casimir sont déjà tout excités, car il s'agit de passer un examen important – dompter l'anneau magique !

Pour ce faire, les trois magiciens ont toutefois besoin de la force mystérieuse des cristaux du cercle de pierres. Car seule la force des 8 cristaux peut contrôler l'anneau. Au fond, cela paraît assez simple, si l'anneau ne changeait pas constamment de direction comme par magie...

Quel magicien sera le premier à collecter les 8 cristaux sur son plateau annulaire ?

La danza magica dell'anello!

Wuschhh! L'anello magico sfreccia come un fulmine in mezzo al cerchio di pietre.

I tre maghi Vicky, Conrad, Mila e il gatto Casimiro sono già in fibrillazione perché bisogna affrontare una prova importante: domare l'anello magico!

Ai tre maghi però serve la forza misteriosa dei cristalli del cerchio di pietre: infatti, solo la forza degli 8 cristalli può controllare l'anello. E sarebbe tutto molto semplice, se l'anello – come per incanto - non cambiasse continuamente direzione ...

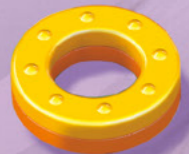
Quale mago ha raccolto per primo tutti e 8 i cristalli sulla propria tavoletta ad anello?



Inhalt



Spielfeld



Magischer Ring



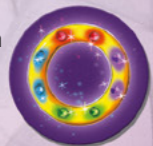
Steinkrone



60 Kristalle
(in Rot, Grün, Blau, Lila)



4 Ring-Tafeln

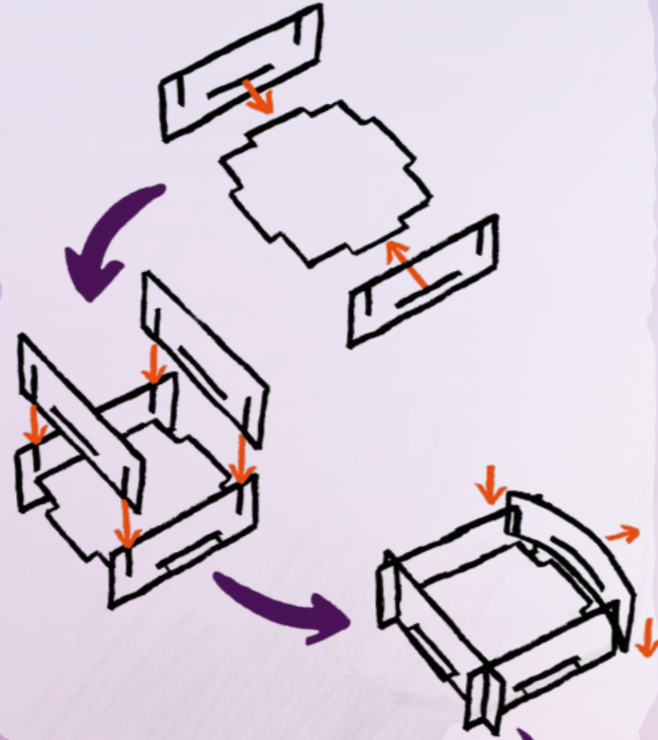


28 Aufgabenkarten

Vor dem ersten Spiel

Nehmt das ganze Spielmaterial aus der Schachtel und legt diese in die Tischmitte.

Löst vor dem ersten Spiel behutsam alle Teile aus den Stanztafeln. Steckt anschließend die Kiste zusammen:



Kiste

Spielvorbereitung

- 1 Legt das große Spielfeld in die Schachtel.
- 2 Stellt sicher, dass die Steinkrone fest in der Mitte des Spielfelds sitzt.
- 3 Mischt die Aufgabenkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben dem Spiel bereit.
- 4 Die geheimnisvollen Kristalle füllt ihr in die Kiste und stellt diese ebenfalls neben dem Spielfeld bereit.
- 5 Anschließend nimmt sich jeder von euch eine Ring-Tafel und das passende Tipp-Plättchen. Nehmt so am Tisch Platz, dass jeder vor seiner farblich passenden Spielfeld-Ecke sitzt.

Der jüngste Spieler von euch bekommt den magischen Ring, denn er darf anfangen. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.



Spielziel

Reihum versucht ihr, den magischen Ring auf die farbigen Kristalfelder zu schnippen, um so nach und nach eure Ring-Tafel mit Kristallkraft aufzuladen. Wer schafft es wohl als Erster, alle 8 Kristalle auf seinem Ring einzusetzen?

Der magische Ring

Wie ihr schon bemerkt habt, hat der magische Ring zwei verschiedene Farben, die für zwei verschiedene Seiten stehen. Eine Seite ist anziehend, die andere Seite ist abstoßend. Probiert es gerne kurz aus. Vor dem ersten Spiel sollte auch jeder von euch ein paar Mal den Ringtanz, Ringsprung und die Ringwende geübt haben.

Spielablauf

Wenn du an der Reihe bist, deckst du die oberste Aufgabenkarte vom Stapel auf und führst die Aktion durch, welche auf der Karte abgebildet ist.

