



Spielen
gemeinsam
erleben

Sofort
losspielen!

So einfach
funktioniert
smartPLAY!

Die App erklärt,
wie es geht!

Für die Spiele der Reihe smartPLAY übernimmt euer Smartphone wichtige Spielfunktionen:

Es führt per Sprachausgabe durch das Spiel, erklärt die Regeln, merkt sich eure Züge und erweckt die Spielwelt zum Leben. Damit das Smartphone den Spielplan immer gut im Blick hat, benötigt ihr das Ravensburger smartPLAY-Stativ.



Vor Spielbeginn ladet bitte die kostenlose App

Das Magische Museum smartPLAY

(erhältlich für iOS und Android) auf euer Smartphone. Eine stets aktuelle Übersicht, welche Smartphones mit smartPLAY kompatibel sind, findet ihr im Internet: www.ravensburger-smartplay.com

Dort – oder in der gedruckten technischen Bedienungsanleitung – findet ihr auch weitere Details zum Download der App, dem Aufbau des smartPLAY-Stativs und zur smartPLAY-Fernbedienung. Weitere Tipps sowie aktuelle Informationen zur smartPLAY-Spielereihe findet ihr ebenfalls unter www.ravensburger-smartplay.com

Ein smartPLAY-
Familienspiel
für 1 bis 4 Spieler
ab 8 Jahren



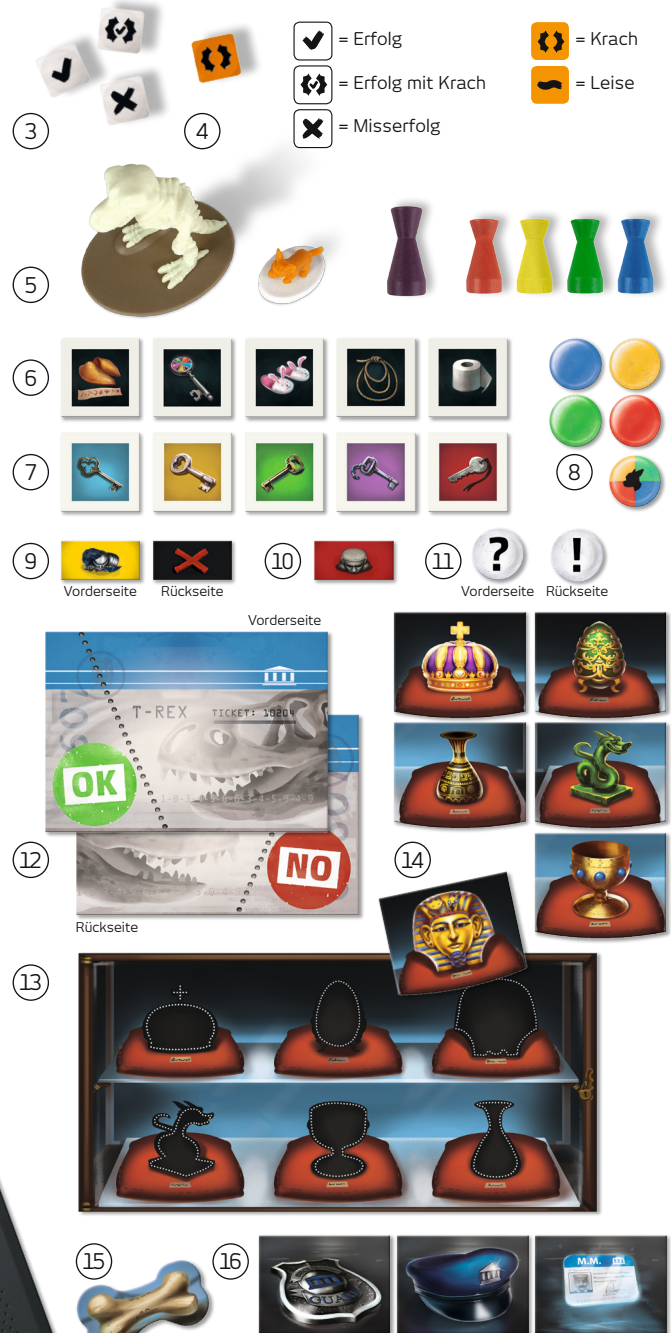
Autoren:
Inka und Markus Brand,
Zeitland media & games GmbH
Redaktion: Philipp Sprick
Illustration: Nora Nowatzky,
Schwarzschild, Walter Pepperle,
Zeitland media & games GmbH
Design: DE Ravensburger,
KniffDesign (Spielanleitung),
Martin Knorpp, Serviceplan

