

WunderKESSEL

Ein magisch verdrehtes Memo-Laufspiel für 2 - 4 Zauberlehrlinge von 5 - 99 Jahren.

Autoren: Anna Oppolzer & Stefan Kloß • **Illustration:** Julia Bierkandt • **Redaktion:** Christiane Hüpper

Spieldauer: ca. 20 Minuten



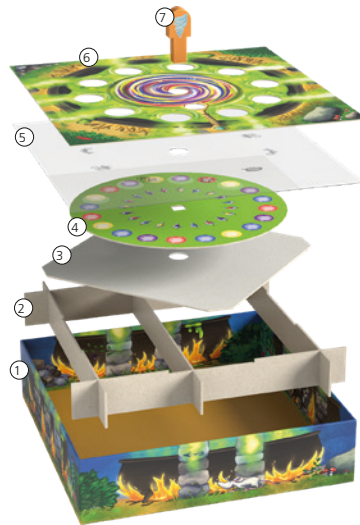
Hex, di flex! – Grüner Spinnendreck! – Die Zauberlehrlinge der Zauberschule Magica schwingen die Zauberstäbe in heller Aufregung! Heute ist die große Zauberprüfung! Dazu versammeln sich alle Prüflinge auf dem verwunschenen Zauberberg rund um den magischen Wunderkessel. Dieser zeigt auf magische Weise, welche Zutaten für das Brauen der Zaubertränke herbeigezaubert werden müssen. Doch aufgepasst: Einmal im Kessel gerührt, verändern die Zutaten wie von Zauberhand ihre Farbe. Wer behält den Überblick im Wunderkessel und weiß immer, wo die gerade benötigten Zutaten zu finden sind?

Ziel ist es, als Erster alle geforderten Zaubertränke zu brauen und damit das Spiel zu gewinnen.

Spielinhalt:

1 Wunderkessel (bestehend aus: Schachtelboden mit Einleger, Steckkreuz, Zwischenboden, Drehscheibe, transparenter Symbolplan und Spielplan), 1 Drehfigur Wirbelwind, 4 Zauberlehrlinge aus Holz, 4 Spielermarker, 20 Zutaten-Plättchen (Unkenlaich, Krötenpilz, Löwenfischgräte, Hexenwurm, Drachenkristall in jeweils 4 Farben), 36 Zaubertrank-Plättchen, 12 Zaubermünzen, 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel Vor dem ersten Spiel bitte die Schutzfolie vom transparenten Symbolplan entfernen. Diese wird für das Spiel nicht benötigt und kann entsorgt werden. Lasst euch beim ersten Aufbau gerne von einem Erwachsenen helfen. (Die Abbildung zum Aufbau findest du auch innen auf dem Einleger des Verpackungsbodens!)



- (1) Legt den leeren **Schachtelboden mit Einleger** in die Tischmitte.
- (2) Nehmt die **fünf grauen Trennwände**, steckt sie wie abgebildet zusammen. Achtet dabei auf die abgebildeten **Aussparungen**. Legt das entstandene Steckkreuz in den Schachtelboden.
- (3) Legt nun den **Zwischenboden** auf das Steckkreuz, so dass er in den Aussparungen einrastet.
- (4) Darüber legt ihr die **Drehscheibe**.
- (5) Nehmt anschließend den **transparenten Symbolplan** und legt ihn so auf die Drehscheibe, dass die Löwenfischgräte und das Glas mit den Hexenwürmern in Richtung Schachtelseite mit der Maus (2 Säulen) zeigen.
- (6) Als Letztes kommt darüber der **Spielplan**. Achtet dabei darauf, dass der Löffel und der Pfeil Richtung Seite mit der Maus zeigen.
- (7.) Steckt nun in die Öffnung in die Mitte des Spielplans die **Drehfigur**, sodass sie Spielplan, Drehscheibe, Symbolplan und den Zwischenboden verbindet. Wenn ihr die Drehfigur jetzt dreht, dann dreht sich die Drehscheibe mit. Dabei verändern sich die Farben der Symbole. Probiert es gleich einmal aus! Löst nun alle Plättchen vorsichtig aus den Tableaus. Die leeren Tableaus und der Polybeutel werden nicht mehr benötigt und können entsorgt werden.



Wichtig: Lasst am Ende des Spiels den Wunderkessel aufgebaut. Verteilt einfach das restliche Spielmaterial auf dem Spielplan, legt die Anleitung darauf und verschließt die Schachtel mit dem Deckel.



Spielvorbereitung:

Stellt den zusammengebauten Wunderkessel in die Tischmitte. Dreht die Drehscheibe so, dass ein einzelner farbiger Zaubertrank vollständig im Zauberlöffel zu sehen ist.

Sortiert die Zaubertrank-Plättchen nach Farben. Legt dann in jede Ecke des Wunderkessels alle Zaubertrank-Plättchen einer Farbe. Das ist euer gemeinsamer Vorrat.

Jeder sucht sich einen Zauberlehrling aus und nimmt den passenden Spielermarker zu sich.

Wer zuletzt eine Fledermaus gesehen hat, wird Startspieler. Siehst du am Schachtelrand die Säule mit dem Pfeil neben dem Zauberlöffel? Setze deinen Zauberlehrling auf diese Säule.



Auf jeder Säule darf immer nur ein Zauberlehrling sitzen.

Im Uhrzeigersinn setzen dann die anderen Spieler ihren Zauberlehrling jeweils auf die nächste freie Säule (s. Abb. links unten).

Anschließend nimmt sich jeder Spieler 3 Zaubermünzen und legt diese mit der Zaubermünze nach unten vor sich.

