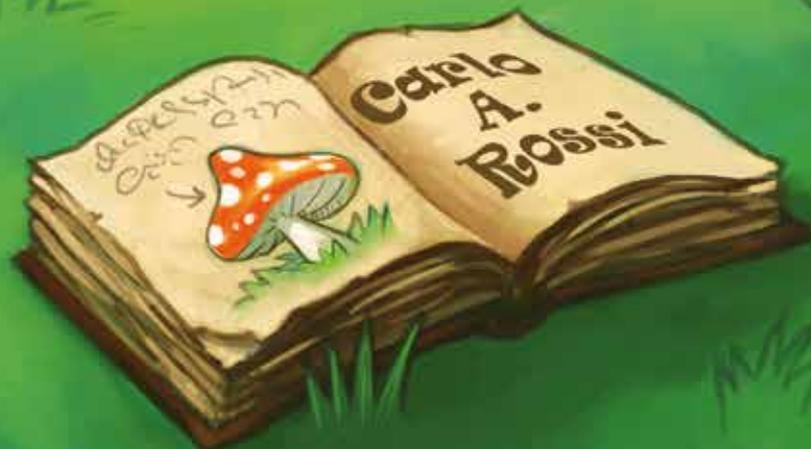


Im
großen
**Zauber-
Wald**

Spielregel



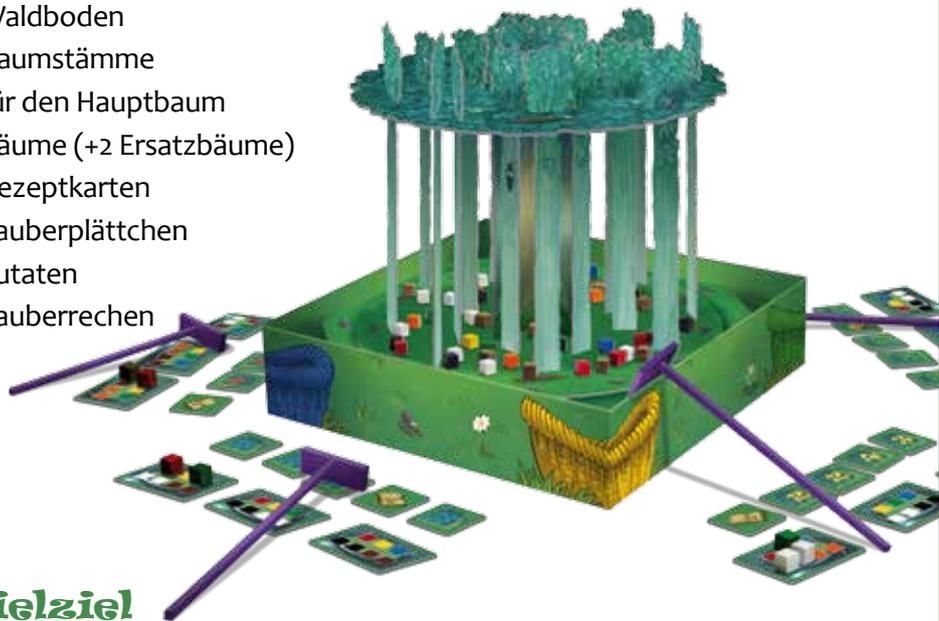
Im großen Zauberwald

Ein zauberhaftes Zaubertrankspiel für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren

Raschel, raschel! Trapp, trapp: Die kleinen Zauberschüler wuseln durch den großen Zauberwald und suchen fleißig nach Zutaten für ihre Zaubertränke. Aber die besten Blumen, Fliegenpilze und Spinnenbeine sind tief im Dickicht versteckt. Wer findet schnell das Richtige und schnappt es sich als Erster?

Inhalt

- 1 Baumkrone
- 1 Waldboden
- 2 Baumstämme für den Hauptbaum
- 16 Bäume (+2 Ersatzbäume)
- 16 Rezeptkarten
- 20 Zauberplättchen
- 72 Zutaten
- 4 Zauberrechen

