

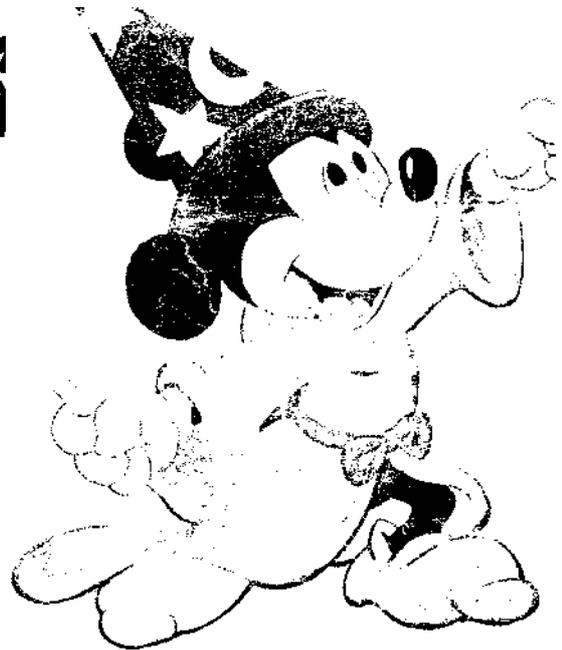
Mickys magische Formen

Ravensburger Spiele® Nr. 24 199 6
Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren

Autorin: Anita Kohnle

Wer hilft

**Micky dabei,
den Weg durch
den geheimnis-
vollen Zauberwald
zu finden ? Das ist
gar nicht so einfach, denn der
Weg zum Ziel führt durch
verschlungene Pfade mit
magischen Formen. Und dann
ist da auch noch der
Zauberturm, der den Spielern
urplötzlich den Weg
versperrt...**



Das ist im Spiel drin

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 4 Aufstellfüße
- 1 Zauberturm
- 20 Gewinnchips
- 1 Formen Würfel

Du gewinnst das Spiel,.

wenn es dir als erster gelingt, deine Micky-Figur durch den Zauberwald auf das Zielfeld zu bringen, das schräg gegenüber von deinem Startfeld liegt - und wenn du am Ende des Spieles die meisten Gewinn-Chips gesammelt hast.

Bevor ihr mit dem Spiel anfangt

Vor dem allerersten Spiel drückt ihr die Micky-Figuren vorsichtig aus der Stanztafel heraus und steckt sie in die Aufstellfüße. Die 20 Gewinnchips werden ebenfalls vorsichtig aus der Tafel herausgelöst und in den Zauberturm gefüllt, der eine abnehmbare Spitze hat.

Jeder sucht sich einen Micky-Zauberer aus und stellt ihn auf sein Startfeld. Das ist dasjenige Feld in einer Spielplanecke, auf dem ein Pfeil dieselbe Farbe zeigt wie das Gewand deiner Micky-Figur.

Beispiel: Hat deine Micky-Figur ein grünes Zauber-gewand, dann ist dem Startfeld das mit dem grünen Pfeil.

Der Pfeil auf deinem Startfeld zeigt übrigens in Richtung auf dein Zielfeld schräg gegenüber. Das heißt, wenn du auf dem Feld mit dem grünen Pfeil startest, dann ist das Feld mit dem türkisfarbenen Pfeil dein Zielfeld.

Jetzt legt ihr noch den Formenwürfel bereit und stellt den mit Gewinnchips gefüllten Zauberturm in die Mitte des Spielplanes auf das von Nebel umgebene weiße Feld. Und nun geht's los!

So wird gespielt

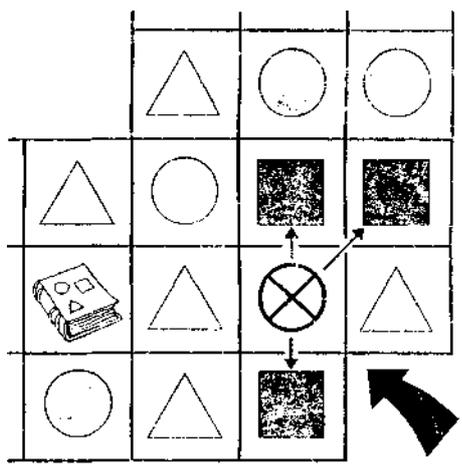
Der jüngste Spieler von euch beginnt das Spiel, indem er würfelt und dann seinen Spielzug macht. Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Nachdem du gewürfelt hast, gibt es zwei Möglichkeiten

für dich: *Entweder* du bewegst deine Spielfigur weiter, oder du versetzt den Zauberturm an einen anderen Platz.

Die eigene Figur bewegen

Grundsätzlich gilt: Du darfst immer nur auf ein Feld ziehen, dessen Form du auch gewürfelt hast. Beispiel: Du würfelst ein Quadrat und darfst auf ein Quadrat-Feld ziehen.

Je Spielzug setzt du deinen Zauberer Micky um *ein Feld in beliebige Ric/nung* weiter: vorwärts, rückwärts, seitwärts oder schräg (=diagonal). Von deinem Starterfeld aus kannst du also auf eines der drei angrenzenden Felder ziehen, je nachdem, welches Symbol du gewürfelt hast.



