



**Ein turbulentes Schau-genau-Spiel
für 2 - 4 Zauberlehrlinge von 5 - 99 Jahren.**

Autor: Marco Teubner, Frank Bebenroth
Illustration: Andreas Besser

Spielidee

Wenn nachts im Zauberwald die Drachen erwachen und der Vollmond lange Schatten zeichnet, beginnt die große Abschlussprüfung für die Zauberlehrlinge. Ganz allein sollen sie den Weg durch den düsteren Wald bis zum geheimen Saal der Zauberer finden. Hierfür hat jeder von ihnen eine Zauberkugel bekommen. Nur den richtigen Zauberspruch gesprochen, dreimal die Kugel geschüttelt und schon erscheinen in den Zauberkugeln Hinweise auf den richtigen Weg. Wer genau hinschaut und die richtigen Hinweise herbeihexen kann, findet als erster den Weg zum geheimen Saal der Zauberer und besteht die magische Prüfung.

Vor dem ersten Spiel:

Alle Hinweisplättchen aus einem Tableau brechen und in eine Zauberkugel füllen. Dann die Kugel fest verschließen und die Hinweisplättchen des nächsten Tableaus in die nächste Kugel füllen.

Spielinhalt:

1 Spielplan (8 Puzzleteile), 4 Zauberkugeln, 4 Zauberlehrlinge, 4 Kugelablagen, 4 Tableaus mit je 34 Hinweisplättchen, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung:

- Den Spielplan auf beliebige Weise in der Tischmitte zusammenpuzzeln.
- Jeder Spieler stellt einen Zauberlehrling auf das Startfeld und legt eine Kugelablage mit Kugel vor sich ab. Die anderen Kugelablagen und Kugeln werden zwischen die Spieler gelegt.
- Durch den Zauberwald führt ein versteckter, magischer Pfad. Am Waldrand sind auf jedem Spielplanteil die Silhouetten von vier Hinweisen. In jeder Kugel befindet sich aber nur ein Hinweis von jedem Spielplanteil.

Spielablauf:

- Gespielt wird gleichzeitig. Zu Beginn einer jeden Spielrunde werden die Zauberkugeln geschüttelt und nach links weitergereicht.
- Auf das Kommando „1, 2, 3 – Hex herbei!“ die eigene Zauberkugel drehen und schütteln und dabei nach einer Silhouette suchen, die auf dem nächsten Spielplanteil von seinem Zauberlehrling aus zu finden ist.
- Hat ein Spieler eine passende Silhouette gefunden, ruft er „Zauberstopp!“. Damit endet das Suchen. Wer „Zauberstopp!“ gerufen hat, legt seine Zauberkugel vorsichtig auf das Loch in der Spielplanmitte. Die Mitspieler kontrollieren jetzt gemeinsam ob die Silhouette zum nächsten Spielplanteil passt.
 - Ja? Der Spieler darf mit seinem Zauberlehrling bis zum nächsten Wegfeld ziehen.
 - Nein! Alle nehmen ihre Zauberkugeln wieder in die Hand und suchen weiter.
- Wer mit seinem Zauberlehrling allein und als Letzter auf dem hintersten Wegfeld steht, darf auch nach dem weißen Symbol des Meilensteins auf dem nächsten Spielplanteils suchen. Hat man es gefunden, darf man bis auf das Feld des vorletzten Spielers vorrücken.

Anschließend beginnt eine neue Runde.

Spielende:

- Sobald ein Spieler mit seinem Zauberlehrling den Eingang zum geheimen Saal der Zauberer erreicht hat, hat er die Abschlussprüfung der Zauberlehrlinge als Bester bestanden und das Spiel gewonnen.