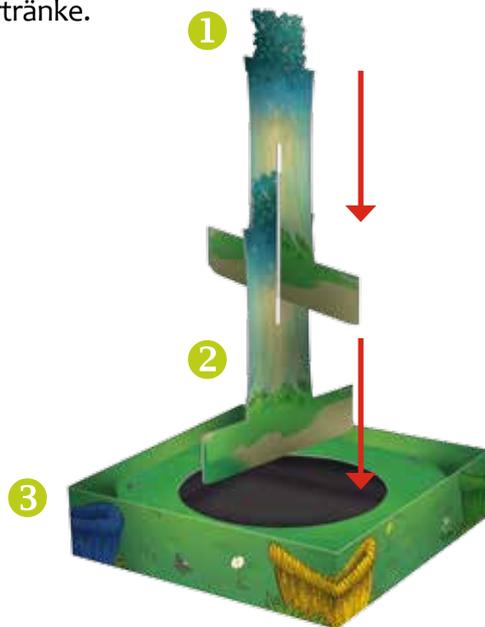


Spielziel

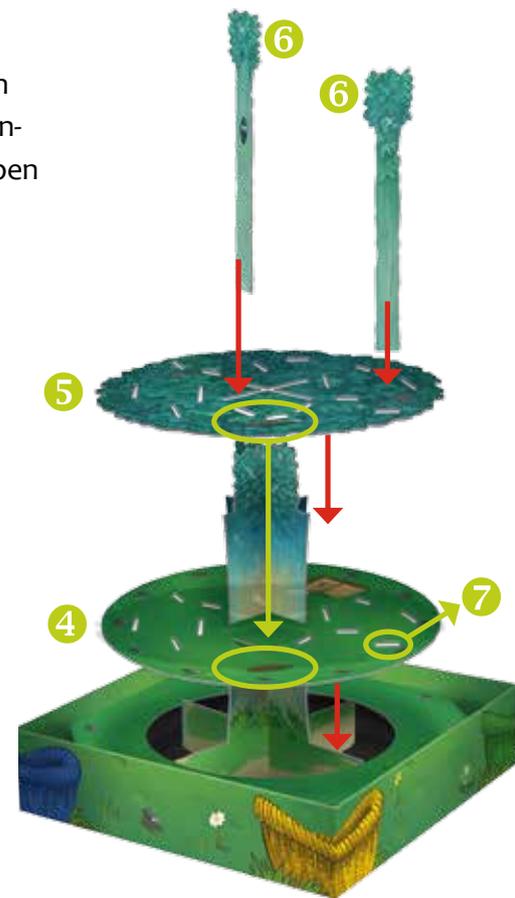
Versucht so schnell wie möglich die richtigen Zutaten im Zauberwald zu sammeln und kocht damit drei Zaubertränke.

So baut ihr den Zauberwald auf

1. Schiebt **Baumstamm 1** so in **Baumstamm 2**, dass ein Kreuz entsteht. Das ist der Hauptbaum, den ihr mittig in den unteren Teil der Schachtel **3** setzt.



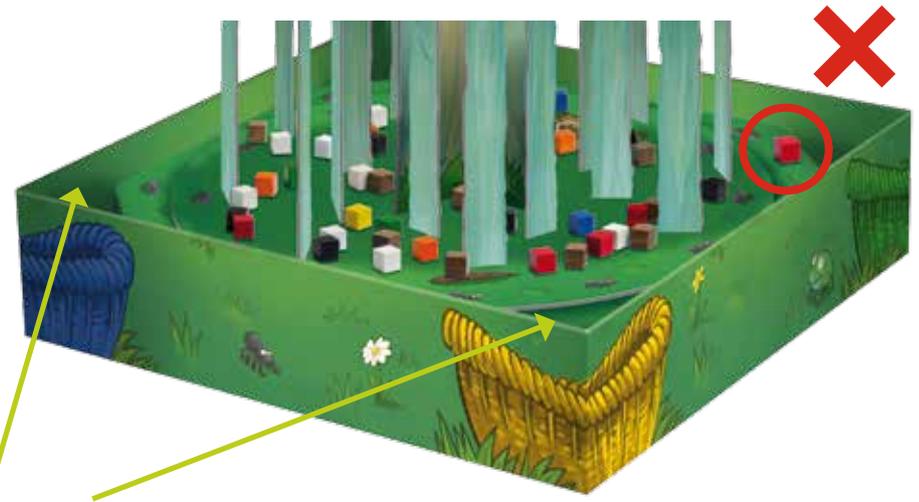
2. Schiebt den **Waldboden 4** so durch den Hauptbaum, dass die Waldboden-seite mit dem Tannenzapfen nach oben zeigt. Setzt die **Baumkrone 5** auf den Hauptbaum. Achtet darauf, dass die Tannenzapfen, die auf dem Waldboden und der Baumkrone abgebildet sind, an derselben Stelle sind.