Findet Fluffy!

Euer Hund Fluffy ist ausgebüchst und ins Magische Museum verschwunden! Dort hat er Vitrinen zerdeppert, Schätze verschleppt und sich den T-Rex-Knochen geschnappt. Jetzt ist es an euch, still und heimlich die Schätze wiederzufinden und Fluffy zu fangen, bevor das Museum erneut seine Pforten öffnet – und bevor der lärmempfindliche T-Rex euch findet! Beeilt euch, die Zeit drängt!

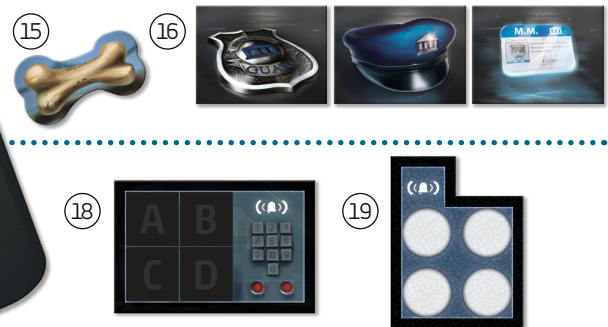
Inhalt

- ① 1 Spielplan
- ② 1 Würfelschale für den Spielplan
- ③ 3 weiße Erfolgswürfel mit den Symbolen für „Erfolg“, „Erfolg mit Krach“ und „Misserfolg“
- ④ 1 oranger Krachwürfel mit den Symbolen für „Krach“ und für „Leise“
- ⑤ 7 Figuren
 - 1 T-Rex
 - 1 Fluffy
 - 1 Nachtwächter (Lila)
 - 4 Spielerfiguren (in Rot, Gelb, Grün und Blau)
- ⑥ 13 magische Gegenstände
 - 4 Glückskekse
 - 2 magische Schlüssel
 - 2 Paar Pantoffeln
 - 3 Seile
 - 2 Rollen Toilettenpapier
- ⑦ 40 Schlüssel (in 5 Farben)
- ⑧ 25 Aktionsscheiben (je 6 pro Spielerfarbe + 1 Fluffy-Scheibe)
- ⑨ 20 Rüstungen (mit rotem „X“ auf der Rückseite)
- ⑩ 2 Statuen
- ⑪ 1 Fragezeichenchip (mit Ausrufezeichen auf der Rückseite)
- ⑫ 1 Eintrittskarte
- ⑬ 1 Vitrine (mit Podest auf der Rückseite)
- ⑭ 6 Schätze
- ⑮ 1 Knochen
- ⑯ 3 Nachtwächtergegenstände
- ⑰ 1 smartPLAY-Fernbedienung



Nur für das Profispiel:

- ⑱ 1 Alarmanlage
- ⑲ 1 Aktionsfeld Alarmanlage
- ⑳ 10 Zahlenchips von 0 – 9
- ㉑ 3 magische Profigegenstände (2x Metalldetektor, 1x Steak)



Nur für das Solospiel:

- ㉒ 12 Mondscheiben mit Halbmond auf der Vorderseite und Vollmond auf der Rückseite.



Nur im Starterset enthalten:

smartPLAY-Stativ und technische Bedienungsanleitung



Spielvorbereitung

Vor der ersten Spielrunde:

Löst alle Spielmaterialien vorsichtig aus den Stanztafeln.

