



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Zauberer Malefix



Malefix the Sorcerer • Le sorcier Maléfix • Tovenaar
Malefix • El mago Malefix • Lo stregone Malefico

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2014



El mago Malefix

Una mágica competición de dibujo para 3 - 5 aprendices de mago, con edades comprendidas entre los 5 y 99 años. Con una divertida variante de lectura para jugadores a partir de 7 años.

Autor: Carlo A. Rossi
Ilustraciones: Thies Schwarz
Duración del juego: aprox. 20 minutos

El famoso mago Malefix está de viaje por un día, tiempo suficiente para que los aprendices inspeccionen en secreto la biblioteca... ¡y mira allí! sobre el escritorio del maestro descansa el gran libro encantado de magia. Todos se agolpan en torno a él y lo abren, pero... ¿qué es esto? Todas las páginas están en blanco. Sin embargo, y en cuanto se traza el primer dibujo con pluma y tinta, el libro recobra vida como por arte de magia. Ansiosos y fascinados, los aprendices de mago comienzan a dibujar. Vosotros sois estos aprendices y debéis llenar el libro encantado con dibujos. Para ello, dibujaréis en vuestra pizarra sin que los demás lo vean. Uno tras otro pondréis vuestras pizarras dentro del libro mágico y el resto de aprendices deberá adivinar lo que habéis dibujado. Esto no es tan sencillo, ya que al principio el dibujo completo estará oculto por marcapáginas que deberán abrirse uno a uno en función del número que marque el dado con el fin de descubrir cada vez más fragmentos del dibujo. El jugador que adivine el dibujo conseguirá puntos; cuanto menor sea la fracción de dibujo que se pueda ver, mayor será el número de puntos que gane. El objetivo del juego es ser el primero en conseguir los puntos necesarios en base al número de jugadores.

Ser el primero en conseguir el número necesario de puntos

Contenido del juego

1 escritorio (= base de la caja del juego + compartimento interior + tablero), 5 pantallas, 5 pizarras, 5 lápices, 160 cartas con dibujos, 80 cartas con palabras (para la variante), 1 reloj de arena, 1 dado y las instrucciones del juego.

Preparación del juego

Sacad todo el material de la caja, situad la base en el centro de la mesa y colocad el tablero doblado en el compartimento interior de forma que los dos ojos queden situados uno sobre el otro; el escritorio está ahora listo.

Montar el escritorio y situarlo en el centro de la mesa;

Cada jugador coge una pantalla, una pizarra y un lápiz. Situada la pizarra con la serpiente de los puntos arriba, colocad la pantalla encima de la mesa de tal forma que los demás jugadores no puedan ver la superficie blanca de vuestra pizarra, y tened preparado el lápiz. Mezclad las tarjetas de dibujos (= con el reverso de color rosa) y repartid boca abajo tres a cada jugador. Sin mirarlas, ponedlas al lado de vuestra pizarra. Colocad el reloj de arena en el tintero encima del escritorio y tened el dado preparado. El material sobrante debe ser depositado en la tapa de la caja.



una pantalla, pizarra y lápiz para cada jugador, 3 cartas de dibujos; reloj de arena en el tintero; dado preparado

Importante: además, necesitaréis un pañuelo de papel o algún objeto parecido para borrar la pizarra.

Desarrollo del juego

Jugaréis tres rondas como máximo y cada ronda constará de dos fases: **dibujar** y **adivinar**.

Fase 1: Dibujar

En primer lugar, cada jugador coge una de sus cartas y mira el dibujo sin que el resto pueda verlo. A continuación, el jugador más joven da la señal de inicio: «¡a por los lápices, listos, ya!», y todos comenzaréis a jugar dibujando en la pizarra la ilustración de la carta, al mismo tiempo y en secreto.

Dibujar

Todos: cogen una carta y trazan el dibujo sobre la pizarra





*El jugador más rápido:
coge el reloj de arena y lo
gira = 1 punto para él*

*Expira el tiempo =
final de la primera fase*

*Adivinar
El primer jugador: sitúa la
pizarra en el escritorio*

*Se tira el dado y se
evantan los marcapáginas*

*El resto de jugadores:
adivinan*

Reglas y consejos importantes para esta fase:

- Prestad atención a la posición de vuestra pizarra: la serpiente de los puntos debe estar siempre arriba.
- Debéis dibujar únicamente sobre la superficie blanca.
- A ser posible, utilizad la anchura total de la superficie. Las señales indican la posición de cada uno de los marcapáginas.

Ejemplo: tarjeta con manzana

- No está permitido dibujar cifras o letras.
- Podéis mirar la carta en secreto mientras estéis dibujando pero debéis dejarla boca abajo delante de vosotros.

El jugador que termine primero cogerá el reloj de arena del escritorio, le dará la vuelta y lo colocará delante de él. En esta ronda, él será el controlador del tiempo y recibirá un punto por ello (véase la serpiente de los puntos). Mientras el tiempo transcurra, los demás jugadores podrán terminar su dibujo. Una vez finalizado el tiempo, el controlador deberá gritar «¡stop!» y todos deberán dejar sus lápices sobre la mesa.

