

HOCUS FOCUS™

The magical game of visual trickery!

Ages: 6 & up	Players: 2 or more	Duration: 12 minutes or less	Contents: 48 wizard cards
-----------------	-----------------------	---------------------------------	------------------------------

Object

Be the first player to collect 10 cards by identifying wizards that have nothing in common with the card in the center.

Setup

Before playing, take some time to look over the cards. Notice that the wizards come in three different sizes (skinny, medium and wide) and that their hats, wands, robes and shoes are four different colors (red, purple, green and turquoise). No two wizards are exactly alike throughout the entire deck!



skinny

medium

wide

Shuffle the deck and deal 12 cards, randomly scattered face up in the middle of the playing area. Stack the rest of the deck face down in the center of the 12 face up cards to form the draw pile. This is the draw pile. Select one player to go first, such as the person whose birthday is coming up next.

How to Play

The first player turns over the top card of the draw pile and places it face up on top of the pile. Then, without taking turns, all players race to find a wizard from the playing area that is completely different from the wizard on the draw pile card. In other words, he must be a different size and all attributes - hat, robe, shoes and wand, must be different colors.



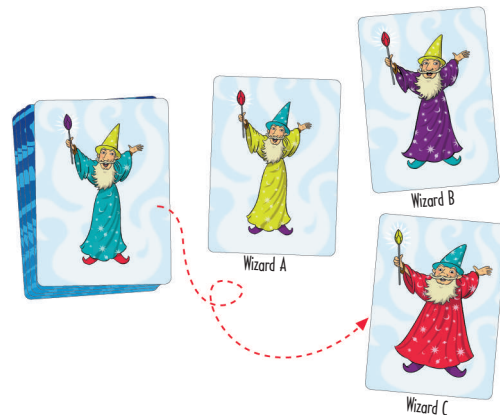
When you find a card that fits the requirements, shout, "Kazaam!" and then point it out to the other players. If everyone agrees that the card is completely different, remove it from the playing area and place it in a face down pile in front of you. Then move the face up card from the top of the draw pile into the playing area and start the next round by turning over the top card on the draw pile.

Notes

- * Only one card may be won per round. (See below for breaking ties.)
- * After a player calls out "Kazaam!" no other player may call out "Kazaam!" unless the player is incorrect or until a new card has been turned over from the draw pile.
- * If you say "Kazaam!" and then point out an incorrect card, you may not say it again until the next round. Look carefully before you speak!
- * Each round should start with twelve cards face up in the playing area.

Example

Let's say the skinny wizard on the right is turned over on top of the deck. Wizard A does not fit because even though all clothing parts are different, he is the same size. Wizard B does not fit either because he has the same color hat. However, Wizard C fits because every attribute is different.



Breaking a Tie

If more than one player shouts "Kazaam!" at the same time, remove the face up card from the draw pile and set it aside. Then start a new round by turning over the next card from the draw pile. The winner of this round receives the card from the previous round as a bonus.

No Match!

If none of the cards in the playing area fit the requirements, the first player to shout, "No Match!" collects the card on top of the draw pile. Start the next round as usual.

Ending the Game

The first player to collect 10 cards wins. For a longer or shorter game, decide on a different winning number before starting.

For Experts

If you shout, "Kazaam!" and then point out the wrong card or take too long to point out a card, you must forfeit one of the cards you won out of the game. Remove it from your stack and place it in a pile off to the side.

Game by: Reinhard Staupe / Illustrations by: Scott Angle



Games for the Infinitely Imaginative®
124 Watertown Street, Watertown MA 02472
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-924-6101
e-mail: 12mg@gamewright.com
www.gamewright.com
©2003 Gamewright,
a registered trademark of Ceaco, Inc.
All rights reserved.

HOCUS FOCUS™

The magical game of Visual Trickery!

Edades: 6 y más	Jugadores: 2 o más	Duración: 12 minutos o menos	Contenido: 48 cartas de magos
--------------------	-----------------------	---------------------------------	----------------------------------

Objetivo

El objetivo del juego es juntar las más cartas por identificar los magos que no tienen nada en común.

