

Contenido:

- 1 tablero
- 1 ficha de mago
- 7 trucos:
 - La chistera de la suerte
 - Tréboles o picas
 - Sombrero mágico
 - Varita mágica
 - Pajarita tris-tras
 - Los cubiletes misteriosos
 - La copa adivina
- 1 dado
- 28 fichas de trucos

REGLAMENTO JUEGO DE MESA



5+
años



MAGIA BORRAS

INTRODUCCIÓN:

Los jugadores se están preparando para su gran espectáculo de magia y necesitan 7 objetos para su número: un sombrero mágico, una varita mágica, una carta, una pajarita, un conejo, una copa y 3 cubiletes. El objetivo del juego es predecir el resultado de 7 trucos distintos y obtener una ficha por cada truco que se haya predicho correctamente.

Objetivo:

Debes ser el primero en adivinar los trucos y conseguir las fichas de juego para prepararte para el show de magia.

Montar el juego:

Abre el tablero y colócalo sobre la mesa. Seguidamente deberás colocar cada truco junto a su casilla correspondiente.

Para empezar:

El jugador más joven inicia la partida lanzando el dado y avanzando las casillas correspondientes, siempre en el sentido de las agujas del reloj.



Las casillas truco: Se trata de las casillas de color rojo. Cuando un jugador cae en una de estas 5 casillas, el jugador situado a su izquierda toma el truco relacionado con la casilla y lo realiza. La preparación de los trucos debe hacerse de forma secreta (ver más abajo). Una vez realizado el truco, el jugador que ha caído en la casilla deberá adivinar su resultado. Si el jugador lo adivina, coge la ficha del truco correspondiente y la añade a su lista. Si el jugador no lo adivina, pasa el turno al siguiente jugador.



Las casillas de predicción: Existen tres casillas en el tablero. Cada una de las tres casillas es diferente por lo que se refiere a lo que gana o pierde el jugador. En cualquiera de las tres casillas el jugador debe intentar adivinar qué resultado saldrá al tirar el dado (mayor o menor de 3). Una vez realizada la predicción en voz alta se tirará el dado para ver cuál es el resultado.

En el caso de que el jugador no acierte, pasará el turno al jugador de su izquierda. En cambio, si acierta conseguirá los siguientes premios, dependiendo de la casilla en que se encuentre:

- **Felicidades, has tenido buenas críticas:** Cuando un jugador aterriza en esta casilla y acierta puede coger una ficha de truco.
- **Muy bien, has tenido una gran ovación:** Cuando un jugador cae en esta casilla y acierta puede tomar cualquier ficha de truco de otro jugador y añadirla a sus elementos.
- **¡Oh, el truco ha salido mal!** El jugador que llega a esta casilla deberá hacer una predicción correcta o perder una de las fichas de truco que haya obtenido.



Las casillas abracadabra: Cuando un jugador caiga en una de estas casillas, podrá mover su ficha de mago a cualquiera de las siete casillas truco. Una vez allí, deberán seguirse las reglas de dicha casilla.

LOS TRUCOS:

Cuando un jugador acierte el truco que un adversario acaba de hacerle, ganará la ficha de complemento relacionado con la casilla en que se encuentre. A continuación, te explicaremos el modo de realizar cada uno de los trucos.



La chistera de la Suerte:

Cualquier otro jugador realiza el truco para el jugador que adivina (jugador que tiene el turno). Con el sombrero y el soporte sobre la mesa, el sombrero se gira en secreto completamente hacia la izquierda o la derecha. El jugador debe adivinar si el conejo o la zanahoria saldrán del sombrero al presionarlo hacia abajo. Si acierta, gana una ficha de conejo y, si no acierta, la gana el jugador que ha hecho el truco.



Los Cubiletes Misteriosos:

Cualquier otro jugador realiza el truco para el jugador que adivina. Se presentan tres cubiletes antes de empezar el juego. El jugador que realiza el truco tiene que colocar dentro de uno de ellos uno de los cubos de espuma sin que los otros jugadores lo vean. A continuación, se mueven los cubiletes sobre la mesa y el jugador que tiene el turno debe adivinar en qué cubilete está el cubo de espuma.



Tréboles o Picas:

Cualquier otro jugador realiza el truco para el jugador que adivina (jugador que tiene el turno). Se coge la carta (es una funda de papel con una pieza flotante en su interior) y se golpea en secreto a lo largo de cualquiera de los extremos cortos de la carta sobre la mesa hasta que el símbolo del cubo o de la pica se muestre completamente en los círculos. Se coloca boca abajo sobre la mesa y el jugador que adivina debe predecir si se trata de la jota de tréboles o de picas. Si acierta la predicción, obtiene una ficha de la carta correspondiente, y, si no la acierta, el jugador que hace el truco gana la ficha.



