

# ZAUBERZWERG



amigo-spiele.de/02355

Bernhard Weber & Jens-Peter Schliemann Jan Bintakies

ab 5 Jahren

1-6 Personen

ca. 15 Minuten

**K**ennt ihr Rupert, den freundlichen Zauberzweig? Er möchte eure Zauberstäbe mit magischen Kristallen ausstatten. Folgt dazu den Irrlichtern durch den magischen Wald.

Die Irrlichter kennen den Weg zu Ruperts magischer Mine, doch sie können Gut und Böse nicht voneinander unterscheiden. Das wissen die gemeinen Hexen und sind ebenfalls auf dem Weg zur magischen Mine. Ihnen dürfen Ruperts magische Kristalle keinesfalls in die Hände fallen!

Bringt alle Zauberlehrlinge durch den Zauberwald zu Ruperts Mine, bevor eine Hexe dort ankommt. Wählt dazu jedes Mal clever die richtige Karte, macht große Sprünge mit euren Zauberlehrlingen und bewegt die Hexen nur wenige Felder. Sprecht euch gut ab und gewinnt diesen magischen Wettlauf gemeinsam!

## Das gehört zum Spiel



**1 Zauberpfad**  
(bestehend aus  
6 doppelseitigen Teilen:  
Start, Ziel und  
4 Wegteile)

**4 Zauberlehrlinge  
und 3 Hexen**  
(mit Standfüßen)

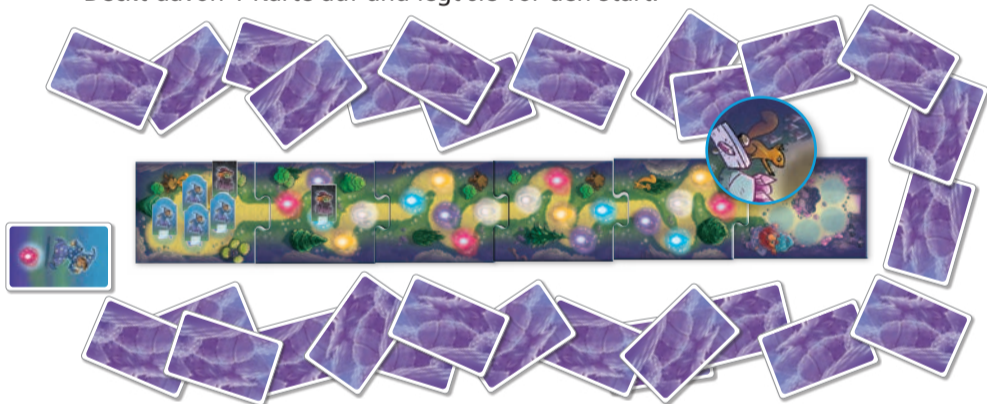
**6 Rollenkarten**

**44 Waldkarten**

(20x Zauberlehrling und 20x Hexe mit  
je einem Irrlicht und 4x Zauberzweig  
mit Zahlen von 1 bis 3)

## Die Vorbereitung

- Baut den Zauberpfad auf:
  - o Dreht Start und Ziel auf die Seiten mit dem Eichhörnchen.
  - o Dreht die 4 Wegteile auf eine beliebige Seite und steckt alle 6 Teile zusammen.
- Stellt 4 Zauberlehrlinge und 1 Hexe auf die entsprechend markierten Felder des Starts.
- Stellt 1 weitere Hexe auf das 3. Farbfeld vom Start aus gesehen.
- Mischt alle Waldkarten und verteilt sie als dichten Wald um den Zauberpfad. Deckt davon 1 Karte auf und legt sie vor den Start.



Legt die übrige Hexe und die 6 Rollenkarten beiseite. Ihr benötigt sie nur in der Variante **Zauberquell**. Jetzt kann der Wettlauf beginnen!

## So spielt ihr

**Zauberzweig** ist ein kooperatives Spiel. Ihr gewinnt oder verliert gemeinsam.

Entscheidet euch jedes Mal für eine der beiden aufgedeckten Karten und bewegt die passende Figur. Euer Ziel ist es, dass alle Zauberlehrlinge das Ziel bei Ruperts Mine erreichen, bevor dies einer der beiden Hexen gelingt.

### Mit Zauberlehrlingen und Hexen durch den Wald



Ihr spielt nacheinander im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Zwerg gesehen hat, beginnt. Wer von euch an der Reihe ist, deckt eine beliebige Waldkarte auf und legt sie zur bereits aufgedeckten Waldkarte beim Start. So habt ihr jedes Mal 2 offene Karten zur Auswahl. Mit einer dieser Karten bewegst du nun eine Figur den Weg entlang.

