

ZAUBERBERG

💡 Jens-Peter Schliemann
und
Bernhard Weber

✂️ Annette Nora Kara



amigo-spiele.de/02050

👤 ab 5 Jahren
👥 1–4 Personen
🕒 ca. 15 Minuten

Habt ihr schon vom Zauberberg gehört? Er befindet sich inmitten eines dichten Waldes. Dort lebt am Fuße des Berges der freundliche Magier Balduin.

Mit Hilfe seiner Irrlichter ruft er die Zauberlehrlinge der nahegelegenen Zauberakademie zu sich, um sie in Magie zu lehren. Die Irrlichter weisen ihnen dabei den Weg durch den geheimnisvollen Wald hinab ins Tal. Sie kennen weder Gut noch Böse und lieben es, den Berg hinunter zu murmeln.

Doch auch die gemeinen Hexen folgen den Spuren der Irrlichter, um den Weg zu Balduin zu finden. Sie möchten ihm seinen magischen Zauberstab entreißen und dessen magischen

Kristall für ihre bösen Zauber nutzen. Ein Wettlauf ins Tal des Zauberbergs beginnt.

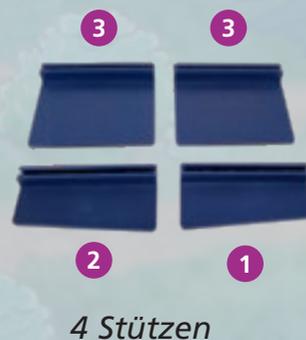
Schickt die Irrlichter so durch den Wald, dass sie den Zauberlehrlingen den Weg zeigen und nicht den Hexen. Sind die Irrlichter jedoch einmal losgelassen, lässt sich nur schwer voraussehen, wohin sie sich bewegen werden. Sprecht euch ab und bringt gemeinsam die Zauberlehrlinge zu Balduin, bevor ihn die Hexen erreichen.

Haltet zusammen, denn dieses Spiel könnt ihr nur gemeinsam gewinnen!

Das gehört zum Spiel



1 Spielplan



4 Stützen



1 doppelseitiges Zielfeld „Magier Balduin“



6 Zauberlehrlinge



4 Hexen



1 Beutel



5 Irrlichter (Kugeln) in den Farben Rot, Gelb, Blau, Lila und Weiß

Die Vorbereitung

- Baut den Zauberberg wie abgebildet auf. Steckt die vier Stützen jeweils passend an die markierten Stellen.
- Legt das Zielfeld an das untere Ende des Spielplans, sodass die Seite mit drei dunklen Feldern für Hexen und vier blauen Feldern für Zauberlehrlinge oben liegt.
- Stellt die sechs Zauberlehrlinge auf die ersten sechs Felder des Weges mit der Markierung . Die vier Hexen stellt ihr auf die mit  markierten Felder.
- Legt alle fünf Irrlichter in den Beutel und los geht's.



Stellt den Spielplan auf einer möglichst geraden Fläche auf, da sonst der Lauf der Kugeln ungünstig beeinflusst werden kann.

So spielt ihr

Zauberberg ist ein kooperatives Spiel. Ihr gewinnt oder verliert es gemeinsam.

Versucht die Irrlichter so den Berg hinunterrollen zu lassen, dass **vier Zauberlehrlinge** den Magier Balduin erreichen, bevor dies **drei Hexen** gelingt.

Mit Zauberlehrlingen und Hexen durch den Wald

Ihr spielt nacheinander im Uhrzeigersinn. Wer von euch am mutigsten ist, beginnt. Bist du an der Reihe, greifst du in den Beutel und ziehst zufällig ein Irrlicht raus. Dieses Irrlicht lässt du nun durch eine der sechs Öffnungen im oberen Bereich des Spielplans den Berg hinunterrollen.



Überlegt gemeinsam, welche Öffnung gerade die Beste ist.

Trifft das Irrlicht auf eine Figur, ziehst du diese auf dem Weg den Berg hinunter. Nimm die Figur und stelle sie auf das nächste freie Feld des Weges in der Farbe des Irrlichts. Wenn du die Figur nimmst, rollt das Irrlicht weiter. So kann es auf seinem Weg auf weitere Figuren treffen, die du dann alle nacheinander ziehst. Je nachdem, wie schnell du eine Figur ziehst, kann diese auch erneut von dem gleichen Irrlicht getroffen werden.



Das gelbe Irrlicht trifft auf einen Zauberlehrling. Du ziehst ihn den Weg entlang auf das nächste freie gelbe Feld.

