

Der verfluchte Zaubertrank



Autoren: Gebrüder Frei



Illustration: Rolf Vogt ARVI*

Grafik/Design: Rolf Vogt

Redaktion: Claudia Wiczorek

2-4
ab 7 Jahren
20-25 min.



© Copyright 2011:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40861

D

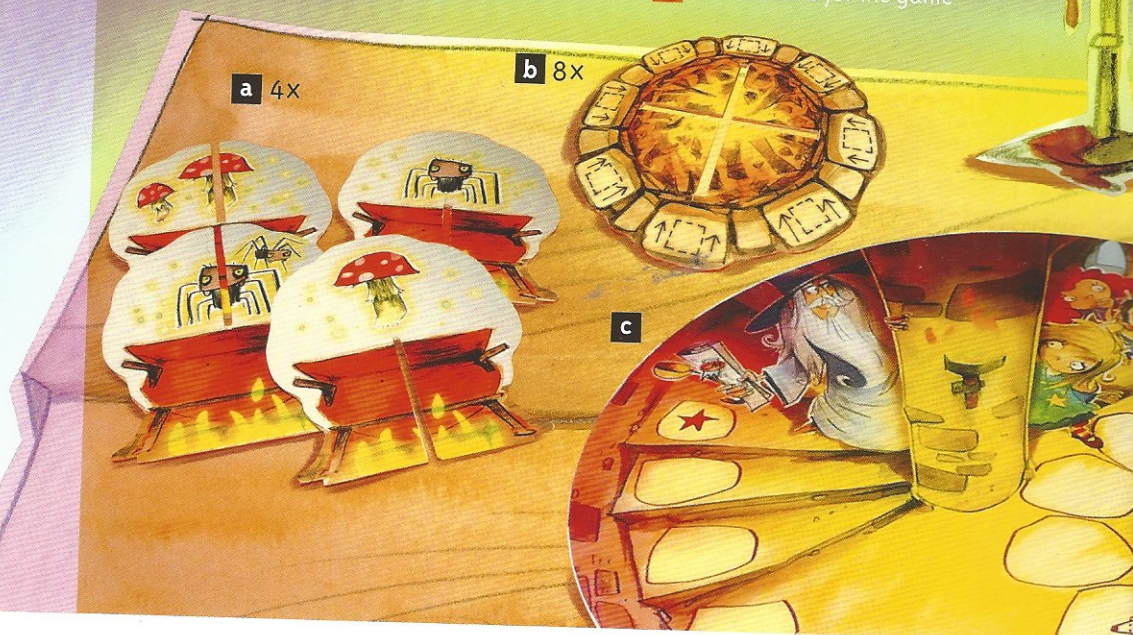
Inhalt

- a** 4 Zauberessel-Sets
(je 4x rot, grün, gelb, blau)
- b** 8 Feuerstellen
- c** 1 Spielfeld
- d** 32 Feuersteine
- e** 4 Spielfiguren
(je 1x rot, grün, gelb, blau)
- f** 16 Spiegelfolienaufkleber
- g** 22 Rezeptkärtchen (mit Spinnen, Kröten,
Fliegenpilzen und Zauberlehrlingen)
- h** 2 Buchdeckel (vorn und hinten)
- i** 1 Helfermaus
- Spielanleitung

GB

Content

- a** 4 magic cauldron sets
(4x red, green, yellow and blue)
- b** 8 fireplaces
- c** 1 game board
- d** 32 firestones
- e** 4 tokens
(1x red, green, yellow and blue)
- f** 16 mirror foil stickers
- g** 22 recipe cards (with spiders,
toads, mushrooms and magician's
apprentices)
- h** 2 book covers (front and back)
- i** 1 mouse assistant
- Instructions for the game



Der verfluchte Zaubersrank

Zwei Spinnen, eine Kröte und drei Pilze zeigt das alte Rezeptbuch. „Wo sollen wir nur all die Zutaten hernehmen?“, grübeln die kleinen Zauberehrlinge. „Zaubertränke kochen ist keine leichte Aufgabe.“, sagt der alte Zaubermeister. „Ihr braucht neben den richtigen Zutaten auch eine Prise Magie!“

„Aber wir haben nicht genug Zutaten. Schau her, wir haben nur zwei Pilze!“ Der alte Zauberer lächelt wissend und sagt: „Versucht es doch mit dem Spiegelzauber, seht her... Krötenbein und Spinnenbrei, schwuppdwupp, aus zwei mach drei!“

Da staunen die Zauberehrlinge nicht schlecht, denn wo eben noch zwei Pilze waren, sind nun drei.

The darned magic potion

The ancient recipe book contains two spiders, one toad and three mushrooms. “Where on earth are we going to get all the ingredients”, the little magician’s apprentices wonder. “It’s not easy to cook a magic potion”, the old master magician said. “You need a pinch of magic to go with all the right ingredients!”