Vor jeder Spielrunde:

Legt die **Würfelschale** auf den Tisch und stülpt den **Spielplan** darüber. Richtet ihn so aus, dass er gleichmäßig ausgeleuchtet ist und starke Schatten vermieden werden.

Verbindet nun das **Stativ** mit dem Spielplan:

Steckt dazu die beiden Zapfen des Sockels in die beiden runden Löcher des oberen Spielplanrands (der Aufbau des Stativs ist in der technischen Bedienungsanleitung erklärt).

Nun erhält jeder von euch **1 Spielfigur** und die **6 Aktions-scheiben** derselben Farbe. Stellt eure Spielfigur in die Eingangshalle. Der **Nachtwächter** kommt ebenfalls in die Eingangshalle.

Mischt die **Schlüsselpfättchen** und bildet aus ihnen einen verdeckten Nachziehstapel.

Legt die folgenden Materialien neben dem Spielplan bereit:

- Eintrittskarte
- Rüstungen
- Statuen
- T-Rex und Fluffy
- Fluffy-Scheibe und Fragezeichenchip
- Vitrine, Schätze, Knochen, Nachtwächtergegenstände
- Erfolgswürfel und Krachwürfel
- Magische Gegenstände

Zu Spielbeginn wird euch der Nachtwächter **pro Spieler 1 magischen Glückskeks** und **2 Schlüssel** schenken, die ihr vor euch ablegen könnt.

Überzähliges Spielmaterial bleibt in der Schachtel.

Das Material für das Solo- und das Profispiel benötigt ihr nur in den entsprechenden Spielvarianten.



Spielvorbereitung für das Solospiel:

Im Solospiel erhält der Spieler anstelle der 6 Aktionsscheiben die 12 Mondscheiben und 2 statt 1 Glückskeks.

Die Besonderheiten der Mondscheiben werden auf Seite 8 erklärt.

Spielvorbereitung für das Profi- und Expertenspiel:

Legt die Alarmanlage rechts in der Eingangshalle ab. Direkt darunter kommt das Aktionsfeld Alarmanlage.

Legt die 10 Zahlenchips zu dem übrigen Material neben den Spielplan, genauso wie die magischen Profigegegenstände „Metall-detektor“ und „Steak“.

Die Besonderheiten des Profi- und Expertenspiels werden auf Seite 8 erklärt.

Schnappt euch jetzt noch die smartPLAY-Fernbedienung – und dann kann's losgehen!

Spielziel

Ihr müsst **3 Aufgaben** erfüllen, bis das Museum um 8:00 Uhr morgens seine Pforten öffnet:

1. Die Vitrine, die Fluffy ausgeräumt hat, mit den fehlenden sechs Schätzen befüllen
2. Den fehlenden Knochen aus dem T-Rex Skelett finden
3. Fluffy einfangen, der irgendwo im Museum herumrennt

Für die Aufgaben 1 und 2 müsst ihr die Ausstellungsstücke im Museum durchsuchen.

Für Aufgabe 3 müsst ihr den richtigen Raum betreten. Dann macht Fluffy sich bemerkbar.

Im **Profi- und Expertenspiel** müsst ihr zusätzlich die Alarmanlage entsichern, siehe Seite 6.

Habt Ihr die Aufgaben erledigt **und** schafft es alle pünktlich zurück in die Eingangshalle, ist das Spiel zu Ende und ihr habt gewonnen.



Die APP

Startet nun die

Das Magische Museum smartPLAY-App.

Nach einer kurzen Ladezeit erscheint das Hauptmenü:



- 1 Hilfe:** Anleitungen zum Stativaufbau, der smartPLAY-Fernbedienung und zum Spiel Das Magische Museum
- 2 smartPLAY:** Link zur Webseite www.ravensburger-smartplay.com
- 3 Credits:** Die Macher des Spiels
- 4** Tippt auf **Spiel starten** und wählt auf den folgenden Bildschirmen aus,
 - ob ihr die Einführung, das Normal-, Profi- oder Expertenspiel* spielen möchtet,
 - ob ihr mit oder ohne Erklärung spielen möchtet und
 - welche Spieler(farben) mitspielen.

