

ELIKSIR

MAGIOUE

Zawartość

- 27 kart przedstawiających wszystkie możliwe eliksiry magiczne
- 9 kart z możliwymi składnikami eliksiru magicznego
- 7 kart Merlina z cyframi 0 (2), 1 (3), 2 (3)

Cel gry

Odkryć recepturę „eliksiru magicznego” jak najszybciej. Formuły muszą zawsze zawierać ślinę ropuchy, liść i kwiat, ale każdy z tych składników jest albo czerwony, albo fioletowy, albo zielony. To właśnie w połączeniu tych trzech składników, w określonej kolorystyce, tkwi magiczna moc! Ponieważ Merlin jest bardzo miły, za każdym razem, gdy przedstawia mu się kartę, wskazuje, ile dokładnie elementów znajduje się w formule, którą opracował: 0, 1 lub 2. Metodą eliminacji i dedukcji można mniej lub bardziej szybko odkryć formułę.

Wszelkie pytania lub reklamacje prosimy kierować na adres:

sav@sentosphere.fr-www.sentosphere.fr

©Véronique Debroise 2008

Zasady gry

Jeden z graczy wciela się w rolę Merlina i bierze do ręki 9 kart składników. Wybiera z nich 3 do stworzenia „magicznej mikstury” i kładzie je zakryte przed sobą lub trzyma w ręku, jeśli uważa, że nie zapamięta ich. Pozostałe karty wkłada się z powrotem do pudełka zakryte

- Karty Merlina wskazujące liczbę prawidłowych składników w kotle (0–1–2) są wzięte do ręki.
- Drugi gracz musi odgadnąć „magiczną miksturę”, używając jak najmniejszej liczby kart. W tym celu bierze do ręki talię 27 kart zawierającą wszystkie możliwe receptury.
- Wybiera jedną ze swoich kart i kładzie ją na stole
- Merlin kładzie naprzeciwko jedną z kart wskazujących, ile składników jest wspólnych z wybraną przez niego formułą: 0 wspólnych składników, 1 wspólny składnik, 2 wspólne składniki.

Przy odrobinie szczęścia formułę można znaleźć przy użyciu mniej niż 4 kart, ale czasami potrzeba aż 8 kart. Merlin zapisuje wynik na kartce, a następnie obaj gracze zamieniają się rolami.

Zaleca się rozegranie 3 rund z każdym graczem przed wyłonieniem zwycięzcy.

Zwycięzcą jest oczywiście ten, kto odkryje 3 formuły przy użyciu jak najmniejszej liczby kart i wygra grę.