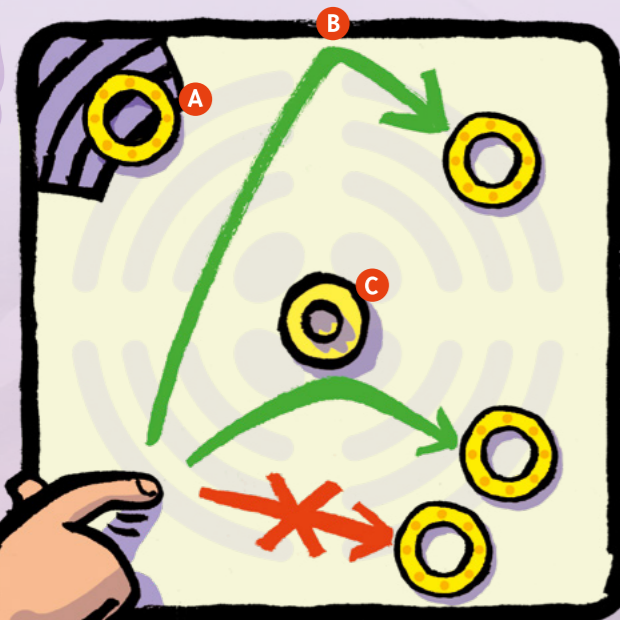
Ringwende

Lege den Ring mit der **gelben Seite** nach oben auf dein Eckfeld. Wichtig dabei ist, dass im Inneren des Rings nur die Farbe deines Eckfelds zu sehen ist **A**. Die Ränder des Rings können also etwas über das Eckfeld hinausragen.

Versuche nun, den Ring so anzuschneiden, dass er mindestens einmal die Richtung verändert. Dafür kannst du den Ring über die schwarze Bande **B** spielen oder in Richtung der Steinkrone **C** schnippen.

Es ist auch beides gleichzeitig möglich.

Beachte: Der Versuch ist nur gültig, wenn der Ring mindestens einmal seine Richtung verändert hat. Nach einem ungültigen Versuch ist der nächste Spieler an der Reihe.



Tipp:

Halte deinen Finger direkt hinter den Ring und schubse ihn mit dem Finger kräftig nach vorne. Ziele dabei auf die Kristalfelder, die du benötigst.



Ringsprung

Nimm den Ring mit der **orangenen Seite** nach oben in die Hand und halte ihn ruhig über die Steinkrone. Sobald du die geheimnisvolle Zauberkraft des Rings spürst, lässt du ihn los. Sofort hüpfet der Ring in eine Richtung davon.



Tipps:

- Wenn du den Ring etwas schräg hältst, kannst du ihn in eine bestimmte Richtung hüpfen lassen.
- Je näher du den Ring an die Steinkrone drückst, desto weiter springt er. Mit etwas Abstand zur Krone geht es am besten!



Ringtanz

Lege den Ring mit der **orangenen Seite** nach oben neben die Steinkrone. Der Ring wird wie von Zauberhand von der Krone angezogen.

Nun dürfen alle Spieler auf die Kristallfarbe tippen, die gleich im Ring zu sehen ist. Legt dazu eure Tipp-Plättchen auf die farbigen Eckfelder eurer Wahl. Es können auch mehrere Tipp-Plättchen in einer Ecke liegen. Derjenige von euch, der den Ringtanz aufgedeckt hat, gibt dem Ring nun einen kräftigen Schubs, sodass er schnell um die Steinkrone kreist. Falls es nicht gleich klappt, probiere es einfach noch einmal, bis der Ring um die Steinkrone tanzt. Nachdem die Runde vorbei ist, nimmt jeder seine Tipp-Karte wieder vom Spielfeld und legt sie vor sich ab.



Wertung

Nachdem ihr eine der drei Aufgaben ausgeführt habt, wird geschaut, wo der Ring gestoppt hat. Dabei ist egal, ob der Ring auf der gelben oder orangenen Seite liegt. Nun wird kontrolliert, was innerhalb des Rings zu erkennen ist. Schaut am besten von oben auf die Ringmitte. Was seht ihr?



Kristallfeld

Super! Dann darfst du dir einen farblich passenden Kristall aus der Kiste nehmen und auf deiner Ring-Tafel ablegen. Sind zwei Kristallfelder im Ring zu sehen? Prima, dann darfst du sogar zwei Kristalle nehmen und auf den farblich passenden Feldern deiner Ring-Tafel ablegen.

Hinweis: Beim Ringtanz erhalten alle diejenigen von euch einen Kristall, die richtig getippt haben. Erscheinen beispielsweise Blau und Rot innerhalb des Rings, dürft ihr, wenn ihr auf Rot getippt habt, einen roten Kristall nehmen und diejenigen, die auf Blau getippt haben, einen blauen Kristall nehmen.



Eckfeld

Landet der Ring auf einem Eckfeld, darfst du dir den farblich passenden Kristall aus der Kiste nehmen und auf deiner Ring-Tafel ablegen.

Ist der Ring dabei in der Ecke eines Mitspielers gelandet, darf sich dein Mitspieler ebenfalls einen Kristall in seiner Eckfeld-Farbe aus der Kiste nehmen und auf seiner Ring-Tafel ablegen. Falls die Ecke keinem Mitspieler gehört oder es deine eigene Ecke ist, erhältst nur du einen Kristall.