Preparación

Antes de jugar, tome tiempo para echar un vistazo a las cartas. Fíjense que los magos vienen en tres tamaños diferentes (delgado, mediano y ancho) y que sus gorras, virillas mágicas, batas y zapatos son de cuatro colores diferentes (rojo, morado, verde y turquesa). ¡Ningunos de los magos son exactamente iguales en toda la baraja!



delgado



mediano



ancho

Baráje las cartas y reparta 12 cartas, sin orden, cara arriba en el centro de la mesa. Monten el resto de las cartas cara abajo en el centro de las 12 cartas que están cara arriba. Esto es la pila de sorteo. Seleccione un jugador para empezar el juego. Por ejemplo, el jugador con el próximo cumpleaños.

Como Jugar

El primer jugador volteo la primera carta de la pila de sorteo y la coloca cara arriba encima de la pila de sorteo. Después, sin tocar, todos los jugadores se apuran a encontrar un mago del area de juego que es completamente diferente del mago que está encima de la pila de sorteo. Es decir, el mago tiene que ser totalmente diferente en tamaño y todas sus características: gorras, batas, zapatos y virillas mágicas tienen que ser de colores diferentes.



El primer jugador volteo la primera carta de la pila de sorteo y la coloca cara arriba encima de la pila de sorteo. Después, sin tocar, todos los jugadores se apuran a encontrar un mago del area de juego que es completamente diferente del mago que está encima de la pila de sorteo. Es decir, el mago tiene que ser totalmente diferente en tamaño y todas sus características: gorras, batas, zapatos y virillas mágicas tienen que ser de colores diferentes.

Notas

- * Solo una carta puede ser ganada por vuelta.
- * Después de que el jugador grite ¡Kazaam! ningún otro jugador puede gritar ¡Kazaam! al menos que el jugador es incorrecto o hasta que una nueva carta haya sido volteada.
- * Si usted dice ¡Kazaam! y enseña la carta equivocada, no puede decirlo otra vez hasta la próxima vuelta. ¡Mire cuidadosamente antes de hablar!
- * Cada vuelta debe empezar con doce cartas cara arriba en el centro de la mesa.

Romper un Empate

Si más que un jugador dice ¡Kazaam! a la misma vez, remueva la carta que está cara arriba de la pila de sorteo y colóquela a un lado. Después, empiece una nueva vuelta, volteando la próxima carta de la pila de sorteo a cara arriba. El ganador de esta vuelta recibe la carta de la vuelta anterior como un premio.

No Parejas!

Si ninguna de las cartas en el area de juego cumplen con los requisitos, el primer jugador que grite ¡No parejas! recibe la carta encima de la pila de sorteo. Así comience la próxima vuelta.

Terminando el Juego

Quando la pila de sorteo está reducida, todos los jugadores cuentan sus cartas. El que tiene las mas cartas de magos gana el juego.

Por ejemplo

Digamos que se de la vuelta al mago delgado en el dibujo a mano derecha. Está cara arriba de la pila de sorteo. Mago A no pega porque a pesar de que la ropa es diferente, él es del mismo tamaño. Mago B no pega tampoco porque tiene la gorra del mismo color. Sin embargo, Mago C sí pega porque todas las características son diferentes.



Para Expertos

Si usted grita ¡Kazaam! y enseña la carta equivocada, o tarde demasiado para enseñar la carta, tiene que entregar una de las cartas que ha ganado anteriormente. Remuévala de su pila y colóquela en una pila a un lado.

Juego por: Reinhard Staupe / Ilustraciones por: Scott Angle



Games for the Infinitely Imaginative®
124 Watertown Street, Watertown MA 02472
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-924-6101
e-mail: 12mg@gamewright.com
www.gamewright.com
©2003 Gamewright,
a registered trademark of Ceaco, Inc.
All rights reserved.

HOCUS FOCUS™

The magical game of visual trickery!