Habt ihr alle Einstellungen ausgewählt, legt das Smartphone in die Smartphone-Box ein, schließt diese und steckt sie auf das Stativ. Stellt sicher, dass sich zu Spielbeginn nur die Spielfiguren und der Nachtwächter auf dem Spielplan befinden.

* Um das Profispiel und danach das Expertenspiel freizuschalten, müsst ihr zunächst das normale und anschließend das Profispiel gewinnen.

Ihr könnt nun aufhören zu lesen und direkt ins Spiel starten.

Wählt dazu in der App die **Einführung** aus. Dann werden euch die Regeln alle im Laufe des Spiels erklärt. Auf den folgenden Seiten könnt ihr später nachlesen, falls Fragen auftauchen.

Tipp: Ist euch während des Spiels eine Regel unklar? Dann legt einfach den Fragezeichenchip auf den Stern in der Eingangshalle. Schon erklärt euch smartPLAY die passende Regel!



Spielablauf

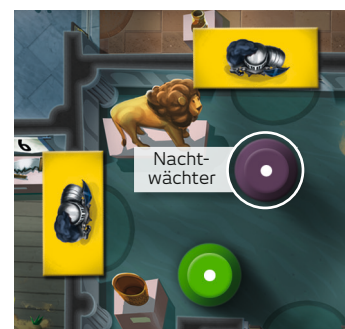
Sobald ihr das Spiel startet, werdet ihr in der Eingangshalle begrüßt und erfahrt die wichtigsten Dinge rund um das Museum. Jede Spielrunde gliedert sich anschließend in 3 Phasen:

1. Nachtwächterphase

Auf seinem Rundgang durchs Museum versperrt der Nachtwächter die Durchgänge. Da er leider seine Schlüssel verloren hat, benutzt er dazu alte Ritterrüstungen ...

Der Nachtwächter sagt euch, in welchen Raum er sich bewegt. Stellt ihn dorthin. Danach versperrt er dort einen oder mehrere Durchgänge mit Rüstungen. Legt Rüstungsplättchen auf die benannten Durchgänge.

Danach startet die Planungsphase.



2. Planungsphase

In dieser Phase spielen alle Spieler gleichzeitig. Sie beraten sich, wer welche Aktionen im Museum macht, und legen ihre Aktionsscheiben auf die entsprechenden Aktionsfelder.

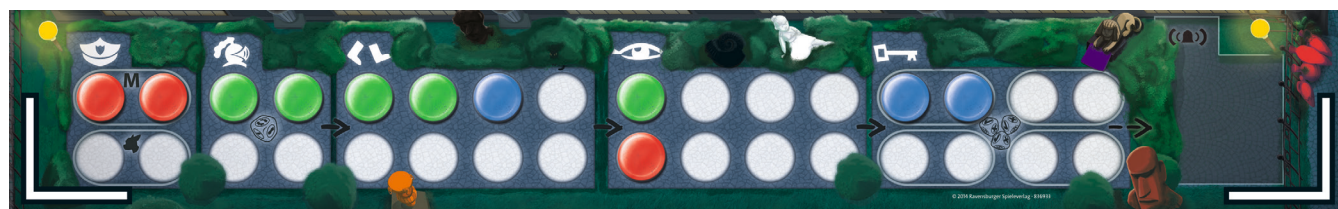
Wie viele Aktionsscheiben ihr legen dürft, hängt von der Anzahl der Spieler ab:

- 4 Spieler: 14 Scheiben
- 3 Spieler: 11 Scheiben
- 2 Spieler: 9 Scheiben
- 1 Spieler: 9 Mondscheiben
(siehe Seite 8)

Ihr dürft weniger, aber nicht mehr Scheiben legen als erlaubt. Ihr könnt auch unterschiedlich viele Scheiben pro Spieler legen. Da es mehr Aktionsfelder als Aktionsscheiben gibt, bleiben immer ein paar Felder frei.