Beispiel: Angenommen du spielst mit Vicky (grün) und schnippst auf das Eckfeld von Mila (rot), dann darfst du dir einen roten Kristall aus der Kiste nehmen und dein Mitspieler, der mit Mila (rot) spielt, ebenfalls.



Felsboden

Schade, dann kannst du leider keinen Kristall auf deine Ring-Tafel legen, der nächste Spieler ist an der Reihe!

Achtung:

- Liegt der Ring nach deinem Versuch auf der Schachtelkante, darfst du es nochmals versuchen.
- Falls der Ring vom Spielfeld gesprungen ist oder von der Steinkrone angezogen wurde, gibt es leider keine Kristalle als Belohnung. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Überzählige Kristalle

Du hast einen oder mehrere Kristalle erhalten, aber auf deinem Ring ist für Kristalle dieser Farbe kein Platz mehr? Lege die überzähligen Kristalle in deine Tasche auf der Ring-Tafel. Du kannst sie später gegen einen zusätzlichen Versuch eintauschen. Sind deine Taschen schon voller Kristalle, kannst du leider keinen Kristall mehr aufnehmen.



Kristalle eintauschen

Sobald du 2 beliebige Kristalle in deiner Tasche gesammelt hast, kannst du, wenn du wieder an der Reihe bist, die beiden Kristalle für einen zusätzlichen Versuch eintauschen. Gib die beiden Kristalle zurück in die Kiste. Du darfst nun nacheinander 2 Aufgabenkarten aufdecken und ausführen. Die jeweils gewonnenen Kristalle legst du wie beschrieben auf deinem Ring oder in deiner Tasche ab.

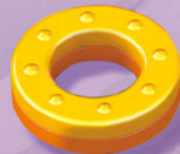
Spielende

Es gewinnt derjenige von euch, der zuerst alle 8 Kristalle auf seinem Ring eingesetzt hat! Schaffen das zwei oder mehr Spieler gleichzeitig, gibt es mehrere Sieger!

Contents



Game board



Magic ring



Stone crown



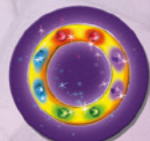
60 Crystals
(in red, green, blue, purple)



4 Ring boards



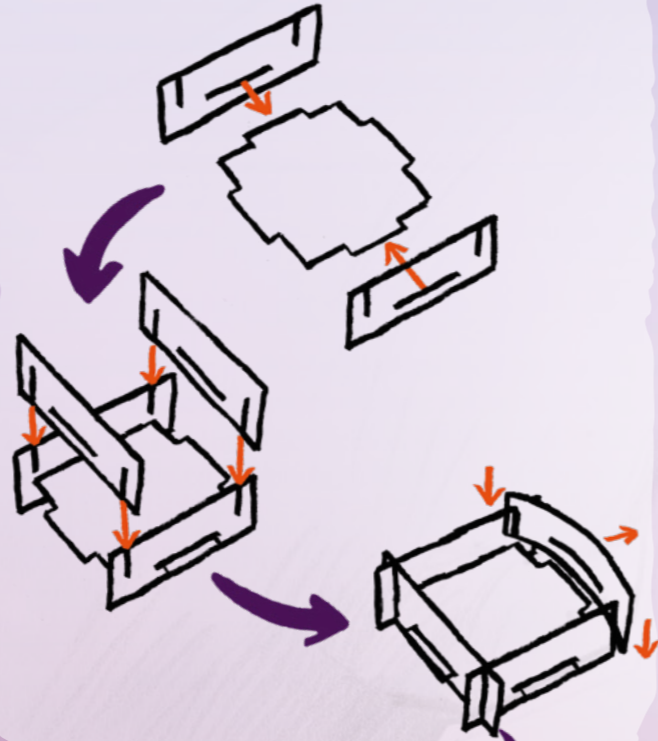
4 Tip tiles



28 Task cards

Before playing for the first time

Remove all the parts carefully from the punched boards.
Then assemble the box:



Box

Preparing to play

- 1 Place the large game board in the box.
- 2 Ensure that the stone crown is positioned firmly in the middle of the game board.
- 3 Shuffle the task cards and place them face-down as a draw pile next to the game.
- 4 Put the mysterious crystals in the box and also position them next to the game board such that it is easy to access.
- 5 Then each of you takes a ring board and the tip tiles of the same colour. Sit at the table such that everybody sits at the corner of the game board in their colour.

The youngest player amongst you is given the magic ring, since they are allowed to start. The game then continues in a clockwise direction.

Objective of the game

Taking turns, you try to flip the magic ring onto the coloured crystal fields, gradually charging your ring with crystal power. Who will be the first player to collect all 8 crystals?

The magic ring

As you have already noticed, the magic ring has two different colours which stand for two different sides. One side is attractive, the other side is repellent. Before you play for the first time, you should all try out the ring dance, ring jump and ring turn a couple of times.

How to play

When it is your turn, turn over the top task card from the pile and perform the action depicted on the card.



