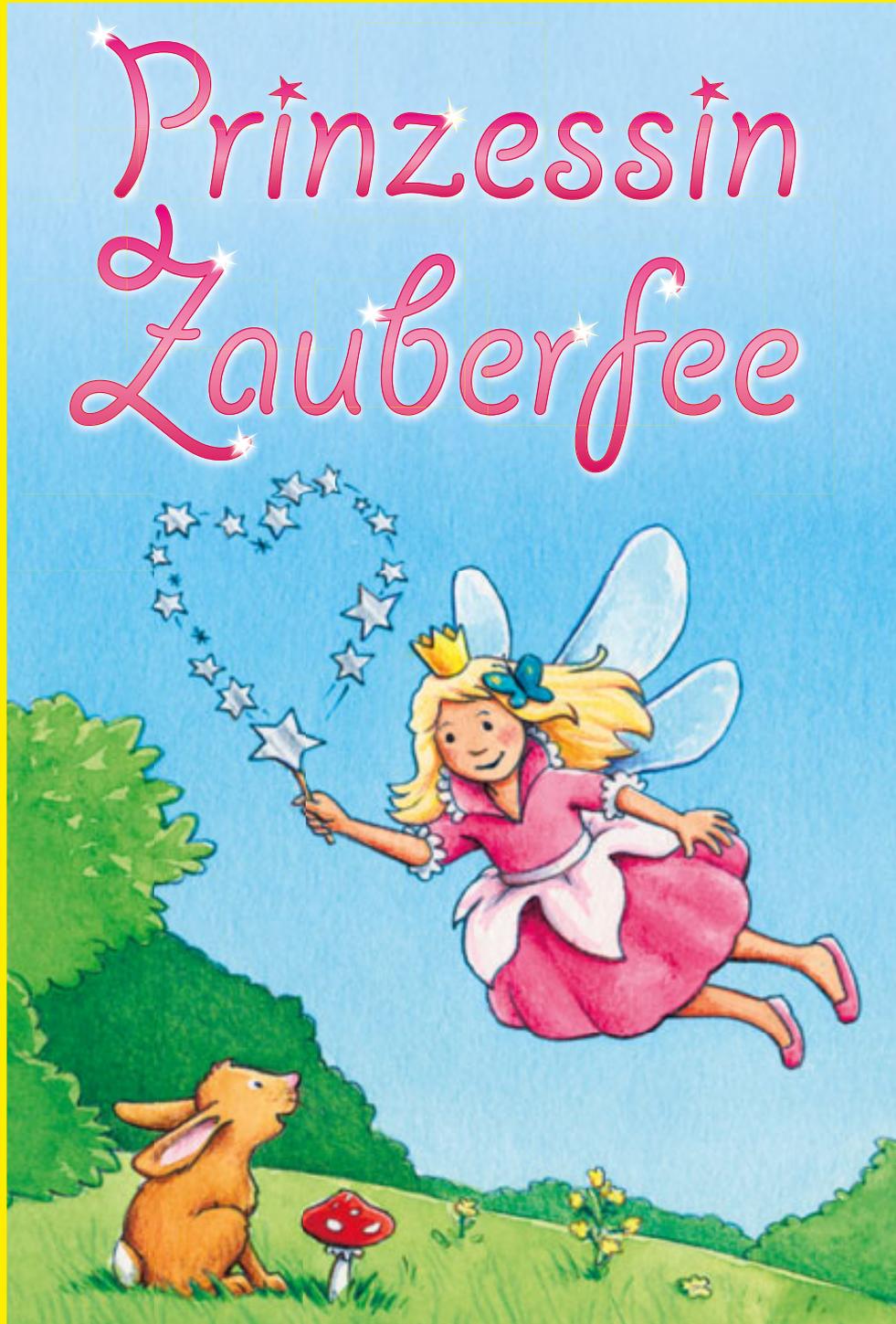




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Princess Magic Fairy • Le cercle des fées • Prinses Toverfee
La princesa Hadamaga • La principessa Maghetta

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2011

La princesa Hadamaga

Un juego de memoria y de pintar para 2 – 4 magos y magas de 4 a 10 años.

