



Mago Magino

Oh Schreck, der Zauberkristall ist weg! Wunderbar magisches Würfelspiel für 2-5 kleine Zauberer von 5 bis 99 Jahren.

Art.Nr.:	3574
Spielart:	Familienspiel
Spieler:	2 bis 5 Spieler von 5 bis 99 Jahren
Inhalt:	1 Spielplan mit Hexenpfeil, 10 Spielfiguren, 10 Kartonkärtchen für Spielfiguren, 1 Zauberer Mago Magino, 15 Zauberkristalle, 1 Würfel, 1 Spielanleitung
Autor:	Reiner Knizia
Illustration:	Barbara Kirzebach

Geschichte

Der Zauberer Mago Magino ist sehr klug und gütig. Er tut viel Gutes und die Menschen, die in seinem Land leben, sind froh und zufrieden. Mit Hilfe seines Zauberkristalls schützte er sein Land vor der bösen Hexe, die im tiefen, verwunschenen Wald wohnt und in der ganzen Zauberwelt ihr Unwesen treibt.

Unglücklicherweise hat die Hexe den Zauberkristall von Mago Magino gestohlen und ihn in ein verborgenes Versteck weit hinter dem Zaubewald gebracht. Dort hat sie ihn in viele kleine Kristalle zerbrochen.

Helft dem Zauberer seine Kristalle wieder zurückzubekommen, damit er die Menschen wieder schützen kann. Der erste Spieler, der drei Kristalle in das Haus des Zauberers zurückbringt, ist der Gewinner.

Passt aber auf! Ihr könntet selbst von der Hexe in Frösche verhext werden!

Vor dem ersten Spiel wird der Hexenpfeil in die Öffnung des Spielplans gesteckt. Hier kann er zukünftig verbleiben, er muss nicht wieder demontiert werden. Der Spielplan wird, für alle gut erreichbar, in der Tischmitte platziert.

Die Kartonkärtchen werden in die Spielfiguren eingesetzt und fest hineingedrückt.

Jeder Spieler wählt 2 Spielfiguren einer Farbe aus und setzt diese in das Haus des Zauberers, die Seite mit den Kindern zeigt nach oben. Die Spielfiguren bezeichnen wir nun als „Kinder“.

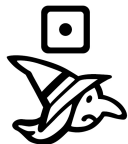
Der Zauberer Mago Magino wird ebenfalls in seinem Haus platziert, die Kristalle kommen in das Versteck, also auf das Feld mit den abgebildeten Kristallen. Der Würfel wird bereitgelegt.

Ziel des Spieles

Aufgabe der Spieler ist es, dem Zauberer zu helfen, seine Kristalle zurückzubekommen. Wer es schafft, als erster drei Kristalle zum Haus des Zauberers zu bringen, gewinnt.

Spielverlauf

Der Spieler mit der längsten Nase beginnt. Dann wird im Uhrzeigersinn reihum gespielt. Wer an der Reihe ist, würfelt und führt je nach Würfelergebnis folgende Züge aus:



Der Spieler muss zuerst den Hexenpfeil drehen. Aufgepasst! Wenn der gedrehte Hexenpfeil auf **ein Feld** zeigt, auf dem sich gerade Kinder befinden, werden sie in Frösche **verhext**.

Wenn der Pfeil auf **den Wald** zeigt, sind alle Kinder, die sich auf den drei Feldern des Waldes befinden, verhext.

Anschließend darf ein eigenes Kind oder der Zauberer um **ein Feld** bewegt werden.



Entweder ein eigenes Kind oder der Zauberer dürfen entsprechend dem Würfelergebnis 2, 3 oder 4 Felder bewegt werden.

Das Bewegen der Figuren

Mit dem Würfelergebnis darf entweder ein eigenes Kind oder der Zauberer gezogen werden. Die Richtung in die sie ziehen, ist egal. Sie können den kurzen Weg (3 Felder) durch den gefährlichen Zaubewald nehmen oder den längeren Weg rund um das Spielbrett wählen. Dabei dürfen sich beliebig viele Kinder auf einem Feld aufhalten. Der Zug durch den Zaubewald darf aber immer nur im Uhrzeigersinn erfolgen.

Die Würfelpunkte dürfen nicht auf zwei Kinder verteilt werden und müssen voll gezogen werden, dürfen also nicht verfallen. Ausnahmen sind die Felder mit dem Haus des Zauberers und mit dem Versteck der Kristalle. Wer hier ankommt, darf überschüssige Punkte verfallen lassen.

Sollte ein Kind bereits verhext sein und als Frosch um den Spielplan „hüpfen“ darf es, unabhängig vom Würfelergebnis, immer nur um **ein Feld** voran gezogen werden.

Die Kristalle

Wenn ein Kind auf das Versteck mit den Kristallen bewegt wird, darf der Spieler **einen** Kristall auf den Spielstein laden, der nun schnell zurück in das Haus des Zauberers gebracht werden muss. Die Kristalle sind schwer, deshalb kann jedes Kind nur einen Kristall tragen.

Achtung! Da die Kristalle im Zaubewald zu Staub zerfallen würden, müssen die Spieler ihre Kinder den längeren Weg zurückführen. Kristalle dürfen nicht in den Zaubewald getragen werden.

