

KLEINE MAGIER!



4298

Großes Spiel

Ein verdrehtes Gedächtnisspiel für 2-4 Spieler von 4-99 Jahren.

Spielidee: Christine Basler und Alix-Kis Bouguerra; Illustration: Antje Flad

Spielidee: Wer kann sich merken, unter welchem Hut sich welches Tier verbirgt?

Spielinhalt: 1 Spielplan, 3 Zahnräder, 1 Zauberer Merlin, 1 Zauberstab (mit Magnet), 9 Zauberhüte, 9 Tier-Plättchen, 26 Sterne, 1 Würfel, 1 Spielanleitung

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Vorbereitung:

- Den Spielplan in die Mitte legen und die drei Zahnräder in die Löcher stecken
- Merlin auf das Startfeld stellen

Spielablauf:

- **Teil 1:**
 - Ein Tierplättchen nehmen und auf ein beliebiges Feld auf einem der Zahnräder legen, dann mit einem Zauberhut verdecken
 - Reihum wiederholen, bis alle Tiere verteilt sind
 - Wichtig: Auf jedem Zahnrad soll je ein Hut mit roter, gelber und grüner Spitze stehen.
- **Teil 2:**

Würfeln:

 - Zwei oder drei Punkte: Merlin entsprechend weit ziehen
 - Merlins Zaubersymbol: Das Sternenzahnrad eine Markierung im Uhrzeigersinn weiter drehen, dann Merlin ein Feld weiter ziehen
 - Das Feld, auf dem Merlin steht, zeigt das gesuchte Tier
 - Mit dem magnetischen Zauberstab einen Hut anheben
 - Richtiges Tier: Einen Stern nehmen und vor sich legen
 - Falsches Tier: keine Belohnung
 - Dann das Tier wieder mit dem Zauberhut verdecken

Spielende: Das Spiel endet, wenn Merlin das Zielfeld erreicht oder alle Sterne verteilt sind. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Sternen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipps und Besonderheiten:

- mit magischer Meistervariante:
 - Wenn die Tierplättchen verdeckt werden, müssen die Zauberhüte mit gleichfarbiger Spitze auf demselben Zahnrad stehen.
- Mit magischem Drehmechanismus
- Mit magnetischem Zauberstab
- Fördert Gedächtnis und Auge-Hand-Koordination



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ab

4

3

2

1