Autor: Thilo Hutzler
Ilustraciones: Anja Rieger
Duración de una partida: aprox. 10 – 15 minutos

¡La princesa Hadamaga y sus amigas practican la magia a cada cual mejor! Con la varita mágica dibujan en el aire imágenes resplandecientes. Pero ¡ojo! Atraído por el polvo destellante de las hadas, anda rondando por ahí cerca el descarado duende Mequetrefe robando en secreto las imágenes mágicas dibujadas. ¿Quién será capaz de retener en la memoria la visión de conjunto para ganar así esta competición de magia?

Contenido del juego

- 1 varita mágica
- 5 fichas redondas
(4 hadas madrinas, 1 duende)
- 4 tablas mágicas
- 32 cartas mágicas
(24 imágenes mágicas, 8 duendes)
- 1 instrucciones del juego



ESPAÑOL



El juego

¡Jugáis conjuntamente contra el duende Mequetrefe reuniendo cartas mágicas! Para ello tenéis que utilizar por turnos la varita mágica para dibujar imágenes con ella en el aire o en la espalda de un compañero de juego. Si conseguís adivinar la imagen, recibiréis de premio una carta mágica. Pero si no la adivináis o dais la vuelta a una carta del duende Mequetrefe, será el duende quien se quede con la carta. Si podéis completar el círculo con las ocho cartas mágicas en torno a vuestra hada madrina antes de que lo haga el duende Mequetrefe, ganaréis todos juntos la partida.

Preparativos

Colocad la ficha del duende Mequetrefe en el centro de la mesa. Elegid entre todos una de las cuatro hadas y ponedla, a cierta distancia, al lado del duende. Se barajan todas las cartas mágicas y se distribuyen boca abajo por encima de la mesa. Cada jugador recibe una tabla mágica y se la coloca delante. Tened preparada la varita mágica. Devolved a la caja las tres fichas redondas restantes de las hadas madrinas.

¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Puede comenzar el jugador con la sonrisa más encantadora. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven quien tomará la varita mágica y a continuación dará la vuelta a una carta mágica y la mirará sin que los demás jugadores puedan ver el motivo dibujado en ella.

¿Qué muestra la carta mágica?

- **¿Al duende Mequetrefe?**

¡Qué mala pata! El duende Mequetrefe ha robado la imagen mágica. Enseña el duende a tus compañeros de juego y coloca la carta mágica boca abajo junto a la ficha del duende Mequetrefe.



- **¿Una imagen mágica sobre un fondo azul?**

Toma la varita mágica y pinta esa imagen en el aire. Los demás jugadores tienen que adivinar conjuntamente qué imagen mágica has pintado.

Atención:

Todas las imágenes mágicas aparecen dibujadas en vuestras tablas mágicas. Si no estáis seguros de qué imagen mágica se trata, la tabla os proporciona una valiosa ayuda. Poneos de acuerdo en una imagen antes de pronunciar vuestro pronóstico porque sólo está permitido adivinar una única vez.

- **¿Una imagen mágica sobre un fondo amarillo?**

Toma la varita mágica y pinta esa imagen sobre la espalda del jugador que va a continuación de ti. Ahora sólo le está permitido pronunciar el pronóstico a este jugador para adivinar qué imagen mágica le has dibujado en la espalda.

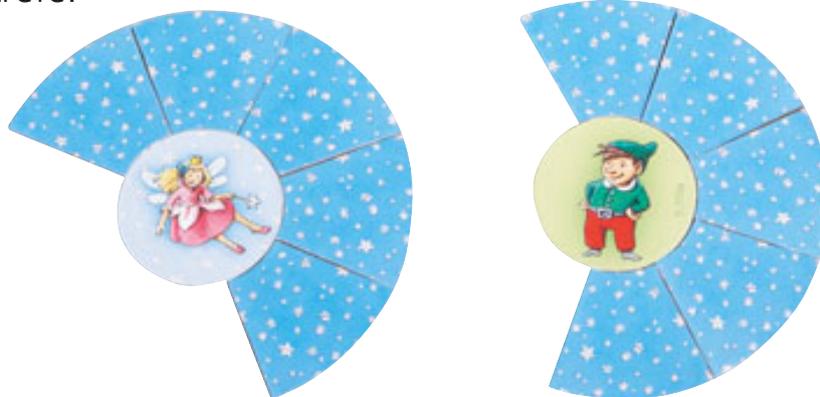
A continuación muestras la imagen mágica a tus compañeros de juego.