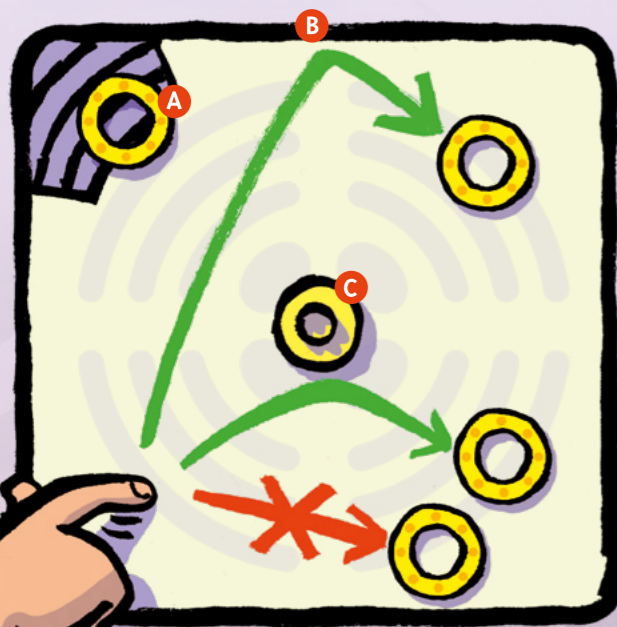


Ring turn

Place the ring with the **yellow side** face-up on your corner field. It is important that only the colour of your corner field is visible on the inside of the ring **A**. This means that the edges of the ring can protrude over the corner field.

Now try to flip the ring such that it changes direction at least once. You can play the ring via the black edge **B** or flip the ring in the direction of the stone crown **C**. It is also possible to do both at the same time.

Please note: your try is only valid if the ring has changed its direction at least once.



Tip:

put your finger right behind the ring and push it forcefully forward with your finger. Aim for the crystals you need.



Ring jump

Pick the ring with the **orange side** upwards and calmly hold it above the stone circle.

As soon as you feel the mysterious magical power of the ring, let go of it. Immediately, the ring bounces off in one direction.



Tips:

- If you hold the ring at a somewhat oblique angle, you can have it bounce in a certain direction.
- The closer you hold the ring to the stone crown, the further it bounces. It bounces best with a bit of distance to the crown!



Ring dance

Place the ring with the **orange side** upwards next to the stone crown. The ring is attracted by the crown as if by magic. Now all the players can tip on the crystal colour which is also visible in the ring. Place your tip tiles on the coloured corner fields of your choice. Several tip tiles can be in the same corner at one time. The player amongst you that uncovers the ring dance now gives the ring a forceful push so that it quickly circles the stone crown. If it doesn't work, simply try again until the ring dances around the stone crown. At the end of the round, everyone takes their tip tile off the game board and puts it down in front of them.



Score

Once you have finished performing one of the three tasks, see where the ring has come to rest. It makes no difference whether the ring is lying on its yellow or orange side. Now check to see what you can see inside the ring. Look at the middle of the ring from above. What can you see?



A crystal field

Great! Then you can take a crystal of the right colour from the box and place it on your ring board. Are two crystal fields visible in the ring?

Great, then you can pick up two crystals and put them down on your ring.

Tip: with the ring dance, all those players that tipped correctly get a crystal. If, for instance, blue and red appear within the ring you may, if you tipped red, take a red crystal and those who tipped blue can take a blue crystal.



A corner field

If the ring lands on a corner field, you can take a crystal of the right colour from the box and place it on your ring board. If the ring has landed in the corner of another player, the other player can also take a crystal in their corner field colour from the box and put it down on their ring board. If the corner doesn't belong to any player or if it's your own corner, only you get a crystal.

Example: let's assume you are playing with Vicky (green) and flick the ring into the corner field of Mila (red), then you can take a red crystal out of the box and the player who plays with Mila (red), too.



The rocky ground

What a pity, for you cannot place any crystal on your ring board – it is now the next player's turn!

Please note:

- If the ring is located on the edge of the box after your try, you get another go.
- If the ring has bounced off the game board or has been attracted by the stone crown, unfortunately you don't get a reward in the form of a crystal. Now it's the next player's turn.

Extra crystals

Have you got one or several crystals, but there is no more room on your ring for crystals of this colour? Place the extra crystals in the bag on the ring board. You can exchange it for an additional try later on in the game. If your bag is already full of crystals, unfortunately you can no longer pick up any crystals.



Exchanging crystals

As soon as you have collected any 2 crystals in your bag you can, when it is your turn, exchange the two crystals for another try. Return the two crystals to the box. You can now turn over two task cards, one after the other, and perform the actions. Now you place the crystals you have won on your ring or in your bag as described.

End of the game

The first player amongst you to collect all 8 crystals on their ring wins the game! If two or more players collect all 8 crystals at the same time, there are several winners!