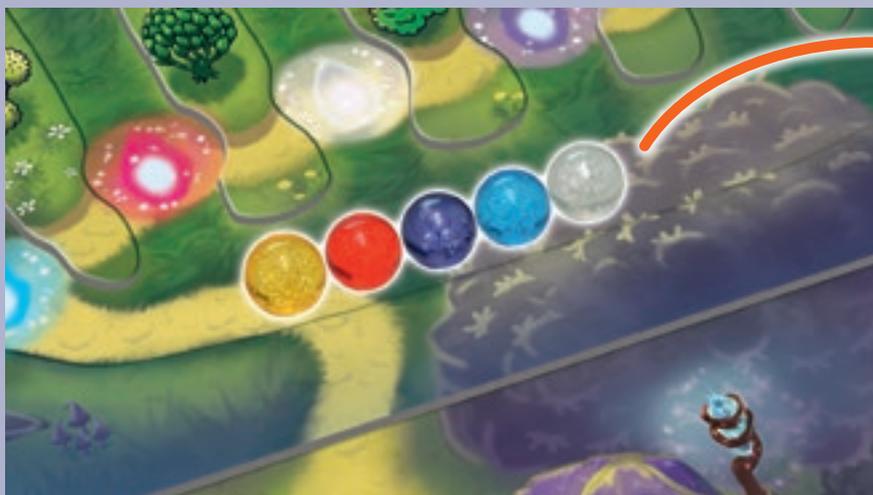


Oje, auf dem Weg hat das Irrlicht auch noch eine Hexe getroffen. Du musst auch sie auf das nächste freie gelbe Feld des Weges ziehen.

Trifft das Irrlicht auf seinem gesamten Weg keine Figur, musst du eine Hexe weiterziehen – welche Hexe, entscheidest du. Nimm die Hexe und stelle sie auf das nächste freie Feld des Weges in der Farbe des Irrlichts.

Manchmal weiß ein Irrlicht nicht weiter und bleibt an einer Abzweigung liegen. Passiert das, gib ihm einen leichten Schubs in eine Richtung deiner Wahl.

Ist das Irrlicht unten angekommen, lässt du es dort liegen und die nächste Person ist an der Reihe. Sind alle fünf Irrlichter unten angekommen, legst du sie alle wieder zurück in den Beutel.



Bei Balduin ankommen

Du ziehst einen Zauberlehrling oder eine Hexe auf das Zielfeld, wenn er oder sie von einem Irrlicht getroffen wird und es auf dem Weg dorthin kein freies Feld in der Farbe des Irrlichts mehr gibt. Stelle die Figur auf das farblich passende Feld für Zauberlehrlinge oder Hexen.



Das lila Irrlicht trifft auf einen Zauberlehrling. Da es auf dem Weg kein freies lila Feld mehr gibt, ziehst du den Zauberlehrling den Weg entlang auf das Zielfeld. Dort stellst du ihn auf eines der blauen Felder für die Zauberlehrlinge.

Gewonnen oder verloren?

Erreicht der **vierte Zauberlehrling** das Zielfeld, gewinnt ihr gemeinsam und rettet Balduin und seinen Zauberstab. Zieht jedoch vorher die **dritte Hexe** auf das Zielfeld, verliert ihr das Spiel.

Übung macht den Meister!

Schafft ihr es auch nach mehreren Partien noch nicht, Balduin zu retten, setzt euch zunächst ein leichteres Ziel. Versucht erst einmal zwei oder drei Zauberlehrlinge ins Ziel zu bringen, um das Spiel zu gewinnen.

Das ist viel zu einfach!

Sucht ihr eine größere Herausforderung, dann versucht möglichst viele Zauberlehrlinge ins Ziel zu bringen und dabei möglichst wenige Hexen dort ankommen zu lassen. Verwendet hierfür die Rückseite des Zielfelds.



Je nachdem, wie erfolgreich ihr dabei seid, erhaltet ihr die folgende Auszeichnung:

Level 1 – Grünling

4 Zauberlehrlinge , 2 Hexen 

Level 2 – Novize

5 Zauberlehrlinge , 2 Hexen 

Level 3 – Absolvent

6 Zauberlehrlinge , 2 Hexen 

Level 4 – Meister

6 Zauberlehrlinge , 1 Hexe 

Level 5 – Großmeister

6 Zauberlehrlinge , 0 Hexen 

Variante: Hexen gegen Zauberlehrlinge

Seit der Rettung Baldwins organisiert er ein alljährliches Wettrennen zwischen Hexen und Zauberlehrlingen.

Ihr spielt in zwei Teams gegeneinander: Ein Team versucht die Hexen zuerst ins Ziel zu bringen, das andere Team die Zauberlehrlinge.

Bildet zwei Teams und entscheidet, wer mit den vier Zauberlehrlingen und wer mit den vier Hexen spielt. Dabei ist es in Ordnung, wenn die Teams aus unterschiedlich vielen Spielern bestehen. Stellt wie abgebildet auf das oberste Feld des Weges einen Zauberlehrling, auf das nächste eine Hexe, dann wieder einen Zauberlehrling usw. Legt die beiden übrigen Zauberlehrlinge in die Schachtel zurück, ihr braucht sie in dieser Variante nicht.



Das Hexenteam steht ein Feld weiter vorne, dafür beginnt das Team der Zauberlehrlinge. Ihr spielt nach den Regeln des Grundspiels, wobei sich die Teams immer abwechseln.

Trifft euer Irrlicht keine Figur, wählt ihr eine Figur des gegnerischen Teams und zieht diese entsprechend.

Das Team, das zuerst drei seiner vier Figuren auf dem Zielfeld hat, gewinnt.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Wir helfen Ihnen gerne:



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de