Tipp: Sprecht euch gut ab, wer welche Aktionsfelder belegen soll! Denn eure Planungszeit ist begrenzt.

Wer besonders schnell plant, kann die Phase auch vorzeitig abbrechen. Haltet dazu die Eintrittskarte mit der grünen Seite nach oben über den Spielplan.



3. Aktionsphase

In der Aktionsphase führt ihr die zuvor geplanten Aktionen durch. Sie finden immer in der gleichen Reihenfolge von links nach rechts statt. Welcher Spieler jeweils an der Reihe ist, sagt euch der Nachtwächter. Sind alle Aktionen durchgeführt, nehmt ihr eure Aktionsscheiben wieder zurück. Danach kann die nächste Runde mit einer neuen Nachtwächterphase beginnen.

Die Aktionen im Einzelnen



1. Nachtwächter befragen

Hier bekommt ihr wertvolle Tipps rund um das Museum bzw. dazu, wo Fluffy steckt.

Planung: Wer diese Aktion machen möchte, legt in der Planungsphase 2 seiner Scheiben auf die Felder neben dem „M“ (für Museum) und/oder auf die Felder neben dem Hundekopf.

Aktion: Zuerst stellt der Spieler seine Figur in den Raum zum Nachtwächter. Dann gibt er dem Nachtwächter 0 bis 2 Schlüssel. Dazu legt sie der Spieler auf die lila Nachtwächterfelder am rechten Spielplanrand und hält dann die Eintrittskarte über den Spielplan (grüne Seite oben). Anschließend erhält er Tipps zum Museum oder dazu, wo Fluffy ist.

Tipp: Diese Aktion ist gut, um sich weit zu bewegen. Die Tipps vom Nachtwächter sind sehr wertvoll.





2. Rüstungen entfernen

Hier macht ihr vom Nachtwächter verspernte Durchgänge wieder passierbar. So sorgt ihr für freie Bahn im Museum.

Planung: Für diese Aktion muss der Spieler pro Rüstung 1 Scheibe legen.



= Krach



= Leise

Aktion: Pro Scheibe darf der Spieler eine Rüstung vom Spielplan räumen. Die Spielfigur muss in einem Raum stehen, der an diese Rüstung angrenzt. Anschließend muss der Spieler für jede entfernte Rüstung 1x den Krachwürfel in die Würfelschale werfen:

- Zeigt er das -Symbol, macht er dabei Krach.
- Zeigt er dagegen das -Symbol, war er leise.

Tipp: Diese Aktion lässt sich gut mit der Aktion „Nachtwächter befragen“ verbinden.



3. Bewegen

Hier bewegt ihr euch durch die Räume.

Planung: Für diese Aktion muss man pro Schritt 1 Scheibe legen.

Aktion: Der Spieler darf für jede gelegte Scheibe einen Raum weit laufen. Verspernte Durchgänge kann er dabei nicht passieren.

Ein Spieler möchte weniger Schritte laufen, als er dürfte? Dann stellt er seine Figur in den entsprechenden Raum und hält danach die Eintrittskarte mit der grünen Seite über den Spielplan.

Tipp: Beim Bewegen trifft ihr eventuell auf Fluffy (siehe Seite 7).



4. Ausstellungsstücke durchsuchen

Hier durchsucht ihr Ausstellungsstücke und findet Schätze und mehr!

Planung: Für diese Aktion muss man 1 Scheibe pro Ausstellungsstück legen, das man durchsuchen möchte.

Aktion: Um ein Ausstellungsstück zu durchsuchen, stellt der Spieler seine Figur darauf. Manchmal muss er zusätzlich mit dem Krach- oder dem Erfolgswürfel würfeln. Anschließend erfährt der Spieler, was er dort findet.