Contenu



Plateau de jeu



Anneau magique



Couronne de pierre



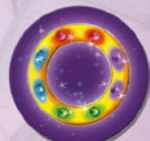
60 Cristaux
(en rouge, vert, bleu, mauve)



4 Plateaux
annulaires



4 Plaquettes
de pari

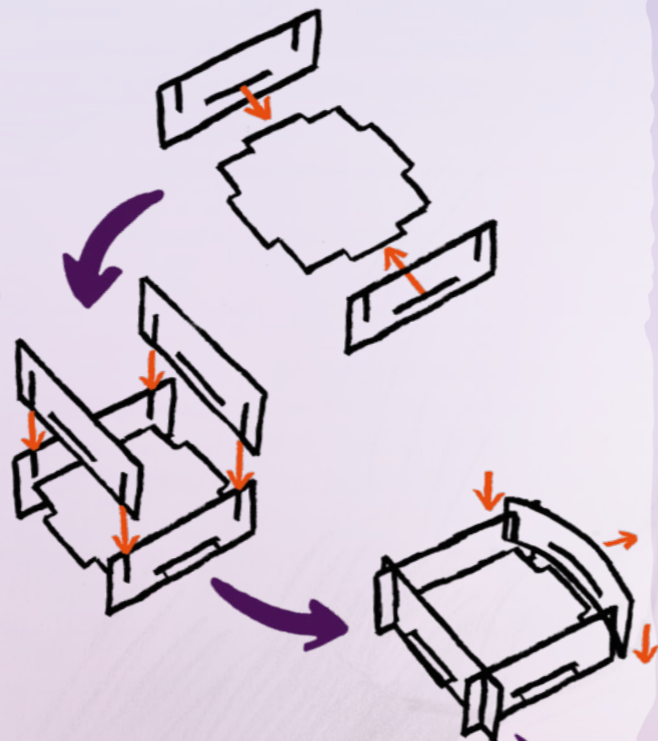


28 Cartes de tâches

Avant de jouer pour la première fois

Détachez délicatement toutes les pièces des planches prédécoupées.

Assemblez ensuite la boîte par enfichage:



Boîte

Préparation du jeu

- 1 Placez le grand plateau de jeu dans la boîte.
- 2 Assurez-vous que la couronne de pierre soit solidement installée au centre du plateau de jeu.
- 3 Mélangez les cartes de tâches et placez-les dans une pile à côté du jeu, face caché vers le haut.
- 4 Mettez les cristaux mystérieux dans la boîte et placez également la boîte à côté du plateau de jeu.
- 5 Ensuite, chacun d'entre vous doit se saisir d'un plateau annulaire ainsi de la plaquette de pari présentant la couleur correspondante. Placez-vous autour de la table, de façon à ce que chacun se trouve devant son coin de plateau de jeu de la couleur correspondante.

Le plus jeune joueur parmi vous reçoit l'anneau magique, car c'est à lui de commencer. Ensuite, la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

But du jeu

Vous essayez à tour de rôle de pichenetter l'anneau magique sur les champs à cristaux de couleur, afin de charger petit à petit votre anneau avec une force de cristal. Qui sera le premier à collecter les 8 cristaux ?

L'anneau magique

Comme vous l'avez déjà remarqué, l'anneau magique possède deux couleurs différentes représentant deux côtés différents. Un côté est attirant et l'autre repoussant. Avant de commencer à jouer pour la première fois, chacun d'entre vous devrait s'exercer à plusieurs reprises à la danse de l'anneau, au bond de l'anneau et au changement de direction de l'anneau.

Déroulement du jeu

Lorsque c'est à toi de jouer, tu dois retourner la carte située sur le dessus de la pioche et effectuer la tâche qui est indiquée sur la carte.

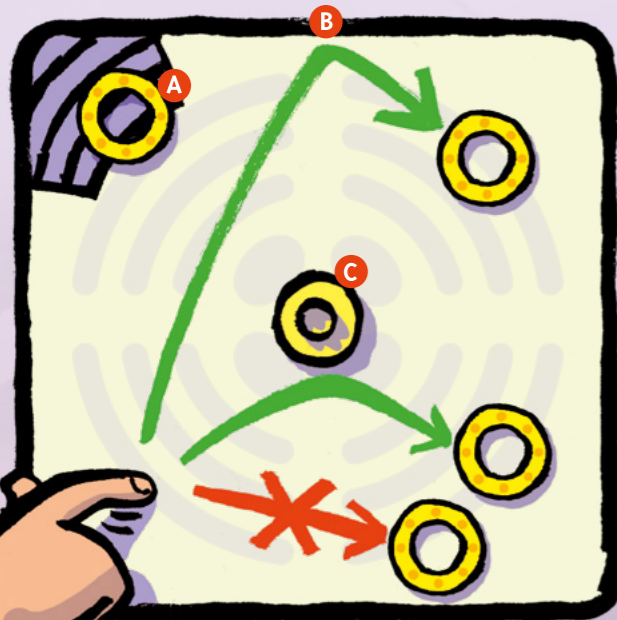




Changement de direction de l'anneau

Place l'anneau sur ton champ d'angle avec la **face jaune** vers le haut. Il est important que seule la couleur de ton champ d'angle soit visible à l'intérieur de l'anneau **A**. Les bords de l'anneau peuvent donc dépasser légèrement du champ d'angle. Essaie maintenant de pichenetter l'anneau de telle manière qu'il change de direction au moins une fois. Pour ce faire, tu peux pichenetter l'anneau de façon à le faire passer par la bande noire **B** ou en direction de la couronne de pierre **C**. Il est également possible de passer par les deux.

Remarque : la tentative n'est valable que si l'anneau a changé de direction au moins une fois.



