



Magnetspiele

# ZÄUBERLEHRLING

Ein magnetisches Wettrennen

Oberschwäbische



# ZAUBER- LEHRLING

Ein magnetisches Wettrennen  
für 2 bis 4 Zauberlehrlinge  
ab 4 Jahren

In der Zauberschule herrscht große Aufregung. Die Lehrlinge treten zur letzten wichtigen Prüfung an, um in den Kreis der Zauberer aufgenommen zu werden. Doch der Zauberturm steckt voller Magie. Und nur der Meister kann das Geheimnis über das Vorankommen der Prüflinge lüften. Wer schafft es als Erster in den magischen Zirkel aufgenommen zu werden?



## Inhalt

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 1 Zauberer mit Drehmagnet
- 8 magnetische Zaubersteine
- 1 Würfel



## Spielziel

Merkt euch gut, auf welchen Zaubersteinen der Zauberer Grün zeigt, wenn er seinen Hut abnimmt. Denn nur bei Grün dürft ihr vorwärts ziehen. Der Zauberlehrling, dem es als Erstem gelingt in den Kreis des Zaubermeisters zu gelangen, gewinnt das Spiel.

## Vorbereitung

Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Jeder Spieler nimmt sich eine **Spielfigur** und stellt sie auf einen der vier Treppenaufgänge in den Ecken des Spielplans. Von jeder Ecke aus darf nur ein Zauberlehrling starten. Stapelt die acht magnetischen **Zaubersteine** zu einem Turm. Dann teilt ihr den Turm in der Mitte und dreht die eine Hälfte um, so dass sich beide Türme abstoßen. Jetzt verteilt ihr die vier Zaubersteine beider Türme beliebig auf den Kreis um den Zauberer in der Mitte des Spielplans. Dabei müsst ihr darauf achten, dass ihr die Steine nicht mehr umdreht. Der Drehmechanismus des Zauberers zeigt jetzt auf vier Steinen Grün und auf den anderen vier Steinen Rot. Setzt dem **Zauberer** seinen Hut auf und stellt ihn auf einen beliebigen Stein. Legt den **Würfel** bereit.



### Vor dem ersten Spiel

Vor dem ersten Spiel ist es wichtig, die Kinder zuerst mit dem magnetischen Drehmechanismus im Zauberer vertraut zu machen. Nehmen Sie dem Zauberer den Hut ab und fordern Sie die Kinder auf, den Zauberer **von Zauberstein zu Zauberstein** zu ziehen.

Die Kinder sehen nun, wie sich die Farbe des Zauberers ändern kann. Stellen Sie den Zauberer auf einen Zauberstein, bei dem der Zauberer Rot zeigt. Dann drehen Sie den Zauberstein um. Der Zauberer zeigt nun Grün. Wiederholen Sie diesen Vorgang mehrfach, bis die Kinder es verstanden haben.



### Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

Bist du an der Reihe, würfelst du und ziehst den **Zauberer** entsprechend der gewürfelten Augenzahl im **oder** gegen den Uhrzeigersinn **auf den Zaubersteinen**. Danach nimmst du den Hut vom Kopf des Zauberers und schaust nach, welche Farbe du jetzt siehst.

Zeigt der Zauberer **Grün**, darfst du mit **deiner Spielfigur** um die zuvor gewürfelte Zahl in Richtung Zauberkreis ziehen. Anschließend ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Landest du mit deinem Zauberlehrling am Ende deines Zuges aber auf einem Zauberfeld - das ist eine Stufe mit einem Stern - drehst du einen beliebigen Zauberstein um. Dein Zug ist zu Ende und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Zeigt der Zauberer **Rot**, muss deine Spielfigur leider stehen bleiben und dein linker Nachbar ist an der Reihe.



## Spielende

Sobald ein Zauberlehrling mit seiner Spielfigur den Kreis des Zauberers erreicht, endet das Spiel. Er ist der Sieger des Spiels. Der Zauberkreis muss nicht mit genauer Würfelzahl erreicht werden.

## Spielvariante

ab 7 Jahren

Nachdem du gewürfelt hast, zieht dein **rechter Nachbar** für dich den Zauberer um die entsprechende Würfelzahl in eine Richtung seiner Wahl. Danach entscheidest **du**, ob du den Hut hochheben möchtest oder nicht.

Wenn du den Hut nicht hochhebst, bleibt deine Spielfigur stehen und dein Zug ist beendet. Entscheidest du dich aber dafür den Hut hochzuheben, solltest du dir schon sicher sein, dass du Grün siehst, denn die Farbe entscheidet, ob deine Spielfigur vorwärts oder rückwärts zieht: bei Grün darfst du um die zuvor gewürfelte Zahl vorwärts ziehen, bei Rot musst du um die zuvor gewürfelte Zahl rückwärts ziehen.



Made in Germany  
©2006 Oberschwäbische Magnetspiele  
Unterdorferstraße 20-22  
D-86488 Nattenhausen  
[www.magnetspiele.com](http://www.magnetspiele.com)



Autor: Peter Schackert  
Illustration/Grafik: designers\_contor

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg  
[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