La Copa Adivina:

(para realizar el truco solo necesitas la copa y la bola amarilla)

Cualquier otro jugador realiza el truco para el jugador que adivina. El jugador que hace el truco deberá darse la vuelta y ponerlo no la bola dentro la copa, y el jugador que tiene el turno deberá adivinar si la copa tiene la bola dentro o no. Si el jugador lo adivina, se llevará la ficha correspondiente a la copa y, si no lo adivina, la gana el jugador que ha hecho el truco.



Sombrero Mágico:

Cualquier otro jugador realiza el truco para el jugador que adivina (jugador que tiene el turno). El disco con la cara sonriente se coloca en la plataforma rectangular. El sombrero cubre el disco y se mueve de un lado de la plataforma a otro. La plataforma también se gira sobre la mesa. El jugador que adivina debe predecir si se trata de la cara o no. Quien acierta la predicción gana una ficha del sombrero correspondiente.



La Varita Mágica:

Cualquier otro jugador realiza el truco para el jugador que adivina. El jugador que hace el truco debe sostener la varita en su mano de modo que cubra la sección central de la varita (área negra). A continuación, gira en secreto la punta blanca, para revelar o no los colores del centro de la varita. El jugador que adivina debe predecir si la varita se mantiene negra o tiene colores. La varita se revela, y si se acierta la predicción, se obtiene una ficha de varita mágica.



Pajarita Tris-Tras:

Cualquier otro jugador realiza el truco para el jugador que adivina. La pajarita se coloca sobre la mesa con el cajón abierto y hacia fuera sobre la mesa. El disco rojo se introduce en el círculo. El cajón está listo para volver a introducirse en la pajarita. El jugador que adivina debe predecir primero si la ficha roja aparecerá en el centro de la pajarita o no. Quien acierta la predicción gana una ficha de pajarita a juego. **NOTA:** La aparición o no de la ficha depende del extremo del cajón que se introduzca primero.

¡ADVERTENCIA!



PARTES PEQUEÑAS. BOLAS PEQUEÑAS.
PELIGRO ATRAGANTAMIENTO
GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.
LOS COLORES PUEDEN VARIAR DE LOS MOSTRADOS EN LAS FOTOGRAFÍAS



Fabricado en España y distribuido por
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 - 08192 Sant Quirze del Vallès
(Barcelona) - Spain
www.educaborras.com

© EDUCA BORRAS, S.A.U., 2024

EP899/04/20108

Ref.20108

Conteúdo:

- 1 tabuleiro
- 1 ficha de mágico
- 7 truques:
 - O chapéu da sorte
 - Paus ou espadas
 - Chapéu mágico
 - Varinha
 - Laço tris-trás
 - Os covilhetes misteriosos
 - O cálice adivinha
- 1 dado
- 28 fichas de truques

REGRAS JOGO DE MESA



5+
anos



MAGIA BORRAS

INTRODUÇÃO:

Os jogadores estão a preparar-se para o seu grande espetáculo de magia e precisam de 7 objetos para o seu número: um chapéu mágico, uma varinha, uma carta, um laço, um coelho, um cálice e 3 covilhetes. O objetivo do jogo é prever o resultado de 7 truques diferentes e obter uma ficha por cada truque que tenha sido previsto de forma correta.

Objetivo:

Deves ser o primeiro a adivinhar os truques e a conseguir as fichas de jogo para te preparares para o espetáculo de magia.

Montar o jogo:

Abre o tabuleiro e coloca-o sobre a mesa. De seguida, deves colocar cada truque junto à casa correspondente dentro do tabuleiro.

Para começar:

O jogador mais jovem inicia a partida lançando o dado e avançando nas casas correspondentes, sempre no sentido dos ponteiros do relógio.



As casas de truques: Tratam-se das casas de cor vermelha. Quando um jogador cai numa destas 5 casas, o jogador situado à sua esquerda tira o truque relacionado com a casa e realiza-o. A preparação dos truques deve ser feita de forma secreta (ver mais abaixo). Uma vez feito o truque, o jogador que caiu na casa deve adivinhar o seu resultado.

Se o jogador adivinhar, recolhe a ficha do truque correspondente e adiciona-a à sua lista. Se o jogador não adivinhar, passa a vez ao jogador seguinte.



As casas de previsão: Existem três casas no tabuleiro. Cada uma das três casas é diferente no que se refere ao que ganha ou perde o jogador. Em cada uma das três casas, o jogador deve tentar adivinhar qual o resultado que sairá ao lançar o dado (maior ou menor que 3). Uma vez feita a previsão em voz alta, lança o dado para ver qual é o resultado. No caso de o jogador

não acertar, passa a vez ao jogador à sua esquerda. Em contrapartida, se acertar conseguirá os seguintes prémios, dependendo da casa em que se encontra:

- **Felicidades, tens tido boas críticas:** Quando um jogador cai nesta casa e acerta, pode ficar com uma ficha de truque.
- **Muito bem, tiveste uma grande ovação:** Quando um jogador cai nesta casa e acerta, pode ficar com qualquer ficha de truque de outro jogador e adicioná-la aos seus elementos.
- **Oh, o truque correu mal!** O jogador que chega a esta casa deve fazer uma previsão de forma correta ou perde uma das fichas de truque que obteve.