Conseil : place ton doigt derrière l'anneau et repousse énergiquement ce dernier vers l'avant avec le doigt. Vise les champs de cristaux dont tu as besoin.



Bond de l'anneau

Prends l'anneau dans ta main, **côté orange** vers le haut, et maintiens-le de manière stable au-dessus de la couronne de pierre. Dès que tu sens le pouvoir magique mystérieux de l'anneau, tu le relâches. L'anneau s'éloigne alors immédiatement dans une direction en effectuant des bonds.



Conseils :

- Si tu maintiens l'anneau dans une position légèrement inclinée, tu peux le faire bondir dans une direction précise.
- Plus tu rapproches l'anneau de la couronne de pierre, et plus loin il bondira. Une légère distance par rapport à la couronne de pierre constitue la meilleure solution !



Danse de l'anneau

Place l'anneau à côté de la couronne de pierre, **côté orange** vers le haut. Comme par magie, l'anneau est attiré par la couronne. Maintenant chaque joueur peut essayer de deviner la couleur du cristal qui sera bientôt visible dans l'anneau. Pour ce faire, placez vos plaquettes de pari sur les champs d'angle de couleur de votre choix. Plusieurs plaquettes de pari peuvent être placées dans un champ d'angle. Celui parmi vous qui a retourné la carte de la danse de l'anneau pousse vigoureusement sur l'anneau de façon à ce qu'il tourne rapidement autour de la couronne de pierre. Si cela ne devait pas marcher du premier coup, essaie encore jusqu'à ce que l'anneau danse autour de la couronne de pierre. Lorsque la manche est terminée, chacun retire sa plaquette de pari du plateau de jeu et la dépose devant lui.



Evaluation

Lorsque vous avez exécuté l'une des trois tâches, on vérifie à quel endroit l'anneau s'est immobilisé. Peu importe si l'anneau repose sur le côté jaune ou sur le côté orange. Maintenant, il faut contrôler ce qui est visible à l'intérieur de l'anneau. Regardez de préférence par le dessus sur le centre de l'anneau. Qu'est-ce que vous voyez ?



Un champ de cristal

Super ! Tu peux alors prendre un cristal de la couleur correspondante dans la boîte et le déposer sur ton plateau annulaire. Est-ce que deux champs de cristaux sont visibles dans l'anneau ?

Génial ! Tu peux alors même prendre deux cristaux et les déposer sur ton plateau annulaire !

Remarque : dans le cas de la danse de l'anneau, tous ceux parmi vous qui ont fait un pari gagnant reçoivent un cristal. Si par exemple on voit apparaître le bleu et le rouge dans l'anneau, vous pouvez – si vous aviez parié sur la couleur rouge – prendre un cristal rouge, et ceux qui ont parié sur la couleur bleue peuvent prendre un cristal bleu.



Un champ d'angle

Si l'anneau s'immobilise dans un champ d'angle, tu peux prendre le cristal de la couleur correspondante dans la boîte et le déposer sur ton plateau annulaire. Si l'anneau s'est immobilisé dans le coin d'un autre joueur, ce dernier peut alors également prendre dans la boîte un cristal de la couleur de son champ d'angle et le déposer sur son plateau annulaire. Si le champ d'angle n'appartient à aucun joueur ou si c'est le tien, tu es le seul à recevoir un cristal.

Exemple : en supposant que tu joues avec Vicky (vert) et que tu pichenettes sur le champ d'angle de Mila (rouge), tu peux prendre un cristal rouge dans la boîte, tout comme le joueur qui joue avec Mila (rouge).



Le sol rocailleux

Domage, tu ne peux alors malheureusement pas placer de cristal sur ton plateau annulaire ; c'est au tour du joueur suivant !

Attention :

- Si, après ta tentative, l'anneau se trouve sur le bord de la boîte, tu peux réessayer.
- Si l'anneau a bondi hors du plateau de jeu ou s'il a été attiré par la couronne de pierre, il n'y aura malheureusement aucun cristal en récompense. C'est au joueur suivant de jouer.

Cristaux excédentaires

Tu as reçu un ou plusieurs cristaux, mais il n'y a plus de place sur ton plateau annulaire pour des cristaux de cette couleur ? Place les cristaux excédentaires dans ta poche sur le plateau annulaire. Tu pourras les échanger ultérieurement contre une tentative supplémentaire. Si tes poches sont déjà pleines de cristaux, tu ne peux malheureusement plus prendre de cristaux.



Echanger des cristaux

Dès que tu as collecté 2 cristaux quelconques dans ta poche, tu peux – lorsque c'est à nouveau ton tour – échanger les deux cristaux contre une tentative supplémentaire. Remets les deux cristaux dans la boîte. Tu peux alors retourner successivement 2 cartes de tâches et exécuter les tâches qui y sont indiquées. Les cristaux respectivement collectés doivent être déposés, comme décrit ci-dessus, sur ton plateau annulaire ou dans ta poche.

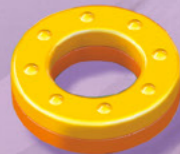
Fin du jeu

Le gagnant est celui parmi vous qui est le premier à avoir collecté les 8 cristaux sur son plateau annulaire ! Si deux joueurs ou plus réussissent à le faire simultanément, il y a plusieurs vainqueurs !

