

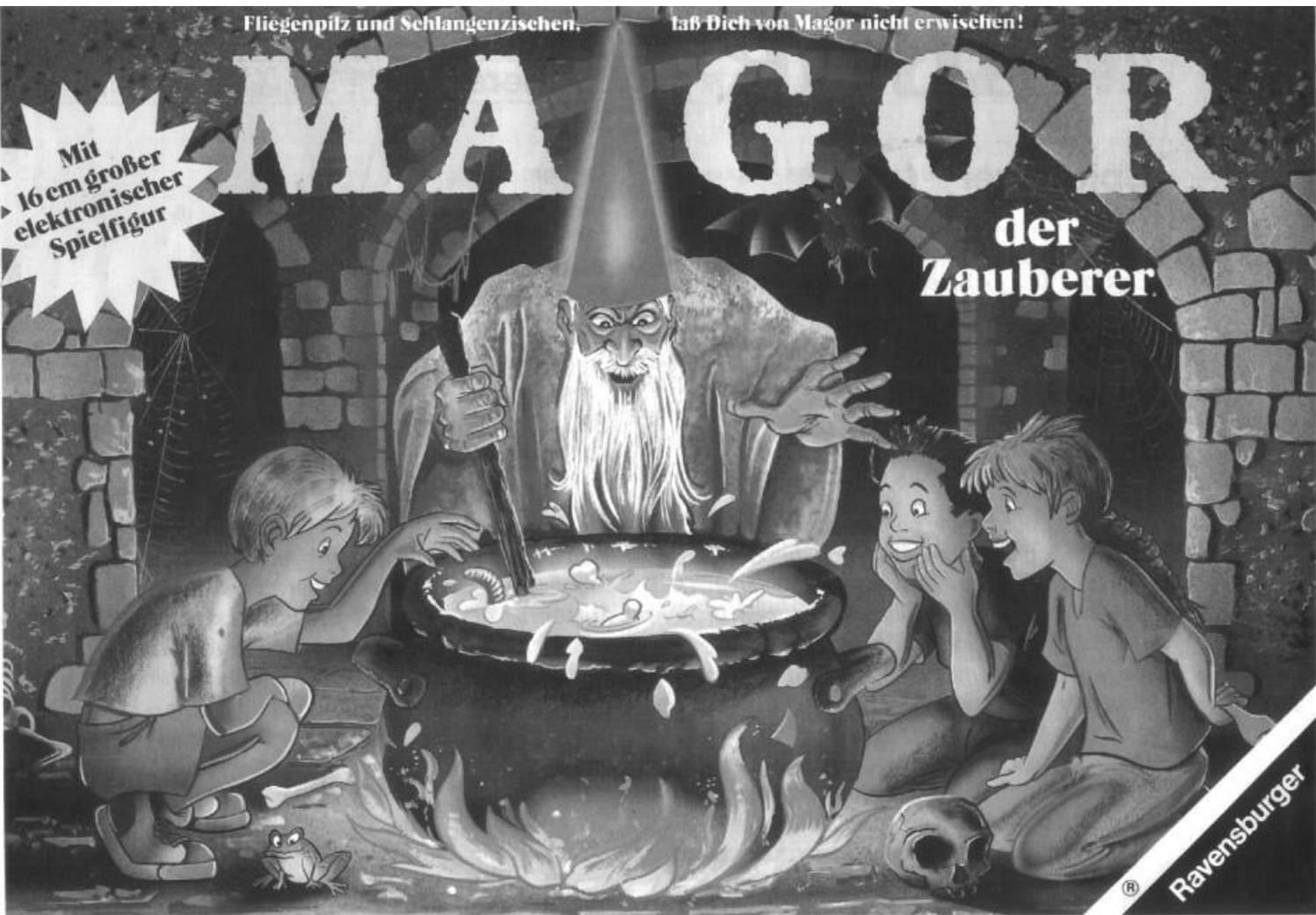
Fliegenpilz und Schlangenzischen.

laß Dich von Magor nicht erwischen!

# MAGOR

der  
Zauberer

Mit  
16 cm großer  
elektronischer  
Spielfigur



<sup>®</sup> Ravensburger

# MAGOR der Zauberer

## Spielregel

Ravensburger Spiele® Nr. 21 101 2  
Ein Spiel für 2 - 4 Spieler von 5 - 8 Jahren.