As casas abracadabra: Quando um jogador cai numa destas casas, pode mover a sua ficha de mágico para qualquer uma das sete casas de truque. Uma vez lá, terá de seguir as regras dessa casa.

OS TRUQUES:

Quando um jogador acerta no truque que um adversário acaba de fazer, ganha a ficha de complemento relacionado com a casa em que se encontra. De seguida, explicar-te-emos o modo de fazer cada um dos truques.



O chapéu da Sorte:

Qualquer outro jogador realiza o truque para o jogador que adivinha (jogador que tem a vez). Com o chapéu e o suporte sobre a mesa, o chapéu gira em segredo e por completo para a esquerda ou para a direita. O jogador deve adivinhar se o coelho ou a cenoura saem do chapéu ao pressioná-lo para baixo. Se acertar, ganha uma ficha de coelho e, se não acertar, ganha o jogador que fez o truque.



Os Cobilhetes Misteriosos:

Qualquer outro jogador realiza o truque para o jogador que adivinha. Apresenta três covilhetes antes de começar o jogo. O jogador que realiza o truque tem de colocar dentro deles um dos cubos de espuma sem que os outros jogadores o vejam. Em seguida, movem-se os covilhetes sobre a mesa e o jogador que tem a vez deve adivinhar em que covilhete está o cubo de espuma.



Paus ou Espadas:

Qualquer outro jogador realiza o truque para o jogador que adivinha (jogador que tem a vez). Pega na carta (de papel com uma peça flutuante no interior) e bate com uma das extremidades curtas da carta sobre a mesa até que o símbolo de paus ou de espadas apareça por completo nos círculos. Coloca-a virada para baixo na mesa e o jogador que adivinha deve prever se é o valete de paus ou de espadas. Se acertar na previsão, obtém uma ficha da carta correspondente e, se não acertar, o jogador que fez o truque ganha a ficha.



O Cálice e o Enigma da Bola:

(Para realizar o truque, só precisarás do copo e da bola amarela).

Qualquer outro jogador realiza o truque para o jogador que adivinha. O jogador que fizer o truque deverá dar a volta e colocar ou não a bola dentro do cálice, e o jogador que tiver a vez deverá adivinhar se o cálice tem a bola dentro ou não. Se o jogador adivinhar, ficará com a ficha correspondente ao cálice e, se não adivinhar, ganha o jogador que fez o truque.



Chapéu Mágico:

Qualquer outro jogador faz o truque para o jogador que adivinha (jogador que tem a vez). O disco com a cara sorridente é colocado na plataforma retangular. O chapéu cobre o disco e move-se de um lado da plataforma para o outro. A plataforma também gira sobre a mesa. O jogador que adivinha deve prever se se trata de cara ou não. Se acertar na previsão, ganha uma ficha do chapéu correspondente.



Varinha Mágica:

Um jogador faz o truque para o jogador que está a adivinhar. O jogador que faz o truque deve segurar a varinha na mão de forma a cobrir a secção central da varinha (zona preta). Em seguida, gira secretamente a ponta branca, para revelar ou não as cores do centro da varinha. O jogador que está a adivinhar deve prever se a varinha permanece preta ou se revela cores. A varinha é revelada e, se a previsão estiver correta, o jogador recebe uma ficha de varinha mágica.



Laço Tris-Trás:

Qualquer outro jogador realiza o truque para o jogador que adivinha. Coloca o laço sobre a mesa, com a "gavetinha" aberta e virada para a frente sobre a mesa. O disco vermelho é introduzido no círculo. A "gavetinha" está pronta para ser inserida no laço. O jogador que adivinha deve prever primeiro se a ficha vermelha aparecerá no centro do laço ou não. Se acertar na previsão, ganha uma ficha de laço. **NOTA:** O aparecimento ou não da ficha depende de que extremidade da "gavetinha" é inserida primeiro.

ATENÇÃO!



PEQUENAS PARTES. PEQUENAS BOLAS.
RISCO DE ASFIXIA.
GUARDE ESTA INFORMAÇÃO PARA FUTURAS REFERÊNCIAS.
AS CORES PODEM SER DIFERENTES DAS QUE SÃO APRESENTADAS NAS FOTOGRAFIAS.



Fabricado em Espanha e distribuído por
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 - 08192 Sant Quirze del Vallès
(Barcelona) - Spain
www.educaborras.com

© EDUCA BORRAS, S.A.U., 2024

EP899/04/20108

Ref.20108