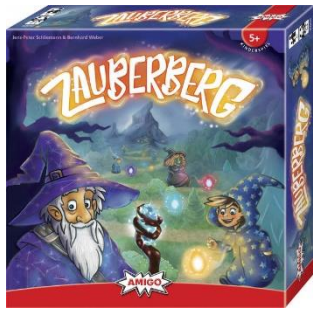


PRESSEINFORMATION

AMIGO-Kinderspiel

Zauberberg – der magische Wettlauf beginnt!



Am Fuße des Zauberbergs wohnt der Magier Balduin. Mit Hilfe seiner Irrlichter ruft er die Zauberlehrlinge vom **Zauberberg** zu sich, um sie das Wissen der Magie zu lehren. Die Irrlichter zeigen den angehenden Zauberern dabei den Weg durch den geheimnisvollen Wald ins Tal. Doch auch die gemeinen Hexen folgen den Spuren der Irrlichter und ein Wettlauf beginnt. Nun sind die magischen Fähigkeiten der Spieler gefragt. Schaffen sie es, die „murmelnden“ Irrlichter möglichst geschickt auf den Weg zu bringen, so dass sie nur den Lehrlingen, nicht aber den Hexen den Weg zu Balduin weisen?

So spielt man **Zauberberg**:

Alle Lehrlinge und Hexen werden auf ihre entsprechenden Felder auf dem Spielplan platziert. Reihum ziehen die Mitspieler zufällig unterschiedlich farbige Kugeln aus dem Beutel und platzieren diese so, dass sie beim Hinabrollen über den Spielplan möglichst einen Zauberlehrling treffen. Gemeinsam beraten die Spieler, welcher Startpunkt am geeignetsten für die Kugel ist. Trifft die Kugel auf eine Figur, egal ob Hexe oder Zauberlehrling, so wird diese den Weg entlang nach unten auf das nächste freie Feld, das der Farbe der Kugel entspricht, vorgerückt. Dann ist der Nächste an der Reihe. Ziel des Spiels ist es, 4 Zauberlehrlinge den Berg hinab ins Ziel zu bringen, bevor dort 3 Hexen ankommen.

Zauberberg von Jens-Peter Schliemann und Bernhard Weber wartet mit einem außergewöhnlichen 3D-Spielplan, einfachem Spielmechanismus und aufwendig gestaltetem Spielmaterial auf. Das überzeugte auch die Expertenjury des „Spiel des Jahres e.V.“, die **Zauberberg** zum „Kinderspiel des Jahres 2022“ kürte. Durch das kooperative Spielziel können Kinder erste gemeinsame Erfahrungen zu strategischen und taktischen Überlegungen sammeln.

(1.609 Zeichen)

| | | | |
|------------------|---|----------------|------------------------------|
| Spieler: | 1-4 Personen | Inhalt: | 6 Zauberlehrlinge |
| Alter: | ab 5 Jahren | | 4 Hexen |
| Dauer: | 15 Minuten | | 5 Irrlichter (Kugeln) |
| Autor: | Jens-Peter Schliemann & Bernhard Weber | | 1 Beutel |
| Grafik: | Annette Nora Kara | | 1 Spielplan mit vier Stützen |
| Art.-Nr.: | 02050 | | 1 Zielfeld |
| UVP: | 34,99 EUR | | 1 Spielanleitung |

