

ZAUBERBERG

Ein Spiel von
Jens-Peter Schliemann
und
Bernhard Weber
mit Illustrationen von
Annette Nora Kara



amigo-spiele.de/02050

Spieler: 1–4 Personen
Alter: ab 5 Jahren
Dauer: 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.

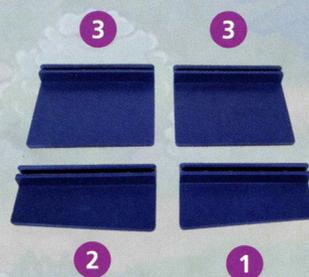
Schickt die Irrlichter so durch den Wald, dass sie den Zauberlehrlingen den Weg zeigen und nicht den Hexen. Sind die Irrlichter jedoch einmal losgelassen, lässt sich nur schwer voraussehen, wohin sie sich bewegen werden. Sprecht euch ab und bringt gemeinsam die Zauberlehrlinge zu Balduin, bevor ihn die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

Ihr spielt nacheinander im Uhrzeigersinn, der Mutigste von euch 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 der nächste von euch ist an der Reihe. Sind alle fünf Irrlichter unten angekommen, legst du sie alle wieder zurück in den Beutel.



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 Hexen und Zauberlehrlingen durch den Wald

Ihr spielt nacheinander im Uhrzeigersinn, der Mutigste von euch 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.

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 Hexen und Zauberlehrlingen durch den Wald

Ihr spielt nacheinander im Uhrzeigersinn, der Mutigste von euch 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.

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.