Nach einer Spielidee von Wolfgang Riedesser



**H** heute ist ein ganz besonderer Tag. Der große Zauberer Magor hat die Kinder in seine Hexenküche eingeladen. Dort wollen sie gemeinsam einen Zaubertrank brauen. Der Zauberer hat die Kinder gebeten, Zutaten für den Zaubertrank mitzubringen. Da die Kinder dem Zauberer furchtbar gern einen Streich spielen möchten, haben sie ihm zu den gewünschten Zutaten, wie z. B. Fröschen, Schlangen und Knochen heute auch schlechte Zutaten mitgebracht. Das sind die schrecklichen Klebespinnen. Die Kinder sind natürlich schon ganz aufgeregt,

### Design:

Goronschewski, Wilkening & Partner/  
Ravensburger

### Illustration:

Masterstroke Design

### Inhalt:

- 1 großer Zauberer
- 1 Spielplan
- 32 Zutaten für den Zaubertrank (Stanztafel)
- 1 Spielregel

*weil sie sich beim Unterjubeln der Klebespinnen vom Zauberer nicht erwischen lassen dürfen. Ein listiger Wettstreit beginnt. Jeder möchte seine Zutaten als erster loshaben. Magor ist skeptisch, denn erahnt, daß ihm die Kinder Klebespinnen unterjubeln wollen. Geraten zu viele Spinnen in den Zaubertrank, wird er dick und zähflüssig und damit unbrauchbar. Da verliert selbst Magors große Zauberkunst ihre magische Kraft...*

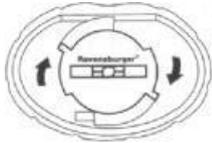


Abb. 1  
In Pfeilrichtung  
öffnen

Abb. 2  
Batterien  
einlegen

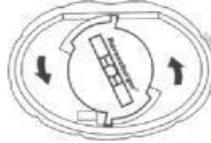


Abb. 3  
In Pfeilrichtung  
schließen



## Vorbereitung

Für den Zauberer Magor benötigt ihr zwei 1,5V Batterien (Micro LR 03). Falls ihr sie nicht schon Zuhause habt, müßt ihr sie vor der ersten Spielrunde noch besorgen. Sie sind in jedem Fachgeschäft erhältlich.

Die Abb. 1-3 zeigen euch, wie die Batterien richtig eingesetzt werden.

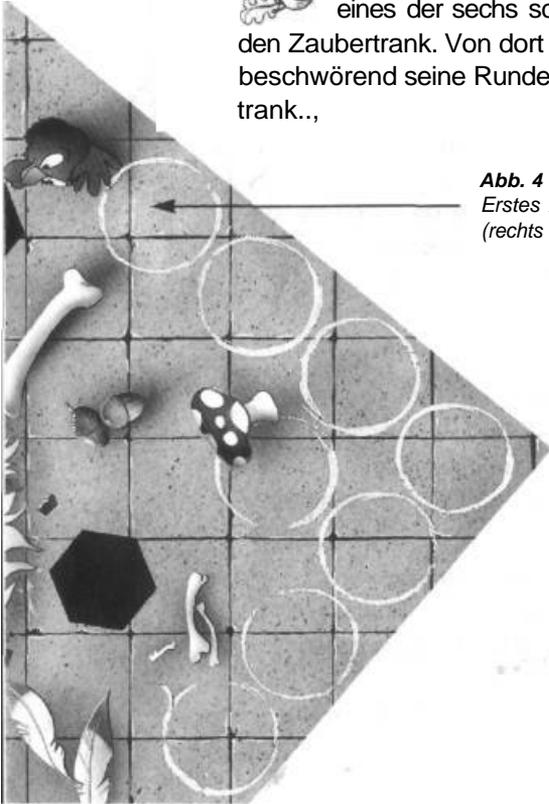
Anschließend löst ihr die Zutaten für den Zaubertrank vorsichtig aus der Stanztafel.

Die Chips tragen auf ihrer Rückseite verschiedene Zaubersymbole in vier verschiedenen Farben. Jeder von euch sucht sich eine Farbe aus und nimmt sich die acht Chips in dieser Farbe. Die Zutaten haltet ihr in der Hand oder legt sie verdeckt vor euch ab.