Ein Spieler möchte die Suche in einem Raum vorzeitig abbrechen? Dann hält er die Eintrittskarte mit der roten Seite nach oben über den Spielplan.



5. Schlüssel finden

Hier würfelt ihr mit wachsendem Risiko nach Schlüsseln.

Planung: Wer diese Aktion machen möchte, muss 2 seiner Scheiben nebeneinanderlegen.



= Erfolg



= Misserfolg



= Erfolg mit Krach

Aktion: Der Spieler wirft die 3 Erfolgswürfel in die Würfelschale:

- Zeigen 1 oder mehrere Würfel oder , hat der Spieler genau 1 Schlüssel gefunden.

In diesem Fall kann er **weitermachen** oder **freiwillig aufhören**.

- Will er **weitermachen**, nimmt er alle Würfel mit aus der Schale und legt sie beiseite. Nur die restlichen wirft er erneut. Zeigt wiederum mindestens ein Würfel oder , hat er nun schon genau 2 Schlüssel gefunden, kann erneut entscheiden, weiterzumachen usw.
- Will er **freiwillig aufhören**, hält er die Eintrittskarte über den Spielplan (grüne Seite oben). Danach erhält er für jeden geschafften Würfeldurchgang einen Schlüssel.
- Zeigen alle Würfel , **muss** er aufhören – und erhält gar keine Schlüssel!



6. Alarmanlage entschern (Profi- und Expertenspiel)

Hier dürft ihr für jede Aktionsscheibe 4 Zahlenchips auf den Feldern der Alarmanlage ablegen. Bestätigt eure Eingabe danach mit der Eintrittskarte (grüne Seite). Der Nachtwächter verrät euch danach, welche Zahlen korrekt liegen.



Zum Nachschlagen: Was gibt es sonst noch im Museum?

Im Magischen Museum könnt ihr viel entdecken. Wenn ihr euch vom Spiel überraschen lassen wollt, lest hier nicht weiter. Wer es aber genau wissen will, erfährt hier Wissenswertes in alphabetischer Reihenfolge:



Ausstellungsstücke

Ausstellungsstück	Anzahl	Raum
Essen	3	2 (Grillstelle), 7 (Obstschale), 9 (Tomatendosen)
Fahrzeuge	4	4 (Streitwagen), 8 (Planwagen), 9 (Oldtimer), 11 (Marsfahrzeug)
Goldene Gegenstände	5	5 (Zepter, Krone), 6 (Goldmünzen, Krone), 8 (Goldbarren), 10 (Goldkette), 12 (goldenes Geschirr)
Grabmäler	2	3 (Sarkophag), 12 (Sarg)
Musikinstrumente	2	4 (römische Trompete), 9 (E-Gitarre)
Pflanzen	6	1 (Farn), 5 (Lilien), 6 (Palme), 7 (Affenbrotbaum), 8 (Steppenläufer), 10 (Seetang)
Schriftstücke	3	3 (Hieroglyphen), 5 (Buch), 8 (Steckbrief)
Thron	1	5
Tiere	7	1 (Urvogel), 2 (Mammut), 3 (Skarabäus), 6 (Affe), 7 (Löwe), 10 (Riesenkalmar), 12 (Fledermaus)
Truhen	9	1, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 12
Vasen	5	1 (Glas), 4 (Amphoren), 7, 8, 10 (zerbrochen)
Wachsfiguren	8	1, 2, 3, 7, 9, 10, 11, 12
Werkzeuge	4	1 (Ausgrabungswerkzeuge), 6 (Schiffswerkzeug), 11 (hydraulischer Arm), 12 (Hammer und Pflock)

Flüche

Einige Ausstellungsstücke sind verflucht. Mit etwas Glück erhaltet ihr beim Nachtwächter Hinweise, welche es sind.