Mischt verdeckt die 20 Zutaten-Plättchen und legt sie in einem 4 x 5 Raster neben dem Wunderkessel aus, so dass jeder Spieler sie gut erreichen und sehen kann.



Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Startspieler beginnt die Zauberprüfung.

Welche Zutat (= Symbol + Farbe) sollst du herbeizaubern?

Sieh dir die Zutat im Wunderkessel an, neben der dein Zauberlehrling gerade steht. Der helle Nebel weist dir dabei den Weg von der Säule deines Zauberlehrlings zu dieser Zutat. Sie zeigt, welches Symbol du auf welcher Farbe (z. B. „Löwenfischgräte + gelb“) herbeizaubern sollst.

Sage den Zauberspruch: „Hex, hex her-bei, Zau-ber-zu-tat!

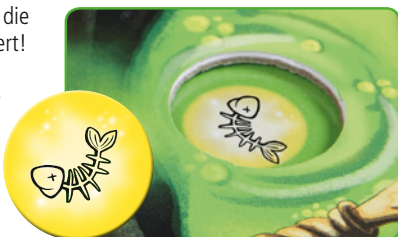
Sei da-bei!“ Decke nun ein beliebiges verdecktes Zutaten-Plättchen auf.



Was zeigt das von dir aufgedeckte Zutaten-Plättchen?

• Das Symbol und die Farbe deiner gesuchten Zutat?

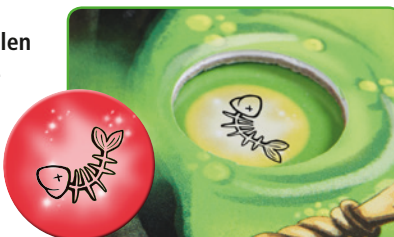
Super Hexenzauber, du hast die richtige Zutat herbeigezaubert! Setze deinen Zauberlehrling 3 freie Säulen am Schachtelrand vorwärts. Zusätzlich zum erfolgreichen Zauber bekommst du als Belohnung eine **Zaubermünze**. Drehe dazu eine deiner Zaubermünzen um, so dass die Zaubermünze zu sehen ist.



Hinweis: Säulen, auf denen bereits ein Zauberlehrling sitzt, überspringst du dabei mit deiner Figur (= nur freie Säulen werden beim Ziehen mitgezählt!)

• Das Symbol deiner gesuchten Zutat, aber eine andere Farbe?

Gut gemacht! Setze deinen Zauberlehrling 2 freie Säulen am Schachtelrand vorwärts.



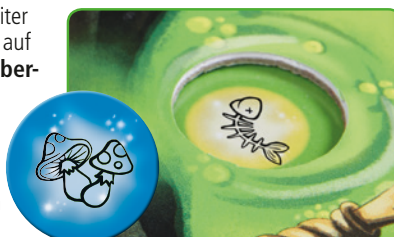
• Die Farbe deiner gesuchten Zutat, aber ein anderes Symbol?

Gar nicht schlecht. Setze deinen Zauberlehrling 1 freie Säule am Schachtelrand vorwärts.



• Weder das Symbol, noch die Farbe deiner gesuchten Zutat?

Schade, aber auch nicht weiter schlimm. Deine Figur bleibt auf seiner Säule sitzen. Als **Zaubernachhilfe** darfst du dir ein beliebiges der Zutaten-Plättchen geheim ansehen. Merke es dir gut und lege es dann wieder verdeckt an dieselbe Stelle zurück.



Danach verdeckst du das aufgedeckte Zutaten-Plättchen wieder. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Während der Zauberprüfung kann es zu 2 Sonderaktionen kommen:

Sonderaktion 1: Zaubertrank brauen und Wirbelwind auslösen

Fliegst du mit deinem Zauberlehrling am Stiel des Zauberlöffels vorbei? Dann hast du einen Zaubertrank fertiggebraut. Super, du hast einen Teil deiner Prüfung erfolgreich bestanden!



Zur Belohnung nimmst du dir einen Zaubertrank, und zwar in der Farbe, die der Zaubertrank im Zauberlöffel anzeigt.

Anschließend rührt der magische Wirbelwind den Wunderkessel mächtig durcheinander. Nimm dazu die Wirbelwind-Drehfigur in der Mitte des Wunderkessels zwischen deine Finger und drehe sie langsam im Uhrzeigersinn, bis der nächste Zaubertrank im Zauberlöffel vollständig sichtbar ist. Dadurch ändern sich gleichzeitig auch alle Farben der Zutaten im Wunderkessel.



Sonderaktion 2: Wunschtrank brauen

Sobald du deine **dritte** magische Zaubermünze erhältst, also 3 Zaubermünzen sichtbar vor dir liegen hast, braust du **sofort einen beliebigen Zaubertrank**: Nimm dir einen Zaubertrank in der Farbe deiner Wahl aus dem Vorrat. Drehe danach die 3 Zaubermünzen wieder um, so dass keine Zaubermünze mehr sichtbar ist.

Wichtig: Das Einlösen der magischen Zaubermünzen darfst du nur sofort und **nicht später** machen!



Spielende:

Das Spiel endet **sofort**, wenn ein Zauberlehrling 3 Zaubertränke gleicher Farbe

oder

3 Zaubertränke in unterschiedlichen Farben vor sich liegen hat.

Prima! Du bist der beste Zauberlehrling dieses Jahrgangs und gewinnt das Spiel.

Tipp! Wenn ihr mit **Erwachsenen** spielt, können diese auch versuchen, 5 beliebige Zaubertränke zusammenzubrauen. So ist eure Chancengleichheit besser gewahrt.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

„Das Spiel Wunderkessel widmen wir unserer Tochter Emma Maria, die uns jeden Tag aufs Neue verzaubert.“
(Anna Oppolzer & Stefan Kloß)