“But we haven’t got all the ingredients. Look here, we’ve only got two mushrooms!” The old sorcerer smiles knowingly and says: Try out the magic of mirrors, look... Toad’s legs and stewed spiders, abracadabra, turn two into three!”

The magician’s apprentices are more than a little astonished to see three mushrooms where there had only been two just before.



Vor dem ersten Spielen

Löst behutsam alle Teile aus den Stanztafeln. Klebt dann vorsichtig und möglichst präzise die Spiegelfolie auf die Klebefelder der Zauberkessel. Lasst euch dabei am Besten von einem Erwachsenen helfen!

Spielvorbereitung

- ❶ Nehmt euch jeder 2 Feuerstellen, 8 Feuersteine, 1 Spielfigur und die 4 farblich passenden Kesselteile.
- ❷ Legt das Spielfeld in die Tischmitte und setzt die Helfermaus neben das Mausfeld.
- ❸ Stellt eure Spielfiguren auf das Startfeld.
- ❹ Mischt die Rezeptkärtchen gut durch und legt diese zu zwei gleichgroßen Stapeln auf die Buchrückseite. Deckt sie dann mit dem Buchdeckel zu. Jetzt liegt das Rezeptbuch bereit und los geht's!

Before playing the game for the first time

Gently remove all the parts from the punched boards. Stick the mirror foil as carefully and accurately as possible onto the adhesive fields on the magic cauldron. This is easier if you let yourselves be helped by a grown-up.

Preparation for the game

- ❶ Each player takes 2 fireplaces, 8 firestones, 1 figure and the four parts of the cauldron in the corresponding colours.
- ❷ Place the board in the centre of the table and place the mouse assistant next to the mouse square.
- ❸ Place your figures on the starting field.
- ❹ Shuffle the recipe cards well and lay them in equal piles on the back cover of the book. Then cover them over with the book cover. The recipe book is now ready and you can get started!



Spielidee

Alle Zauberlehrlinge versuchen schnellstmöglich die Zaubertränke aus dem alten Rezeptbuch zu kochen. Doch ob das so einfach gelingt?

Spielverlauf

- ❶ Gespielt wird reihum. Wer zuletzt eine echte Kröte gesehen hat, darf das Rezeptbuch aufschlagen.
- ❷ Ihr seht nun vier Rezeptkarten, diese zeigen das Rezept für den Zaubertrank. Schaut euch genau an, welche Zutaten benötigt werden.

Sagt dann gemeinsam laut den Spruch: „Eins, zwei, drei - los geht die Zauberei!“ und schon kann das Wettkochen beginnen.

Objective

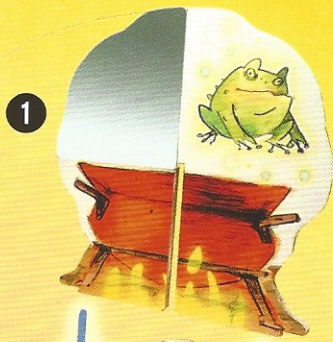
All the magician's apprentices try to cook the magic potions from the old recipe book as fast as possible. Who knows if it's going to work?

How to play

- ❶ The players take turns. The last person to see a toad is allowed to open the recipe book.
- ❷ Now you can see four recipe cards showing the recipe for the magic potion. Look and see exactly which ingredients are required.

Then, all together say the magic spell: "One, two, three - let magic run free!" and now the cooking competition can begin.





1

1 Steckt **alle gleichzeitig** eure Zauberkessel so zusammen, dass die erforderlichen Zutaten sichtbar werden. Die Spiegel können euch dabei helfen. Stellt die Kessel dann auf die Feuerstelle. Ihr könnt zum Kochen einen oder zwei Kessel benutzen.

1 Everyone puts together their magic cauldrons **at the same time** so that the required ingredients can be seen. The mirrors may help you with it. Put the cauldrons onto the fireplace. You can use one or two cauldrons to cook with.

2 Setzt euch auf Augenhöhe vor euren Kessel, so dass ihr gut hineinsehen könnt! Schaut aus verschiedenen Richtungen in den Zauberkessel, dreht hierzu die Feuerstelle hin und her.

2 Sit down in front of your cauldrons so that you can see into them well! Look into the magic cauldron from different directions by turning the fireplace around.

Entdeckt ihr beim Drehen eine benötigte Zutat (mit oder ohne Spiegel), markiert ihr die Stelle, von der aus die Zutat zu sehen ist, mit einem Feuerstein. Legt dazu den Feuerstein auf das Pfeilfeld am Rand der Feuerstelle.

While you are turning it, if you notice an ingredient you need (with or without a mirror), mark the spot from which the ingredient is visible with a freestone. For this purpose place the freestone on the arrow field on the edge of the fireplace.

Markiert so viele Pfeilfelder bis ihr die **genaue** Anzahl Zutaten der vier Rezeptkärtchen erreicht habt. **Achtung:** Es dürfen nicht weniger oder mehr Zutaten mit Feuersteinen

Mark as many arrow fields as it takes to reach the **exact** number of ingredients on the four recipe cards. **Caution:** Do not mark more or fewer ingredients with freestones

3 (auch keine halben Zutaten) markiert sein.

