



Magica



**Wer zaubert sich die meisten Spielsachen?
Ein lustiges Gedächtnisspiel für Kinder ab 4 Jahren**

Spielart: Lauf- und Gedächtnisspiel
Spieler: 2 – 4 Kinder ab 4 Jahren
Inhalt: 9 runde Spielplättchen in drei Farben mit Motiven auf der Unterseite,
3 x 8 quadratische Plättchen mit den gleichen Motiven,
1 Zylinder aus Holz, 2 Holzsterne, 1 Symbolwürfel, Spielanleitung
Autor: Eugen Wyss
Illustrationen: Barbara Kinzebach

Die Geschichte

Magorius ist ein guter Zauberer und beschenkt gerne Kinder mit Spielsachen. Wer richtig rät, was er gleich zaubern wird, bekommt das Gezauberte. Wer hat am besten aufgepasst und erhält deshalb die meisten Spielsachen?

Spielvorbereitung

Zuerst werden die **24 quadratischen Plättchen** nach den Motiven Bär, Ball und Buntstifte sortiert. Dann bildet man drei Stapel, einen mit den 8 Bären, einen mit den 8 Bällen und einen mit den 8 Buntstift-Plättchen. Sie kommen in die Mitte, die Motive sind sichtbar. Nun werden die **9 runden Plättchen** mit den Farbflächen nach oben gemischt und so in einem Kreis-Parcours ausgelegt, dass in der Mitte des Kreises die drei Stapel stehen. Der **Zylinder** wird auf ein beliebiges Plättchen des Kreises gelegt. Das jüngste Kind darf mit dem Spiel beginnen und erhält den Würfel.

Ziel des Spieles

Es geht darum, möglichst viele Plättchen mit Spielsachen zu bekommen.

Spielverlauf

Würfeln und Ziehen

Wer an der Reihe ist, würfelt einmal und zieht dann mit dem Zylinder so viele Plättchen im Kreis-Parcours, wie er Augen geworfen hat – und zwar **im Uhrzeigersinn**.

Wer das Symbol „Zylinder“ würfelt, darf mit dem Zylinder nach freier Wahl ziehen.

Und wer das Symbol „Tauschen“ würfelt, darf zwei beliebige Plättchen des Kreis-Parcours miteinander vertauschen.

Mit dem Zylinder darf er in diesem Fall nicht ziehen.

Spielsachen raten:

Auf den runden Plättchen des Kreis-Parcours sind auf der Rückseite der Ball, der Bär und die Buntstifte abgebildet, pro Plättchenfarbe einmal, also insgesamt dreimal. Jeder Spieler, der mit dem Zylinder gezogen ist, darf **raten**, welches Motiv sich auf der Unterseite des Plättchens befindet, auf dem er zum Stehen gekommen ist – entweder der Bär, der Ball oder die Buntstifte.

Danach darf er das Plättchen **aufdecken**, so dass es alle Spieler sehen und es sich einprägen können. Hatte der Spieler **richtig** geraten, darf er sich vom entsprechenden Stapel in der Mitte ein Plättchen mit dem erratenen Motiv nehmen. Hatte der Spieler jedoch **falsch** geraten, bekommt er nichts.

In beiden Fällen wird das aufgedeckte Parcours-Kärtchen wieder umgedreht und der Zylinder wird wieder oben drauf gestellt.

Ende des Spieles

Das Spiel ist zu Ende, wenn einer der drei Stapel mit den zu gewinnenden Spielsachen aufgebraucht ist. Wer jetzt die meisten Plättchen in seinem Besitz hat, hat das Spiel gewonnen und ist der beste Magorius.

Spielvariante

Für diese Spielvariante benötigt man die **beiden Sterne**. Man legt sie zu Beginn auf zwei beliebige Plättchen des Kreis-Parcours. Gelangt man mit dem Zylinder auf ein solches Stern-Plättchen und rät falsch, muss man ein beliebiges, bereits gewonnenes Spielsachen-Plättchen wieder auf den entsprechenden Stapel in der Mitte zurücklegen. Der Stern wird danach auf ein andere Plättchen des Kreis-Parcours gelegt.

Und nun viel Spaß beim Zaubern der Spielsachen!

Adresse:

Selecta Spielzeug AG

Postfach 62 · 83531 Edling

Telefon (0 80 71) 10 06 – 0

Telefax (0 80 71) 10 06 – 40

www.selecta-spielzeug.de