Âgés: de 6 ans et plus	Pour: 2+ joueurs	Durée: 12 minutes env.	Contenu: 48 cartes de sorciers
------------------------------	---------------------	---------------------------	-----------------------------------

Objet

L'objet du jeu est de colliger les plus cartes par indentifier les sorciers qui n'ont rien de commun.

Préparation

Avant de jouer, regardez bien les cartes. Faites attention aux sorciers. Ils sont de trois tailles différentes (maigre, moyen et large) et leurs chapeaux, leurs bâtons, leurs tuniques et leurs chaussures sont quatre couleurs différents (rouge, violet, vert et turquoise). Il n'y a deux sorciers qui sont exactement de même dans tout le jeu.



maigre



moyen



large

Battez les cartes et mettez douze cartes au hasard face visible au centre de la table. Mettez le rest du jeu face contre table au centre des douze cartes face visible. C'est le tas de tirer. Choisissez un joueur pour commencer le jeu; par exemple le joueur avec le prochain anniversaire.

Comment Jouer

Le premier joueur tourne la carte en haut du tas de tirer et la met face visible sur le tas. Puis, sans jouer à tour, tous les joueurs courent à trouver un sorcier de la table qui est complètement différent du sorcier sur le tas de tirer. En d'autres termes, il doit être une taille différente et tous les autres attributs: son chapeau, son tunique, ses chaussures et son bâton doivent être de couleurs différents.



Ces deux sorciers sont complètement différents!



Quand vous trouvez une carte avec ces conditions requises, criez "Kazaam!" et puis montrez la aux autres joueurs. Si tout le monde est d'accord que la carte est complètement différente, enlevez la de la table et mettez la d'un tas face contre table devant vous. Puis mettez la carte face visible du haut du tas de tirer au centre de la table avec les autres cartes face visible et commencez la prochaine ronde par tourner la carte en haut du tas de tirer.

Notes

- * Seulement une carte peut être gagnée par ronde.
- * Après un joueur crie "Kazaam!", pas d'autre joueur peut crier "Kazaam" sauf que le joueur soit incorrecte ou jusqu'à une nouvelle carte a été tourné du tas de tirer.
- * Si vous dites "Kazaam!" et puis montrez une carte incorrecte, vous ne pouvez pas le dire encore une fois jusqu'à la prochaine ronde. Regardez bien avant de parler!!
- * Chaque ronde doit commencer avec douze cartes face visible au centre de la table.

Un Tie-Break

Si plus qu'un joueur crie "Kazaam!" au même temps, enlevez la carte face visible du tas de tirer et mettez la de côté. Puis commencez une nouvelle ronde par tourner la prochaine carte du tas de tirer. Le gagnant de cette ronde recevra la carte de la ronde précédente comme une prime.

Pas de Match

S'il n'y a pas de cartes sur la table avec les attributs nécessaires, le premier joueur qui crie "No Match!" collige la carte en haut du tas de tirer. Commencez la prochaine ronde comme d'habitude.

Comment finir le Jeu

Quand le tas de tirer est fini, tous les joueurs comptent leurs cartes. Celui avec les plus cartes de sorcier gagne le jeu.

Exemple

Si le maigre sorcier à la droite est tourné du haut du tas de tirer... Sorcier A ne marche pas parce qu'il est la même taille. Sorcier B ne marche pas parce que son chapeau est le même couleur. Mais, Sorcier C marche parce que tous ses attributs sont différents.



Sorcier A



Sorcier B



Sorcier C

Pour les Experts

Si vous criez "Kazaam!" et puis montrez la carte incorrecte ou si vous prenez trop de temps pour montrer la carte, vous devez perdre une carte que vous avez déjà gagné. Enlevez la et mettez la dans un tas de côté.

Jeu par: Reinhard Staupe / Illustrations par: Scott Angle



Games for the Infinitely Imaginative®
124 Watertown Street, Watertown MA 02472
Tel:617-924-6006 Fax:617-924-6101
e-mail:12mg@gamewright.com
www.gamewright.com
©2003 Gamewright,
a registered trademark of Ceaco, Inc.
All rights reserved.