Überlegt gemeinsam, welche der beiden Karten du am besten wählst.

Die Karte zeigt, ob du einen Zauberlehrling oder eine Hexe bewegst. Sie zeigt auch, auf welches Farbfeld du die Figur ziehst. Nimm die Figur und stelle sie auf das nächste freie Feld des Weges in der gezeigten Farbe. Überspringe dabei besetzte Felder.



Mit dieser Karte ziehst du einen **Zauberlehrling** auf das nächste freie **gelbe Feld**. Dabei überspringst du eine Hexe, die auf dem ersten gelben Feld steht.

Überlegt auch, welchen Zauberlehrling oder welche Hexe du bewegst.

Lege die verwendete Karte beiseite auf einen Ablagestapel.

Achtet darauf, dass ihr Karten von diesem Stapel nicht wählen dürft. Erst wenn ihr keine Waldkarte mehr ziehen könnt, mischt die Karten vom Stapel und verteilt sie wie zu Beginn um den Zauberpfad.

### Der Zauberzweig

Einige Karten zeigen den Zauberzweig Rupert. Wählst du diese Karte, bewegst du eine beliebige Figur um die gezeigte Anzahl an Feldern zurück. Dafür eignen sich Hexen besonders gut! Auch hier überspringst du besetzte Felder.



Mit dem Zauberzweig Rupert schickst du die Hexe 2 Felder zurück. Da die Felder direkt hinter der Hexe besetzt sind, bewegst du sie auf das übernächste freie Feld.

Nachdem du eine Figur bewegt hast, ist die nächste Person an der Reihe.

### Bei Rupert im Ziel ankommen

Du ziehst einen Zauberlehrling oder eine Hexe ins Ziel, wenn es auf dem Weg dorthin kein freies Feld in der gezeigten Farbe mehr gibt. Stelle die Figur auf das farblich passende Feld für den Zauberlehrling oder die Hexe.



Da der Weg bis zum Ziel kein gelbes Feld mehr zeigt, ziehst du den Zauberlehrling zu Rupert ins Ziel.

## Gewonnen oder verloren?

Sobald der 4. und letzte Zauberlehrling das Ziel erreicht, gewinnt ihr gemeinsam. Zieht jedoch vorher 1 Hexe auf das Ziel, verliert ihr das Spiel.

### Übung macht den Meister!

Schafft ihr es auch nach mehreren Partien noch nicht, vor den Hexen bei Rupert anzukommen, setzt euch zunächst ein leichteres Ziel. Versucht erst mal 2 oder 3 Zauberlehrlinge ins Ziel zu bringen, um das Spiel zu gewinnen.

### Das ist viel zu einfach!

Sucht ihr eine größere Herausforderung, dann versucht die folgenden 7 Level zu meistern. Hierbei haben die Hexen jedes Mal einen größeren Vorsprung. Schafft ihr es trotzdem, vor ihnen bei Rupert anzukommen?

Wählt vor der Partie eines der untenstehenden Level aus. Stellt die Hexen wie abgebildet auf den Start oder das 3. (mittlere) Farbfeld eines bestimmten Wegteils.

Level 1:



Level 2:



Level 3:



Level 4:



Level 5:



Level 6:



Level 7:



## Variante: Zauberduell (2-6 Personen)

Nachdem die Zauberlehrlinge ihre Zauberstäbe erhalten haben, organisiert Rupert ein freundschaftliches Wettrennen. Ihr spielt in 2 Teams gegeneinander: Ein Team versucht die Hexen zuerst ins Ziel zu bringen, das andere Team die Zauberlehrlinge.

Teilt euch möglichst gleichmäßig auf Zauberlehrlinge und Hexen auf. Nehmt euch die entsprechende Rollenkarte und legt sie offen vor euch. Dreht Start und Ziel auf die Seite mit dem Hasen und stellt 3 Zauberlehrlinge und 3 Hexen auf die markierten Startfelder. Legt den übrigen Zauberlehrling in die Schachtel zurück, ihr braucht ihn in dieser Variante nicht.

Beim **Zauberduell** deckt ihr keine Karten auf.

Stattdessen nimmt 1 Person aus jedem Team 2 Karten auf die Hand.

Ein Team beginnt und spielt 1 der 2 Karten offen aus und bewegt 1 Figur entsprechend. Überlegt innerhalb eures Teams, welche Karte ihr spielt und welche Figur ihr bewegt.

Dann zieht ihr 1 Karte nach, und das andere Team ist an der Reihe.

Das Team, das zuerst alle seine Figuren im Ziel hat, gewinnt.



Kennt ihr schon?



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:  
**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
 www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de