Einen Spielzug nach dem Start würfelt dein Micky-Zauberer ein Quadrat und zieht auf eines der drei abgebildeten Felder.

Mit deinem Zauberer kannst du nur auf ein freies Feld ziehen; von anderen Figuren besetzte Spielfelder darf man nicht betreten. Das große Feld in der Spielplanmitte, auf dem zu Spielbeginn der Zauberturm steht, darf ebenfalls während des ganzen Spieles nicht betreten werden. Und auch die Start- und Zielfelder sind für euch während des Spieles absolut „tabu“: Lediglich euer eigenes Zielfeld dürft ihr natürlich betreten, denn ansonsten könnt ihr ja nicht gewinnen...

Wenn ihr euch den Spielplan genau anschaut, dann seht ihr, dass es mehrere Felder gibt, auf denen ein *Zauberbuch* mit allen drei Formen abgebildet ist. Auf diese Felder dürft ihr immer ziehen, egal ob ihr Kreis, Quadrat oder Dreieck gewürfelt habt!

Den Zauberturm versetzen

Du kannst, anstatt deine Spielfigur zu ziehen, den Turm auf ein *beliebiges* freies Spielfeld zaubern, das heißt, er darf auf jedes freie Feld auf dem Spielplan gesetzt werden. Eine gute Idee ist es natürlich, den Turm so umzusetzen, dass er möglichst einem Mitspieler im Wege steht, denn ein Spielfeld, auf dem der Zauberturm steht, darf man natürlich nicht betreten.

Auf die Start- und Zielfelder darf der Turm allerdings nicht gestellt werden, und nachdem er erst einmal umgesetzt worden ist, darf er auch nicht wieder auf sein Ausgangsfeld in der Planmitte zurückgestellt werden.

Jetzt naht das Spielende

Zum Schluss des Spieles wird es ganz besonders spannend: Um das Zielfeld betreten zu können, muss man nämlich dasjenige Symbol würfeln, auf dem man gerade steht: Stehst du also zum Beispiel auf einem Quadrat-Feld genau vor deinem Ziel, dann mußt du auch ein Quadrat würfeln, um ins Ziel zu kommen. Hast du aber Pech und würfelst jetzt beispielsweise einen Kreis, dann kannst du entweder auf ein benachbartes Kreisfeld ziehen, um dem Glück von dort aus beim nächsten Zug neu zu versuchen - oder du lässt deine Figur auf dem Quadratfeld stehen und versetzt den Turm.

Der Sieger erhält einen Gewinnchip aus dem Turm. Ihr spielt aber natürlich noch um die nächsten Plätze weiter.



Immer wenn jemand auf seinem Zielfeld angekommen ist, dann erhalten *alle* Spieler, die sich zu diesem Zeitpunkt im Ziel befinden, einen Gewinnchip. Wer zum Schluss die meisten Chips besitzt, hat das Spiel gewonnen. Wenn ihr noch nicht zählen könnt, dann legt die Chips bei Spielende einfach nebeneinander aus: so sieht man ganz schnell, wer die meisten hat.

Wenn ihr euch bei Spielbeginn auf mehrere Runden einigt, die ihr spielen wollt, dann gewinnt derjenige Spieler, der ganz am Schluss die meisten Gewinnchips besitzt.

Am besten, ihr füllt nach Spielende die ganzen Gewinnchips wieder in den Zauberturm ein; dann kann kein Chip verlorengehen!

Eine neue Spielrunde beginnt

Im Zauberturm befinden sich übrigens so viele Chips, dass ihr damit mehrere Runden spielen könnt:

bei 4 Spielern bis zu 2 Runden

bei 3 Spielern bis zu 3 Runden

bei 2 Spielern bis zu 6 Runden



Pädagogische Anmerkungen

Die vorliegende Spielidee kleidet das Thema "Formen" in ein interessantes Spielprinzip ein, das (nicht nur) Kindern Spaß macht, im Spiel selbst geht es um die Wiedererkennung der drei Grundformen Quadrat, Dreieck und Kreis.

Um auf dem Spielplan die Übersicht zu wahren, ist jeder Grundform eine Farbe zugeordnet. Dies verschafft den Spielern einen schnellen Überblick betreffend der Zugmöglichkeiten auf formgleiche Spielfelder. Da die Formensymbole auf dem Würfel aber nur einfarbig sind, hilft das Spiel bei der Konzentrations- und

© 1991 DISNEY
1994 Ravensburger Spieleverlag

Wiedererkennungsschulung: Das Kind muss das Symbol auf dem Würfel internalisieren und auf den Plan mit den Farbformen projizieren.

Das Spiel schult außerdem Konzentration und überlegtes Handeln, denn einmal gibt es je Spielzug meist mehrere Setzmöglichkeiten für die eigene Figur, und zum zweiten hat man - in jedem Spielzug neu - die alternative Entscheidungsmöglichkeit, die Figur zu ziehen oder den Turm umzusetzen. Für das Verständnis des Spielsystems sind im übrigen keinerlei Buchstaben - und Zahlenkenntnisse notwendig.

Ravensburger Spieleverlag • Postfach 1860 • D-88188 Ravensburg