Contenuto



Tabellone



Anello magico



Corona di pietre



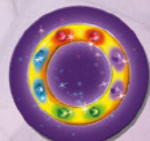
60 Cristalli
(in rosso, verde, blu, lilla)



4 Tavolette
ad anello



4 Tesserine
per puntare

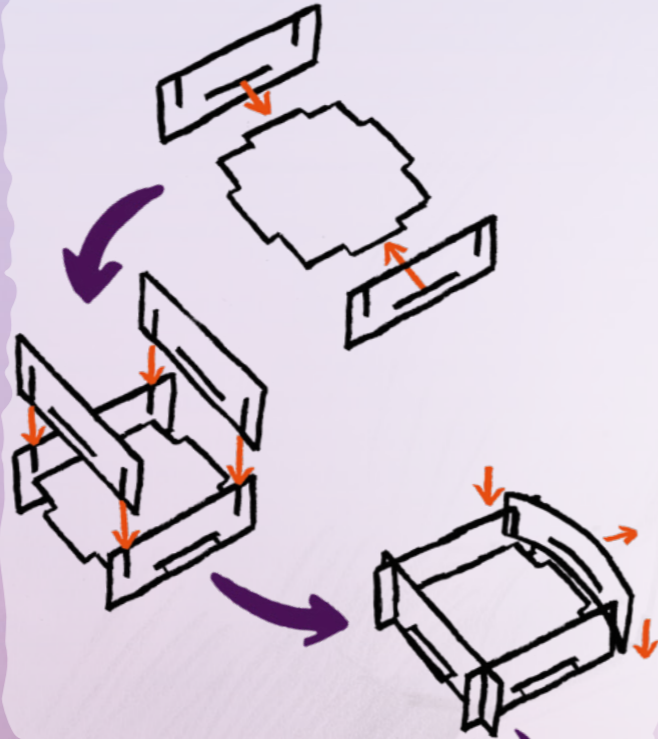


28 Carte attività

Preparazione del gioco

Prima di giocare la prima volta, staccate con cautela tutte le parti dai cartoncini prefustellati.

Componete infine il bauletto:



Bauletto

Preparazione del gioco

- 1 Posate il grande tabellone nella scatola.
- 2 Accertatevi che la corona di pietre sia sistemata in modo stabile al centro del tabellone.
- 3 Mescolate le carte attività e mettere il mazzo di pesca accanto al gioco, coperto.
- 4 Riempite il bauletto di cristalli misteriosi e ponete anche questo accanto al gioco.
- 5 Infine, ogni giocatore sceglie una tavoletta ad anello e le tesserine da puntare del colore corrispondente, e si siede al tavolo davanti all'angolo del tabellone del colore corrispondente.

Il giocatore più giovane riceve l'anello magico e può dare inizio al gioco.

Dopo il gioco continua in senso orario.

Obiettivo del gioco

In cerchio, cercate di spostare l'anello magico, colpendolo con l'unghia, sulle caselle colorate dei cristalli per ricaricarlo un po' alla volta con la forza dei cristalli. Chi riesce a raccogliere per primo tutti gli 8 cristalli?

L'anello magico

Come avete già notato, l'anello magico ha due colori diversi che corrispondono a due diversi lati. Un lato è attraente, l'altro respingente. Prima di iniziare a giocare la prima volta, ognuno dovrebbe provare un paio di volte a far danzare l'anello, a farlo saltare e girare.

Svolgimento del gioco

Quando tocca a te, pesca la prima carta dal mazzo coperto ed esegui l'attività raffigurata sulla carta.



1

2

4

5

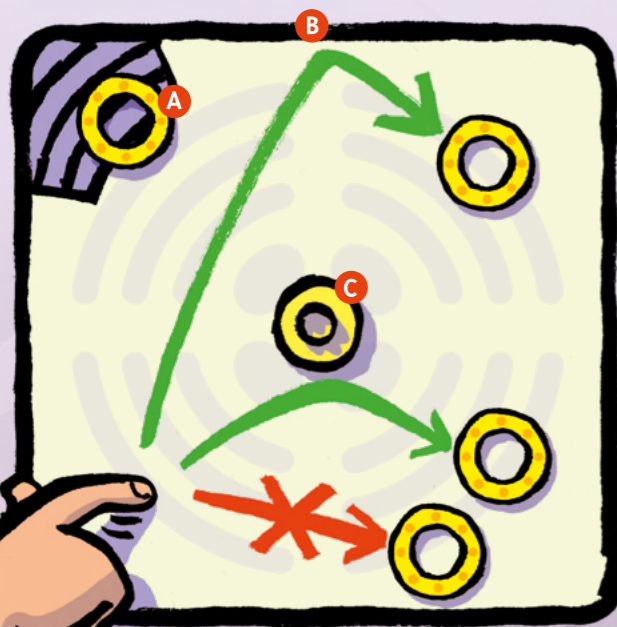
3



L'anello gira

Metti l'anello nell'angolo della tua casella con il **lato giallo** verso l'alto. È importante che all'interno dell'anello si veda solo il colore della tua casella, anche se i suoi bordi possono sporgere un pochino **A**. Dando colpetti decisi con l'unghia, cerca ora di muovere l'anello in modo che cambi direzione almeno una volta. Puoi giocare con l'anello sulla fascia esterna nera **B** o verso la corona di pietre **C**, oppure in entrambi i modi contemporaneamente.