3. Schiebt die **Bäume 6** von oben durch die Schlitze in der Baumkrone und steckt sie in die Löcher im Waldboden **7**. Fertig ist euer Zauberwald!

Spielvorbereitung

Verteilt alle **Zutaten** beliebig und gleichmäßig im Zauberwald. Achtet darauf, dass keine Zutaten außerhalb des drehbaren Waldbodens landen.



An jeder Ecke im Zauberwald befindet sich eine Vertiefung. Das sind eure Körbe, in denen ihr eure Zutaten sammelt.

Sucht euch einen Korb aus und setzt euch so an den Tisch, dass sich dieser Korb vor euch befindet und ihr alle den Zauberwald gut erreichen könnt. Nehmt die fünf **Zauberplättchen**, die zu der Farbe eures Korbes passen, und einen **Zauberrechen**.



Rezeptkarte



Zauberplättchen



Zauberrechen

Mischt die **Rezeptkarten** verdeckt und gibt jedem Mitspieler drei Stück. Legt sie offen und nebeneinander vor euch ab. Zauberrechen, Rezeptkarten und Zauberplättchen, die ihr nicht benötigt, kommen aus dem Spiel.

Jetzt geht's los!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Schaut euch zuerst eure Rezeptkarten gut an, damit ihr wisst, welche Zutaten in eure Zaubertränke kommen. Jeder hat ein anderes Rezept, für das ihr immer genau sieben Zutaten braucht.

Wichtig: Ihr dürft immer nur die Zutaten für eine Rezeptkarte sammeln!

Beginnt mit der linken Rezeptkarte, die vor euch liegt!

Bist du an der Reihe, bist du Zaubermeister dieser Runde.

Zauberplättchen wählen

Als Zaubermeister wählst du eines deiner Zauberplättchen und liest die Zahl darauf laut vor. Sie gibt an, wie viele Zutaten du in dieser Runde im Zauberwald sammeln darfst (2, 3 oder 4). Du kannst dabei zu Beginn zwischen zwei, drei und vier Zutaten wählen. Dein gewähltes Zauberplättchen kommt danach aus dem Spiel. Du hast im Laufe des Spiels also immer weniger Zauberplättchen zur Verfügung.

Tipp: Überlege gut, welches Zauberplättchen du wählst, denn solange du Zutaten sammelst, dürfen deine Mitspieler **beliebig viele** Zutaten aus dem Zauberwald sammeln. Und manche sammeln schneller, andere langsamer als du!

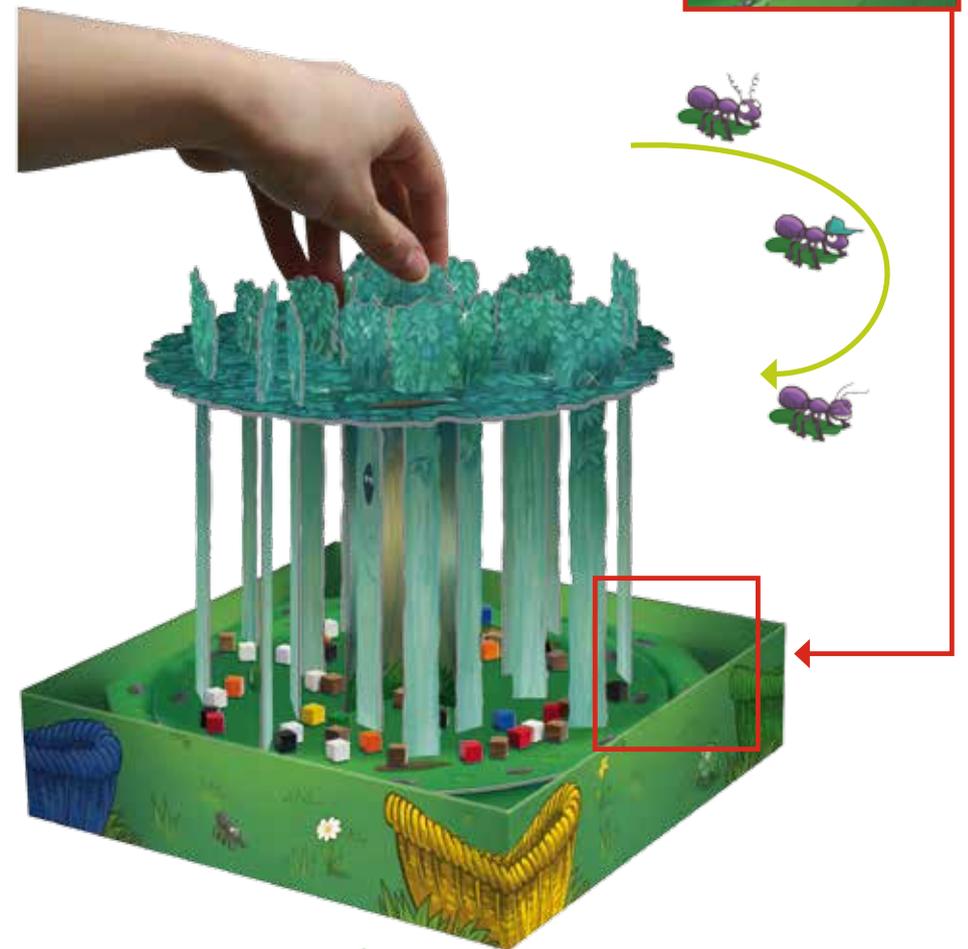
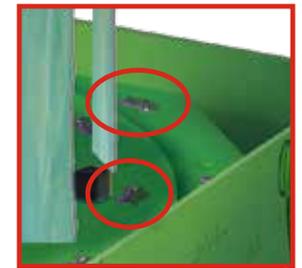
Zauberwald drehen