Fase 2: Adivinar

Comienza el controlador del tiempo. Coge el escritorio del mago y sitúalo delante de ti de forma que veas el símbolo del ojo en la parte inferior derecha.

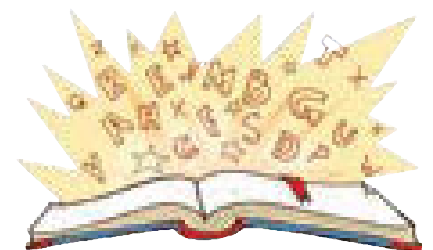
Importante: A continuación, todos los demás jugadores cierran los ojos.

Levanta el tablero y sitúa tu pizarra debajo, de manera que el dibujo quede justo debajo de la ventana.

Ahora, empuja el tablero hacia abajo y gíralo con el símbolo del ojo hacia los demás jugadores: ahora ellos pueden volver a abrir los ojos.

Tira el dado y cierra el marcapáginas correspondiente hacia ti.

En este momento, el juego se pone emocionante, ya que el resto de los jugadores deberá lanzar **un** pronóstico para adivinar lo que has dibujado. En caso de que varios jugadores hagan el mismo pronóstico, debéis recordad quién lo ha mencionado primero.



Reglas y consejos importantes para esta fase:

- Procurad levantar únicamente un marcapáginas cada vez que tiréis el dado.
- Gira el marcapáginas tanto como sea posible.
- Los marcapáginas abiertos no se volverán a cerrar, de modo que el fragmento correspondiente de dibujo queda visible.
- Tened cuidado de no borrar el dibujo al introducir y sacar vuestra pizarra.

¿Pronóstico correcto?

- **No.** En caso de que todos los pronósticos sean erróneos, tirarás el dado de nuevo y abrirás el marcapáginas correspondiente. Si ya está abierto, podrás escoger levantar el que prefieras.
- **Sí.** Comprobad la tarjeta. El jugador que haya hecho el pronóstico acertado recibirá tantos puntos como monedas de serpiente aparezcan en los marcapáginas sin abrir. El autor del dibujo recibe la misma cantidad de puntos. En caso de que todos los marcapáginas con monedas estén abiertos, nadie se llevará puntos.

Cierra de nuevo los marcapáginas y saca tu dibujo del escritorio. A continuación, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj introduce su pizarra.

La serpiente de los puntos

En la parte superior de vuestras pizarras veréis una serpiente con el cuerpo formado por escamas individuales. Por cada uno de los puntos que recibáis, debéis pintar y tachar una de estas escamas. Es importante que comencéis por la cabeza y vayáis marcando a continuación las demás escamas.

Final de la ronda

La ronda habrá terminado cuando todos los jugadores hayan introducido su pizarra en el escritorio. Las cartas utilizadas en esta ronda se dejan fuera de juego. Borrad las pizarras con un pañuelo de papel u otro objeto parecido. Volved a cerrar todos los marcapáginas y situad el reloj de arena en el tintero.

Nueva ronda

Coged la siguiente carta; empieza una nueva ronda.

Todos los pronósticos falsos = volver a tirar el dado

Pronóstico cierto = tantos puntos como monedas para el dibujante y el adivinador

Bajar todos los marcapáginas; siguiente jugador

Serpiente de los puntos: marcar escamas

Final de la ronda = todas las pizarras han pasado por el escritorio

Nueva ronda = todos cogen una nueva carta



*Finalización del juego:
20, 30 o 40 escamas
marcadas (el jugador
más rápido = ganador);
o bien, después de tres
rondas (el jugador con
el mayor número de
escamas marcadas =
ganador).*

Finalización del juego

El juego termina cuando:

- un jugador
de tres jugadores: 20 escamas (= todas las verdes)
de cuatro jugadores: 30 escamas (= todas las verdes y azules)
de cinco jugadores: 40 escamas (= todas las verdes, azules y rojas) ha marcado toda la serpiente y gana con ello el juego;
o bien,
- cuando se han jugado tres rondas y ningún jugador ha conseguido reunir el número de puntos necesario, en cuyo caso, ganará el jugador con el mayor número de escamas marcadas. En caso de empate, habrá varios ganadores.

Para terminar, borrad vuestras pizarras. Cuando guardéis todo en la caja, podéis introducir las cartas de dibujos y las de palabras en dos compartimentos separados del escritorio, con lo que no tendréis que clasificarlas la próxima vez y podréis empezar a jugar antes.

Variante de lectura para aprendices de mago a partir de 7 años:

Se aplicarán las reglas básicas del juego introduciendo los siguientes cambios:

- En lugar de jugar con las cartas de dibujos, jugaréis con las cartas de palabras (aquellas con el reverso lila con letras).
- En cada una de estas cartas aparecen dos palabras, de las que tendréis que elegir una para dibujar.

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