3 (and no half ingredients).

4 Beispiel: ihr müsst 6 Pilze kochen (markieren).

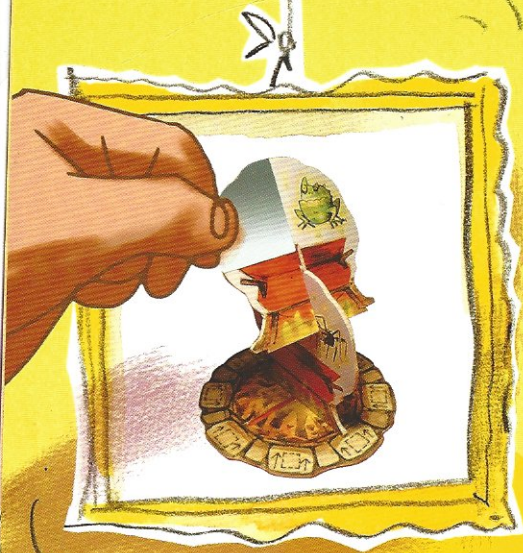
4 Example: You must cook (mark) 6 mushrooms.

2

3

4

Spiegel
Mirror
Miroir
Spiegel
Specchio



Wer als Erster fertig ist, ruft:
„Zauberei vorbei!“

Überprüft nun gemeinsam, ob der Schnellste
auch wirklich alles richtig hat.

Richtig

Sind alle Zutaten in der richtigen Anzahl mit
Feuersteinen markiert, darf er seine Figur
zwei Felder vorrücken.

Falsch

Hat sich ein Fehler eingeschlichen, bleibt sei-
ne Spielfigur stehen und alle anderen dürfen
ihre Figur um ein Feld vorrücken.

Anschließend nehmt ihr eure Zauberkessel
wieder auseinander und der nächste Spieler
schlägt eine neue Seite im Rezeptbuch auf,
indem er die obersten beiden Rezeptkärtchen
umblättert. Los geht die nächste Runde!

The first player to complete this calls out:
“The magic is over!”

Together, now check whether the fastest
player has really got everything right.

Right

If the right number of ingredients has been
marked with firestones, he may move his
token two fields forwards.

Wrong

If a mistake has been made, the token must
stay where it is and all the other players may
move theirs one field forwards.

Thereafter, dismantle your magic cauldrons
and the next player opens a new page in
the recipe book by turning over the top
two recipe cards. And now the next round
begins!





Zauberlehrling im Rezeptbuch

Erscheinen Zauberlehrlinge im Rezeptbuch ist das der Glückszauber! Für **jeden** eigenen Lehrling darfst du deine Figur nach dem Kochen **zwei Felder** extra vorsetzen. Sind vier Zauberlehrlinge im Rezeptbuch wird in dieser Runde nicht gekocht, dafür dürft ihr eure Figuren entsprechend der abgebildeten Zauberlehrlinge vorwärts ziehen.

Helfermaus

Sobald der erste Spieler auf oder über das Mausfeld zieht, flitzt die Helfermaus zum hintersten Spieler und hilft ihm in der nächsten Runde. Die kleine Maus hat immer jede Menge Pilze dabei! Kommen also Pilze im Rezept vor, muss der letzte Spieler (die letzten Spieler), keine Pilze mitkochen. Das Rezept reduziert sich auf die übrigen Zutaten.

Sind nur Pilze im Rezept, steckt der Spieler schnell einen Kessel zusammen und ruft: „Zauberei vorbei“. War er damit der Schnellste, darf er zwei Felder vorwärts ziehen.

Am Ende einer Runde geht die Helfermaus immer zum hintersten Spieler.

Ende des Spiels und Sieger

Das Spiel endet, wenn ein Spieler das Zielfeld erreicht oder das Rezeptbuch einmal durchgekocht ist. Gewonnen hat derjenige, der am weitesten vorn liegt.

A magician's apprentice in the recipe book

If magician's apprentices appear in the recipe book it means a lucky charm! Additionally, after cooking you can move your token **two fields** forwards for **each** of your own apprentices. If there are four magician's apprentices in the recipe book, nothing is cooked in this round; instead you can move your tokens forwards as many spaces as the depicted magician's apprentices.

The mouse assistant

As soon as the first player moves onto or over the mouse field the mouse assistant dashes to the player at the very rear and helps him into the next round. The little mouse always carries lots of mushrooms with it! So if mushrooms are needed in the recipe, the last player (s) doesn't have to cook any mushrooms. The recipe is reduced to the other ingredients.

If the recipe consists of mushrooms only, the player quickly assembles a cauldron and calls out: "The magic is over". The fastest player to do so is allowed to move two fields forwards.

At the end of a round the mouse assistant always goes to the rearmost player.

The end of the game and the winner

The game ends when all the recipes in the book have been cooked once, or when a player reaches the final field. The winner is the player who is furthest forward.