Nachdem du die Zahl auf dem Zauberplättchen vorgelesen hast, drehst du den Waldboden im oder gegen den Uhrzeigersinn so viele Ameisen weit, wie die Zahl auf dem Zauberplättchen angibt. Dadurch verändern sich die Positionen des Zauberwalds und der Zutaten.

Zum Drehen fasst den großen Hauptbaum am besten in der Mitte an.

Tipp: Versuche den Zauberwald mit Hilfe der Zauberplättchen so weit zu drehen, dass du leichter an die Zutaten herankommst, die du für deine Rezeptkarte benötigst.

Beispiel: Julia ist Zaubermeisterin. Sie braucht für ihren Zaubertrank eine rote, eine gelbe und eine grüne Zutat sowie zwei orange und zwei schwarze Zutaten. Zuerst schaut sie, wo sie diese Zutaten im Zauberwald am besten findet, und wählt dann das Zauberplättchen mit der Zahl drei. Sie dreht den Waldboden im Uhrzeigersinn drei Ameisen weit. Die Position des Zauberwaldes hat sich nun verändert und sie kommt jetzt leichter an die Zutaten, die sie braucht.



Zutaten sammeln

Jetzt spielt ihr alle gleichzeitig! Nehmt eure Zauberrechen in die Hand. Der Zaubermeister gibt das Startkommando „Suche los!“. Sammelt nun gleichzeitig die Zutaten, die ihr für eure eigenen Rezeptkarten braucht, und schiebt eine nach der anderen in euren Korb, bis der Zaubermeister die Suche beendet und „Suche Ende!“ ruft. Danach legt ihr alle **sofort** eure Zauberrechen aus der Hand.

Wichtig: Als Zaubermeister darfst du die Suche erst beenden, wenn du genau die Anzahl an Zutaten in deinem Korb liegen hast, die du zuvor genannt hast. Es spielt dabei noch keine Rolle, ob die gesammelten Zutaten richtig oder falsch sind.

Beispiel: Julia darf als Zaubermeisterin erst „Suche Ende!“ rufen, wenn sie genau drei Zutaten in ihrem Korb liegen hat.

Tipp: Denk daran, möglichst schnell zu sammeln, denn solange du nicht „Suche Ende!“ ruft, dürfen deine Mitspieler **beliebig viele** Zutaten aus dem Zauberwald sammeln.

Das müsst ihr beim Sammeln beachten:

- Bleibt beim Sammeln sitzen! Aufstehen und Stühlerücken ist nicht erlaubt.
- Am Wald ziehen oder rütteln ist auch nicht erlaubt.
- Ihr dürft keine Zutaten in die Körbe eurer Mitspieler schieben.
- Landen eine oder mehrere Zutaten außerhalb der Schachtel, bleiben sie bis zum Ende dieser Runde dort liegen. Danach legt ihr sie an eine beliebige Stelle in den Zauberwald zurück.
- Liegen eine oder mehrere falsche Zutaten in deinem Korb, müssen sie bis zum Ende dieser Runde darin liegen bleiben. Du darfst sie also nicht vorzeitig zurück in den Zauberwald legen.