Fluffy

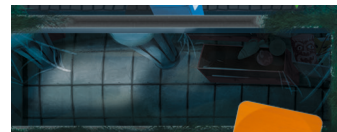
- Fluffy bewegt sich pro Runde 1 Raum weiter. Weil er so klein ist, kommt er dabei auch an Rüstungen und Statuen vorbei.
- Fluffy macht sich bemerkbar, wenn ein Spieler im selben Raum ist wie er.
- Dann kann der Spieler versuchen, **Fluffy zu fangen**: Dazu wirft er die 3 Erfolgswürfel in die Würfelschale. Ziel ist es, mit den 3 Würfeln 3  zu würfeln. Er darf bis zu 3 Mal würfeln (gegen Abgabe von Aktionsscheiben sogar noch häufiger). Würfel mit  werden aus der Schale genommen und nicht erneut geworfen.
- Gelingt es**, stellt er die Fluffy-Figur zu seiner Figur und nimmt Fluffy von nun an mit. Als Belohnung erhält er die Fluffy-Scheibe (= eine zusätzliche Aktionsscheibe). Diese Scheibe darf er in der Planungsphase zusätzlich einsetzen.
- Misslingt es**, läuft Fluffy in einen benachbarten Raum und wird wieder unsichtbar (= vom Spielplan genommen).



Keller

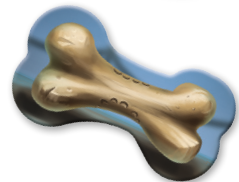
Schnappt der T-Rex einen Spieler, bringt er ihn in den dunklen Keller.

Der Spieler kann zwar daraus fliehen, muss dazu aber mehrmals den Krachwürfel werfen. Anschließend kommt er in einem zufälligen Museumsraum wieder heraus.



Knochen

Den Knochen könnt ihr bei der Aktion „Ausstellungsstücke durchsuchen“ finden. Er gehört dem T-Rex. Fluffy hat ihn geklaut und ihr müsst ihn wiederfinden. Legt ihn auf der Rückseite der Vitrine ab.



Krach

Macht ihr zu viel Krach, jagt euch der T-Rex. Krach kann in verschiedenen Momenten entstehen: Beim Entfernen von Rüstungen, beim Durchsuchen von Ausstellungsstücken, beim Schlüsselsuchen oder aber auch, wenn Fluffy zu laut bellt ...

Magische Gegenstände

Nach Spielbeginn gibt euch der Nachtwächter im normalen Spiel bereits 1 Glückskekse (im Solospiel sogar 2). Glückskekse helfen immer und in jeder Lage. Legt ihn einfach auf das Feld eurer Farbe am rechten Spielfeldrand, wenn ihr ihn verwenden wollt.

Im Museum sind aber noch weitere Gegenstände verborgen. Der Nachtwächter sagt euch Bescheid, wenn ihr sie benutzen könnt und erklärt sie euch dann genau. Magische Gegenstände können nicht verschenkt oder untereinander getauscht werden.



Fußböden

Manche Hinweise des Nachtwächters beziehen sich auf den Fußboden der Museumsräume. Es gibt die folgenden vier Böden:

Fußboden	Raum
Holzboden	3, 6, 12
Heller Marmorboden	5, 9, 11
Teppichboden	2, 7, 10
Brauner Steinboden	1, 4, 8

Mondscheiben

Die Mondscheiben werden nur im Solo-Spiel benötigt. Mit ihrer Hilfe lässt sich die Reihenfolge der Aktionen besser steuern. In der Planungsphase belegt der Spieler wie gewohnt die Aktionsfelder. Dabei ist jedoch wichtig, welche Seite sichtbar ist. Denn im Anschluss werden zuerst alle Halbmondscheiben ausgewertet und danach alle Vollmondscheiben. Man kann also z.B. zuerst Schlüssel sammeln und danach den Nachtwächter besuchen ...



