

Prinzessin Zauberfee



4094

Mitbringspiel mini

Ein kooperatives Mal- und Memospiel für 2 - 4 Kinder von 4 - 10 Jahren
Spielidee: Thilo Hutzler; Illustration: Anja Rieger

Spielinhalt: 1 Zauberstab, 5 runde Plättchen (4 Feen, 1 Kobold), 4 Zaubertafeln, 32 Zauberkarten (24 Zauberbilder, 8 Kobolde), 1 Spielanleitung

Spieldauer: je Spiel ca. 10-15 Minuten

Vorbereitung:

- Vor jeden Spieler eine Übersichtskarte legen
- Ein Feenplättchen und das Koboldplättchen in die Mitte legen
- Ein Spieler nimmt den Zauberstab

Spielablauf: Der Spieler mit dem Zauberstab dreht geheim eine Karte um:

- Hintergrund **hellblau**: Motiv mit dem Zauberstab in die Luft malen
- Hintergrund **gelb**: Motiv mit dem Zauberstab auf den Rücken des nächsten Mitspielers malen
 - Die anderen Spieler raten, um welches Motiv es sich handelt
 - **richtig**: Die Karte verdeckt an das Feenplättchen anlegen
 - **falsch**: Die Karte verdeckt an das Koboldplättchen anlegen
- Kobold: Die Karte an das Koboldplättchen anlegen

Spielende: Das Spiel endet, sobald an der Fee oder Kobold Kinkerlitz die achte Zauberkarte liegt. Handelt es sich dabei um die Fee, haben die Kinder das Spiel gewonnen. Ist Kobold Kinkerlitz zuerst vollständig mit Zauberkarten umringt, haben sie leider gemeinsam verloren.

Zauberwettstreit für 3-4 fortgeschrittene Zauberfeen

Spielablauf: Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

- Jeder Spieler bekommt eine eigene Fee und legt sie vor sich. Das runde Plättchen mit Kobold Kinkerlitz wird für die Variante nicht benötigt.
- Malst du mit dem Zauberstab ein Zauberbild in die Luft, darf jeder Spieler einen Tipp abgeben. Wer am schnellsten das richtige Zauberbild nennt, bekommt die Zauberkarte.
- Wird ein Zauberbild erraten, erhältst du zur Belohnung ebenfalls eine Zauberkarte. Ziehe sie aus der Tischmitte, zeige allen das darauf abgebildete Motiv und lege die Zauberkarte dann verdeckt an deine Fee.
- Wird ein Zauberbild nicht erraten, erhält keiner eine Belohnung und die Zauberkarte kommt aus dem Spiel.
- Wenn Kobold Kinkerlitz aufgedeckt wird, darfst du dir eine Karte eines beliebigen Mitspielers stibitzen! Dazu tippst du auf eine Zauberkarte, die an dessen Fee liegt und rätst, was darauf abgebildet ist.
- **Richtig geraten?** Die Zauberkarte verdeckt an die eigene Fee legen. Die Kobold-Karte an die frei gewordene Stelle legen.
- **Falsch geraten?** Die Zauberkarte mit Kobold Kinkerlitz kommt aus dem Spiel.

Spielende: Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler einen Ring aus acht Zauberkarten um seine Fee gelegt hat und damit das Spiel gewinnt. Ansonsten endet das Spiel, wenn keine Zauberkarten mehr in der Tischmitte liegen. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Zauberkarten an seiner Fee. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipps und Besonderheiten:

- Mit zauberhaftem Zauberstab
- mit Wettbewerbsvariante für Fortgeschrittene
- Dieses Spiel fördert:
 - Spielspaß für die Kleinen
 - Erstes Regelspiel
 - Farben und Symbole erkennen und zuordnen
 - erstes Regelverständnis.



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ab

4

HABA® - Kurzanleitung Frühjahr 2011