- **¿Ha acertado?**

¡Perfecto! Pon la carta mágica boca abajo junto al hada.

- **¿No ha acertado?**

¡Lástima! Poned la carta mágica boca abajo junto al duende Mequetrefe.



A continuación es el turno del siguiente jugador que dará la vuelta a una carta mágica sin que la vean los demás jugadores.



Final del juego

La partida acaba cuando se completa el círculo de cartas con la octava carta mágica, ya sea en torno a vuestra hada o en torno al duende Mequetrefe. Ganáis la partida si se cierra el círculo en torno a vuestra hada, pero la perdéis conjuntamente si se completa el círculo del duende Mequetrefe.

Competición mágica para 3 – 4 magos y magas expertos

Son válidas las reglas del juego básico pero con los siguientes cambios:

- Cada jugador recibe una hada y se la coloca delante. En esta variante no se necesita la ficha redonda del duende Mequetrefe.
- Cuando dibujes en el aire una imagen mágica con la varita mágica, pueden dar su pronóstico todos los jugadores. Recibirá la carta mágica el jugador que más rápidamente acierte la carta imagen correcta.
- Si un jugador adivina la imagen mágica, tú también recibirás una carta de premio por tus maravillosas y mágicas artes pictóricas. Toma una carta del centro de la mesa y muéstrales a los demás el motivo que hay dibujado en ella. Ponla luego boca abajo junto a tu hada.
- Si nadie adivina la imagen, no habrá ninguna carta de premio y se retirará del juego esa carta mágica.



ESPAÑOL

- Si sale la carta del duende Mequetrefe, puedes robarle una carta a uno cualquiera de tus compañeros de juego. Para ello tendrás que señalar una de las cartas que éste tenga alrededor de su hada y acertar la imagen que esté dibujada en ella. Así pues, en esta variante deberéis retener en la cabeza qué cartas mágicas y en qué lugar las colocan vuestros compañeros de juego.
- **¿Ha acertado?**
Recibes la carta de tu compañero de juego y la pones boca abajo junto a tu propia hada. El compañero recibe la carta del duende Mequetrefe y se la pone boca abajo en el puesto que ha quedado libre en el círculo en torno a su hada.
- **¿No ha acertado?**
Se retira del juego esa carta mágica del duende Mequetrefe.
- La partida acaba de inmediato cuando un jugador ha completado el círculo con las ocho cartas mágicas en torno a su hada, convirtiéndose así en el ganador. La partida acaba también cuando no queden más cartas mágicas en el centro de la mesa. En ese caso, gana el jugador que tenga el mayor número de cartas mágicas en torno a su hada. En caso de empate serán varios los ganadores.

El autor



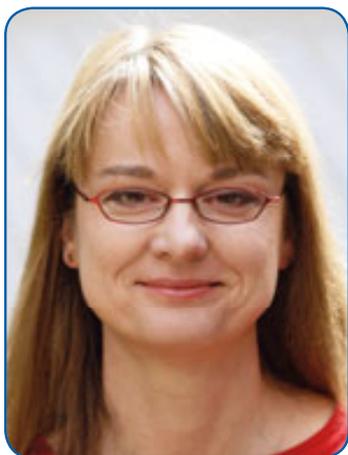
Thilo Hutzler nació en Núremberg en 1964 y estudió Filología Alemana, Historia, Sociología y Ciencias Políticas en Erlangen. Desde entonces se han publicado alrededor de 30 de sus juegos en diferentes editoriales.

La princesa Hadamaga es, tras *Gallina Cacarina* y *¡A toda máquina!*, su tercer juego para la casa HABA.

En la actualidad, Thilo Hutzler vive con su esposa Andrea y sus hijos Christian y Tobias en Donauwörth, y trabaja de maestro en un instituto de enseñanza media.

Dedico "La princesa Hadamaga", con amor y gratitud, a mis padres Dorothea y Günther.

La ilustradora



Anja Rieger, nacida en 1961, realizó una formación profesional como orfebre y estudió en la Escuela Superior de las Artes en Berlín. Además de juegos, ilustra libros infantiles y escolares, diseña motivos de bordados para máquinas de coser, tejidos y cintas tejidas, cose, hace trabajos manuales y vuela.

Dedico "La princesa Hadamaga" a Lia.