Nachtwächtergegenstände

Der Nachtwächter hat einige Gegenstände verloren. Ihr könnt sie in der Aktion „Ausstellungsstücke durchsuchen“ finden. Sie verbergen sich hinter Ausstellungsstücken. Legt sie einfach neben die lila Nachtwächterfelder am rechten Spielplanrand. Er wird euch dafür mit Hinweisen danken.



Reihenfolge

Jede Aktion beginnt der Spieler, dessen Aktions-scheibe am weitesten links oben auf dem Aktionsfeld liegt. Er führt alle eigenen Aktionen dieses Feldes durch. Danach ist der Spieler am Zug, dessen Aktions-scheibe auf dem Feld als nächste folgt usw.



Schätze

Schätze könnt ihr in der Aktion „Ausstellungsstücke durchsuchen“ finden. Sie verbergen sich hinter Ausstellungsstücken. Legt gefundene Schätze in die Vitrine.



Schlüssel

Zu Beginn hat jeder Spieler 2 Schlüssel. Niemand darf mehr als 10 Schlüssel besitzen. Schlüssel helfen bei 2 Dingen:

1. Um Tipps vom Nachtwächter zu bekommen. Dazu legt der Spieler 0 – 2 Schlüssel auf die lila Nachtwächterfelder und bestätigt mit der grünen Seite der Eintrittskarte.
2. Um vor T-Rex zu fliehen. Dazu legt sie der Spieler auf das Feld seiner Farbe.



Schlüssel können nicht verschenkt oder untereinander getauscht werden.

T-Rex

Wenn ihr zu viel Krach macht, kommt T-Rex und jagt euch. Stellt dazu die T-Rex-Figur auf den Spielplan. Ihr müsst sie den Ansagen des Nachtwächters entsprechend durch das Museum bewegen. Tritt T-Rex auf den Plan, schließen sich alle Türen. Um vor ihm zu fliehen, benötigt ihr daher Schlüssel bestimmter Farben. Welche, sagt euch jeweils der Nachtwächter.

Nur in der Eingangshalle seid ihr vor T-Rex sicher. Allerdings lässt er sich auf der Jagd von versperrten Durchgängen nicht aufhalten ...



Turmuhr

Ihr hört im Laufe des Spiels ab und zu eine Turmuhr läuten. Hört genau hin, dann wisst ihr, wie spät es ist.

Spielende

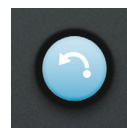
Habt ihr bis 8:00 Uhr die Aufgaben erfüllt, müsst ihr alle die Eingangshalle erreichen, bevor T-Rex euch erwischt. Gelingt euch das, habt ihr gewonnen. Bleibt auch nur ein Spieler im Museum zurück, habt ihr das Spiel leider verloren. Das gleiche gilt, wenn während des Spiels alle Spieler von T-Rex gefangen werden und im Keller landen.

Spielstand speichern und laden



Wenn ihr während des Spiels die Taste **Spiel beenden** auf der smartPLAY-Fernbedienung betätigt, wird die Runde abgebrochen und der Spielstand gespeichert. Ladet ihr das Spiel erneut, beginnt es am Anfang der aktuellen Runde.

Zug rückgängig machen



Die Taste **Rückgängig machen** ist in diesem Spiel nicht aktiv. Ihr müsst also jede Entscheidung gut abwägen, denn es gibt kein Zurück ...

Profi- und Expertenspiel

Habt ihr das normale Spiel gemeistert, wird das Profispiel freigeschaltet. Hier kommt eine neue Aufgabe auf euch zu: die Alarmanlage. Außerdem könnt ihr 2 neue magische Gegenstände finden. Gewinnt ihr auch das Profispiel, könnt ihr euch am Expertenspiel probieren. Dieses Abenteuer startet ohne Glückskekse und ist noch herausfordernder als das Profispiel.

Umsetzung der Das Magische Museum smartPLAY-App: Zeitland media & games GmbH

©2014 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com



Ravensburger