Die Farbe bestimmt eure Ablagefelder auf dem Spielplan. Dreht den Spielplan so, daß jeder von euch vor den runden Feldern seiner Farbe sitzt. Wer also die Zutaten mit den grünen Zauberzeichen hat, legt seine Chips auf den grünen Ablagefeldern ab.



Zum Schluß stellt ihr den Zauberer auf eines der sechs schwarzen Felder neben den Zaubertrank. Von dort aus zieht er später beschwörend seine Runden um den Zaubertrank..,



**Abb. 4**  
Erstes Ablagefeld  
(rechts außen)

## Ziel des Spiels

Wer als erster alle acht Zutaten abgelegt hat, gewinnt das Spiel.

## Spielregel

Mit Krötenbein und schwarzen Spinnen, kann das Spiel jetzt gleich beginnen.

Alle legen gleichzeitig eine ihrer Zutatenkarten verdeckt auf das erste Ablagefeld ihrer Farbe (Abb. 4). Was abgelegt wird, bestimmt jeder von euch selbst. Nur die Karte mit den zwei Spinnen darf nicht als erste Karte abgelegt werden.



Dann setzt der jüngste von euch Zauberer Magor um ein Feld im Uhrzeigersinn weiter. Den Zauberer müßt ihr mit einem leichten Druck auf dem nächsten Feld aufsetzen. Damit löst ihr den elektronischen Kontakt aus und Magor beginnt sofort ganz aufgeregt zu leuchten und zu piepen. Er überlegt sich, ob er den Kindern trauen soll, oder ob er lieber nachschauen sollte, was sie ihm dieses Mal wieder untergejubelt haben.

*Leuchtet Magors  
Zauberhut, hat er  
sich entschieden,  
die Kinder zu  
kontrollieren.*



Leuchtet sein Zauberhut nachdem der Piepton aufgehört hat, möchte Magor die Kinder kontrollieren. Jetzt kommt die Wahrheit ans Licht! Alle müssen die **zuletzt abgelegte Karte** umdrehen. Und was hat sich darunter versteckt? Wer eine passende Zutat abgelegt hat, kann aufatmen. Ihm geschieht nichts. Alle, die eine gute Zutat abgelegt haben, dürfen diese wieder umdrehen. Sie bleibt auf dem Ablagefeld liegen.



Aber wehe, wenn Magor bei einem Spieler eine Spinne entdeckt! Dann wird er fürchterlich wütend und die Spieler müssen diese Spinnenkarte schleunigst wieder zu sich nehmen.



Bei einer Karte mit zwei Spinnen werdet ihr besonders hart bestraft. Jetzt müßt ihr die zwei zuletzt abgelegten Karten wieder in euren Vorrat aufnehmen. Also seid auf der Hut, der Zauberer Magor kennt kein Pardon!



Wenn alle ihre Karten überprüft haben geht's weiter. Alle legen wieder gleichzeitig eine Zutat verdeckt ab, und der nächste von euch darf den Zauberer bewegen.

Erlischt das Lämpchen sofort nach dem Piepton, möchte Magor nicht nachschauen. Alle dürfen die soeben abgelegte Zutat verdeckt liegen lassen. Also legt ihr gleich wieder eine Karte ab und der Zauberer macht einen weiteren Schritt nach vorne.



Auf diese Weise setzt sich das Mischen des Zaubertranks fort, bis ein Spieler alle acht Zutaten abgelegt hat. Aber auch nach der letzten Karte wird der Zauberer nochmals bewegt. Dann zeigt sich, ob der Spieler wirklich gewonnen hat.

## Ende des Spiels

Wer als erster alle acht Zutaten verdeckt auf dem Plan ablegen konnte, hat gewonnen. Dabei kann es natürlich passieren, daß mehrere Spieler gleichzeitig fertig sind.

## Noch ein Tip zum Schluß:

Selbstverständlich könnt ihr Magor auch in die Tasche stecken und so z.B. mit in die Schule oder auf den Spielplatz nehmen, um damit eure Freunde zu erschrecken..

© 1993 by Otto Maier Verlag Ravensburg