Wenn es einem Spieler gelingt, einen Kristall bis in das Haus des Zauberers zurückzubringen, darf er diesen vor sich ablegen und sich erneut auf den Weg zu den Kristallen machen. Dazu startet das Kind wieder vom Haus des Zauberers aus.

Das Verhexen

Zeigt der Hexenpfeil, nachdem er gedreht wurde, auf ein Feld, auf dem sich ein oder mehrere Kinder befinden, werden sie in Frösche verhext. Zeigt der Hexenpfeil auf ein Feld des Zauberwaldes, so werden alle Kinder, die sich auf den drei Feldern des Waldes befinden, verhext. Verhexte Kinder werden auf ihren Feldern umgedreht, so dass die Froschseite des Spielsteins nach oben zeigt.

Sollten die Kinder bereits mit Kristallen unterwegs gewesen sein, verlieren sie diese, denn Frösche können keine Kristalle tragen. Die Kristalle werden auf das Feld gelegt, auf dem die Kinder verhext wurden und bleiben dort, um später eventuell wieder aufgenommen zu werden.

Ein Frosch darf nun immer nur um **ein Feld** bewegt werden, unabhängig vom Würfelergebnis. Frösche, die sich im Zauberwald befinden, müssen auch im Uhrzeigersinn bewegt werden!

Achtung! Die Frösche sehen alle gleich aus! Merkt euch also gut, unter welchem Frosch sich euer Kind versteckt, denn unter die Frösche schauen darf man nicht. Ihr dürft jeden Frosch bewegen, aber am besten natürlich eure eigenen.

Sollte der Hexenpfeil auf einem Feld landen, auf dem sich bereits einer oder mehrere Frösche befinden, geschieht ihnen nichts, diese Kinder sind ja bereits verhext.

Nachdem der Hexenpfeil gedreht wurde, kann man in einem späteren Zug mit seinem Kind oder dem Zauberer auf oder über das Feld ziehen, auf das der Pfeil bereits zeigt. Dabei geschieht nichts. Verhext wird man nur in dem Augenblick, wenn der Hexenpfeil gedreht wird.

Der Zauberer Mago Magino schützt die Kinder

Der Zauberer ist sehr traurig über den Verlust seines Zauberkristalls, doch er hilft den Kindern auf der Jagd nach den Kristallen und beschützt sie auf ihrem Weg. Dazu kann Mago Magino von jedem Spieler auf die Felder des Spielplanes gezogen werden. Würfelpunkte dürfen nicht verfallen. Ausnahme ist das Haus des Zauberers, hier darf man beim Erreichen überzählige Würfelpunkte verfallen lassen.

Der Zauberer schützt alle Kinder die sich auf **demselben Feld wie er** befinden, vor dem Einfluss der Hexe, so dass die Kinder hier nicht verhext werden können. Zeigt also der Hexenpfeil auf ein Feld, auf dem der Zauberer und ein oder mehrere Kinder stehen, werden diese nicht verhext.

Den Zauberwald und das Versteck mit den Kristallen darf der Zauberer nicht betreten, da hier die Zauberkraft der Hexe zu groß ist.

Der Zauberer Mago Magino erlöst verhexte Kinder

Mago Magino erlöst auch die in Frösche verhexte Kinder. Er kann sie wieder zurückverwandeln. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten:

1. Ein Frosch kann Zug für Zug bis zum Haus des Zauberers bewegt werden. Der Zauberer muss nicht anwesend sein, denn selbst das Haus des Zauberers besitzt Zauberkraft, so dass ankommende Frösche sofort in Kinder zurückverwandelt werden. Dazu wird der Spielstein wieder umgedreht, so dass das Kind wieder zu sehen ist und startet von hier aus erneut.
2. Ein Frosch kann zu einem Feld bewegt werden, auf dem der Zauberer steht. Er wird dort sofort zurück in ein Kind verwandelt.
3. Der Zauberer kann auf ein Feld bewegt werden, auf dem sich ein oder mehrere Frösche befinden. Wenn er ankommt, verwandelt er alle dortigen Frösche in Kinder zurück.

Konnte ein Spieler innerhalb seines Zuges mindestens ein verhextes Kind erlösen, darf er nochmals würfeln.

Kristalle vom Weg aufnehmen

Wenn ein Kind auf ein Feld bewegt wird, auf dem ein oder mehrere Kristalle liegen, darf das Kind **einen Kristall** aufnehmen. Beginnt ein Kind, das noch keinen Kristall trägt, seinen Zug auf einem Feld, auf dem Kristalle liegen, so darf es noch vor dem Ziehen einen Kristall aufladen.

Dabei ist es egal, ob der Kristall von einem anderen Spieler aus dem Versteck geholt wurde, oder ob es ein eigener Kristall war, den man selbst verloren hatte.

Ende des Spiels

Der erste Spieler der drei Kristalle zum Haus des Zauberers bringt ist der Gewinner.

Kürzere Spielvariante

Für ein kürzeres Spiel kann man vereinbaren, dass bereits der erste Spieler, der **zwei Kristalle** nach Hause bringt, der Gewinner ist.

Und nun viel Glück beim spannenden Wettlauf um die Zauberkristalle!

Selecta Spielzeug AG

Postfach 47 · 83531 Edling

Telefon +49 (0) 80 71 - 10 06 - 0

Telefax +49 (0) 80 71 - 10 06 - 40

www.selecta-spielzeug.de

© 2004/2005 Selecta Spielzeug AG