



Magic Spelling

Abracadabra! Intreceti-va in gasirea literelor pentru a forma cuvinte cu ajutorul baghetei magice. "Razuiti" cartonasele, aflati ca prin magie cuvantul corect si fiti primi care coletati toate ingredientele magice!

Continut

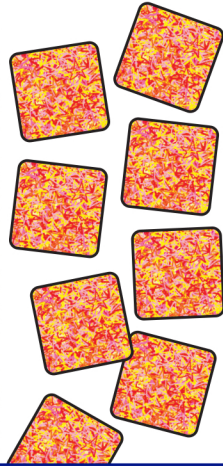
4 planse de joc - 20 cartonase cu ingrediente - 36 cartonase ce contin cuvinte - 36 cartonase cu litere
1 bagheta magica - 1 clepsidra - 1 ruleta (separati sagetile de plastic si atasatile pe plansa)

Pregatirea jocului

Fiecare jucator alege o plansa de joc



Puneti cartonasele cu litere pe masa cu fata in jos



Amestecati cartonasele ce contin cuvinte si puneti-le intr-un teanc cu fata in jos



Nota: Pentru incepatori, numai cartonasele verzi. Pentru magicienii mai priceputi folositi ambele seturi amestecate.

Puneti cartonasele cu ingrediente pe masa cu fata in sus.

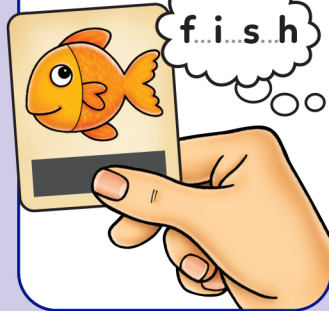


Asamblati ruleta si puneti-o impreuna cu clepsidra si bagheta magica intr-un loc accesibil.



1 Alege un carton

Cel mai tanar jucator incepe. Intoarceti un carton ce contine cuvinte si ganditi-va cum se scrie cuvantul.



2 Gasiti literele

Intoarceti clepsidra si folosind bagheta magica gasiti literele ce formeaza cuvantul.



Pe masura ce gasiti literele intoarceti cartonasele.

Literele trebuie asezate in ordinea in care formeaza cuvantul.



3 Verificati cuvantul

Daca ati gasit toate literele inainte ca timpul sa expire, "razuiti" dunga neagra si verificati cuvantul.



Daca ati format cuvantul corect, strigati "Abracadabra" si asezati ingredientul magic pe plansa de joc.

Intoarceti literele cu fata in jos si amestecati-le. Puneti cartonasele ce contin cuvinte la fundul teancului.

Jocul continua cu urmatorul jucator.

Abracadabra!



4 Timpul a expirat

Daca nu formati cuvantul corect sau timpul expira inainte sa terminati, puneti cartonasele cu litere inapoi pe masa cu fata in jos si amestecati-le.

Puneti cartonasele ce contin cuvinte la fundul teancului.

Time's up!

Jocul continua cu urmatorul jucator.



5 Invertiti ruleta

Cand colectati ultimul ingredient, invertiti ruleta.



a) Daca sageata se opreste in zona oaselor incrucisate trebuie sa returnati un ingredient si sa incercati sa formati alt cuvânt, atunci cand va vine randul din nou. Jocul continua cu urmatorul jucator.



b) Daca sageata se opreste in zona "Abracadabra", ati castigat jocul si puteti realiza vraja din plansa de joc.

6 Castigatorul

Castigatorul este primul jucator care colecteaza toate ingredientele si roteste ruleta in zona 'Abracadabra'.



Sunteti acum un magician! Urmati instructiunile pentru a realiza vraja.