Körbe leeren

Hat der Zaubermeister die Suche beendet, holt ihr die Zutaten der Reihe nach aus euren Körben und prüft, ob ihr die richtigen Zutaten gesammelt habt. Beginnt mit dem Korb des Zaubermeisters. Anschließend prüft ihr reihum eure eigenen Körbe.

Richtig: Stimmen die gesammelten Zutaten mit deiner Rezeptkarte überein, darfst du die Zutaten auf deine Rezeptkarte legen. Du musst zuerst immer deine am weitesten links liegende Rezeptkarte vollständig belegen. Hast du danach noch weitere Zutaten, die zu deiner nächsten Zutatenkarte passen, darfst du sie ebenfalls ablegen.

Falsch: Jede Zutat, die nicht zu deiner Rezeptkarte passt, musst du wieder zurück in den Zauberwald legen. Außerdem musst du zur Strafe für jede falsche Zutat noch eine weitere von deinen gerade gesammelten richtigen Zutaten in den Zauberwald zurücklegen. Du musst aber nie mehr Zutaten zurücklegen, als du in dieser Runde gesammelt hast.

Hinweis: Hat der Zaubermeister weniger Zutaten gesammelt, als sein Zauberplättchen ihm vorgibt, muss er für jede fehlende Zutat eine weitere richtige seiner gerade gesammelten Zutaten zurücklegen.

Ein Zaubertrank ist fertig

Hast du eine Rezeptkarte voll, ist dein Zaubertrank fertig. Nimm alle Zutaten von der Rezeptkarte und lege sie in den Zauberwald zurück. Drehe anschließend die Rezeptkarte um.



Zurück damit in den Zauberwald!

Sonderfall: Hast du weniger Zutaten gesammelt, als auf deinem Zauberplättchen steht, weil du für deinen dritten Zaubertrank nicht mehr so viele Zutaten brauchst, ist deine Suche trotzdem gültig. Du musst in diesem Fall keine Zutaten zurücklegen.

Glaubt ihr während eures Spielzugs, mit den bereits gesammelten Zutaten eine Rezeptkarte fertig machen zu können, dürft ihr schon für die nächste Rezeptkarte sammeln, vorausgesetzt, der Zaubermeister hat die Suche noch nicht beendet. Doch Vorsicht, habt ihr eine Zutat falsch gesammelt und könnt die Rezeptkarte nicht fertig machen, müssen auch die Zutaten, die ihr bereits für die nächste Rezeptkarte gesammelt habt, in den Zauberwald zurückgelegt werden.

Beispiel: Das Spiel läuft seit einigen Runden. Linus ist Zaubermeister dieser Runde. Er braucht nur noch eine gelbe und eine blaue Zutat, um seinen ersten Zaubertrank fertig zu kochen. Da er kein Zauberplättchen mehr mit der Zahl zwei hat, wählt er das Zauberplättchen mit der Zahl vier und möchte für seine zweite Rezeptkarte zwei weiße Zutaten sammeln. Linus dreht den Waldboden vier Ameisen gegen den Uhrzeigersinn. Danach gibt er das Startkommando „Suche los!“ und sammelt genau eine gelbe und eine blaue Zutat für seine erste Rezeptkarte und zwei weiße Zutaten für seine zweite Rezeptkarte. Anschließend ruft er „Suche Ende!“ und alle Spieler hören sofort mit Sammeln auf. Nun prüfen alle, ob Linus tatsächlich die richtigen Zutaten gesammelt hat.

Tip: Überprüft, bevor ihr die nächste Runde startet, ob eure Körbe komplett leer sind und keine Zutaten mehr darin liegen!

In der nächsten Runde ist der Spieler links vom Zaubermeister der neue Zaubermeister.

Spielende

Das Spiel kann auf zwei verschiedene Arten enden:

- Sobald ein Spieler den dritten Zaubertrank fertig hat und „Stopp“ ruft. Hat er alles richtig gesammelt, gewinnt er das Spiel.
- Sobald jeder alle seine Zauberplättchen genau einmal verwendet hat. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Zaubertränke fertig hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Zutaten auf seiner Rezeptkarte liegen hat. Herrscht danach immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Die geheimen Zutaten:



© 2013 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de
Autor: Carlo A. Rossi
Illustration: Michael Menzel
Grafik/Design: HUCH! & friends

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
Art. Nr. 878 137 A

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Ersticken-
gefahr durch Kleinteile. **Attention !** Ne convient pas aux enfants
de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments.
Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il
pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

HUCH! & friends
HUCH!