Ma attenzione: il tentativo è valido solo se l'anello ha compiuto almeno una volta un cambio di direzione.



Suggerimento: metti il dito ben attaccato dietro l'anello e poi dagli un colpetto deciso in avanti, puntando alle caselle dei cristalli che ti servono.



L'anello salta

Prendi l'anello tra le dita con il **lato arancione** verso l'alto e avvicinalo alla corona di pietre. Appena avverti la forza misteriosa dell'anello, lascialo andare: l'anello salterà subito da qualche parte.



Suggerimenti:

- Se tieni l'anello leggermente inclinato, puoi farlo saltare in una direzione specifica.
- Più avvicini l'anello alla corona di pietre, più lontano salterà. Meglio tenere la corona a una certa distanza!



L'anello danza

Metti l'anello accanto alla corona di pietre con il **lato arancione** verso l'alto. L'anello sarà attirato verso la corona come mosso da una mano magica. Tutti i giocatori possono puntare solo il colore del cristallo che si intravede nell'anello. Mettete la vostra tesserina per puntare su un angolo colorato a vostra scelta. Lo stesso angolo può alloggiare più tesserine. Chi per primo individua la danza dell'anello, dà all'anello una nuova potente spinta facendolo girare svelto intorno alla corona di pietre. Se non ci riesce, prova ancora una volta finché l'anello inizia a danzare intorno alla corona. Finito il giro, ciascuno riprende la propria tesserina per puntare dal tabellone e la ripone davanti a sé.



Conteggio

Dopo aver eseguito uno dei tre compiti, si guarda il punto in cui si è fermato l'anello. Non importa se l'anello è dal lato giallo o arancione. Ora si controlla cosa è visibile all'interno dell'anello, osservando preferibilmente dall'alto verso il centro. Cosa vedete?



La casella di un cristallo

Magnifico! Puoi prendere dal bauletto un cristallo del colore corrispondente e metterlo sulla tua tavoletta ad anello. Nell'anello si vedono due caselle? Fantastico, puoi prendere due cristalli e metterli sulla tua tavoletta ad anello!

Avvertenza: durante la danza dell'anello, tutti quelli che hanno puntato in modo corretto ricevono un cristallo. Se ad esempio all'interno dell'anello si vedono blu e rosso e avete puntato sul rosso, prendete un cristallo rosso e quelli che hanno puntato sul blu prendono un cristallo blu.



Una casella d'angolo

Se l'anello atterra su una casella d'angolo, puoi prendere dal bauletto il cristallo del colore corrispondente e metterlo sulla tua tavoletta ad anello. Se l'anello è atterrato nell'angolo di un altro giocatore, anche questo giocatore può prendere dal bauletto un cristallo del colore del proprio angolo e metterlo sulla propria tavoletta ad anello. Nel caso in cui l'angolo non appartenga a nessun giocatore o se è il tuo angolo, ricevi solo un cristallo.

Esempio: ammettiamo che giochi con Vicky (verde) e con il tuo colpetto sei arrivato sulla casella d'angolo di Mila (rosso): puoi prendere un cristallo rosso dal bauletto e lo stesso l'altro giocatore che gioca con Mila (rosso).



Fondo nullo

Peccato, purtroppo non puoi prendere nessun cristallo per la tua tavoletta ad anello, tocca ora al giocatore successivo!

Attenzione:

- Se dopo il tuo tentativo l'anello si trova nello spigolo della scatola, puoi provare ancora una volta.
- Nel caso in cui l'anello sia saltato fuori dal tabellone o sia stato attratto dalla corona di pietre, non ci sono cristalli di ricompensa. Tocca quindi al giocatore successivo.

Cristalli in eccedenza

Hai ricevuto uno o più cristalli ma sulla tua tavoletta ad anello non c'è più spazio per cristalli di questo colore? Metti i cristalli in eccedenza nella tua taschina sulla tavoletta ad anello. Potrai scambiarli più tardi con un tentativo ulteriore. Se le tue taschine sono già piene di cristalli, non puoi prenderne di più.



Scambiare i cristalli

Non appena hai raccolto 2 cristalli qualunque nella taschina, quando sarà il tuo turno potrai cedere entrambi i cristalli in cambio di un tentativo ulteriore. I due cristalli tornano così nel bauletto e tu potrai pescare 2 carte di seguito eseguendo le attività indicate. I cristalli eventualmente conquistati saranno messi da parte, come già descritto, sulla tua tavoletta o nella taschina.

Fine del gioco

Vince chi ha raccolto per primo tutti gli 8 cristalli sulla propria tavoletta ad anello! Se ci riescono due o più giocatori in contemporanea, ci saranno più vincitori!



Copyright:

DREI MAGIER

by Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

www.dreimagier.de

Art.-Nr. 40883

.....
Redaktion: Bastian Herfurth

Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt

.....
Autor:

Kirsten Hiese



5+



2-4



15 min

