

Verzauberter Elfenwald

Für 2 bis 4 kleine Elfen ab 5 Jahren

Zaubern ist die Lieblingsbeschäftigung der jungen Elfen – aber auch die Kunst der Elfenmagie will gelernt sein. Wer genug Sternenstaub in sich trägt, kann die Elfen bei ihrer Zauberstunde im Elfenwald beobachten. Aber aufgepasst! Welchen Gegenstand hat die Zaubereife gerade im Sternenstaub verschwinden lassen und hat sie wirklich nur die wunderschöne Blume herbeigezaubert?

Spielmaterial

- ★ 17 runde Motiv-Plättchen
- ★ 12 Zauberkärtchen
- ★ 4 Elfenreich-Tafeln



Ziel des Spiels

Merkt euch gut, welche Motive die Elfen verzaubern! Die Spielerin, die am Ende des Spiels die meisten Motiv-Plättchen auf ihrer Elfenreich-Tafel sammeln konnte, ist die Siegerin.

Vor dem ersten Spiel

Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und löst alle Teile vorsichtig heraus. Schaut euch die runden Motiv-Plättchen genau an und erzählt euch, welche Motive ihr darauf entdeckt.

Spielvorbereitung

Sechs beliebige Motiv-Plättchen werden, mit der Motivseite nach oben, in der Tischmitte platziert, sodass sie für alle Spielerinnen gut erreichbar sind. Die restlichen Motiv-Plättchen kommen als Vorrat **verdeckt** an den Rand der Spielfläche. Alle Zauberkärtchen werden gemischt und mit der lilafarbenen Seite nach oben als Stapel neben die Motiv-Plättchen in die Tischmitte gelegt. Jede Spielerin erhält eine Elfenreich-Tafel und legt sie mit der Elfenseite nach oben vor sich ab. Nicht benötigte Elfenreich-Tafeln kommen zurück in die Schachtel.

Das Spiel beginnt

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Die jüngste Spielerin beginnt und übernimmt die Rolle der Zaubereife. Ihre Mitspielerinnen merken sich nun genau, welche Motive in der Tischmitte liegen. Dann fordert die Zaubereife ihre Mitspielerinnen auf, die Augen zu schließen. Sie deckt das oberste Zauberkärtchen auf und schaut sich die Vorderseite genau an. Das dort abgebildete Zaubersymbol gibt an, welchen Zauber die Zaubereife jetzt ausführen muss.

SOWSOS

Was ist auf dem Zauberwürfel abgebildet?



Die Zauberwürfel nimmt **ein beliebiges Motiv-Plättchen** aus der Tischmitte und legt es verdeckt vor sich ab.



Die Zauberwürfel nimmt **zwei beliebige Motiv-Plättchen** aus der Tischmitte und legt sie verdeckt vor sich ab.



Die Zauberwürfel **vertauscht zwei beliebige Motiv-Plättchen**, die in der Tischmitte liegen. Die zwei vertauschten Motiv-Plättchen müssen danach jeweils an der Stelle liegen, an der das andere Motiv-Plättchen vorher lag.



Die Zauberwürfel legt **eines der verdeckten Motiv-Plättchen** vom Rand der Spielfläche offen zu den anderen Motiv-Plättchen in die Tischmitte.

Hat die Zauberwürfel den auf dem Zauberwürfel abgebildeten Zauber ausgeführt, legt sie das Würfel für alle gut sichtbar in die Tischmitte. Die Zauberwürfel ruft: „Der Elfenzauber ist vollbracht!“, und die Mitspielerinnen öffnen ihre Augen.

Was hat die Zauberwürfel verzaubert?

Sobald die Mitspielerinnen ihre Augen wieder geöffnet haben, schauen sie sich das offen liegende Zauberwürfel und die Motiv-Plättchen in der Tischmitte genau an.

Tipp unter Elfenfreundinnen

Anhand des offen liegenden Zauberwürfels und des darauf abgebildeten Symbols können die Mitspielerinnen erkennen, welchen Zauber die Zauberwürfel gerade ausgeführt hat. Es ist daher hilfreich, wenn ihr euch vor dem Spiel anschaut, welcher Zaubergegenstand welchen Zauber darstellt.

Die Mitspielerinnen, die nun **als erste sagt**, welches Motiv oder welche Motive die Zauberwürfel verzaubert hat, erhält **ein verzaubertes Motiv-Plättchen** und legt es auf ihrer Elfenwürfel-Tafel ab. Mögliche andere verzauberte Motiv-Plättchen bleiben offen in der Tischmitte liegen. Damit ist der Zauber beendet.

Magie-Regeln

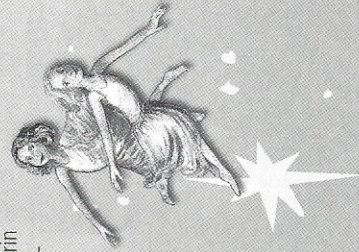
- Während eines Zaubers darf jede Mitspielerinnen nur einmal einen Tipp abgeben, welches Motiv oder welche Motive von der Zauberwürfel verzaubert wurden.
- Nennen zwei Mitspielerinnen gleichzeitig das oder die richtigen Motive, so darf die Zauberwürfel entscheiden, wer von den beiden das entsprechende Motiv-Plättchen erhält.

Zauber-Beispiele

- Zauberwürfel Jana hat das Zauberwürfel mit **einem Elfenwürfel** gezogen und das Motiv-Plättchen mit der Blume weggenommen. Ihre Mitspielerinnen Alexandra hat genau aufgepasst und ruft als erste: „Die Zauberwürfel hat die Blume weggezaubert!“ Alexandra darf sich das Motiv-Plättchen mit der Blume nehmen und auf ihrer Elfenwürfel-Tafel ablegen.
- Zauberwürfel Jana hat das Zauberwürfel mit **zwei Elfenwürfeln** gezogen und die beiden Motiv-Plättchen mit der Blume und dem Stern weggenommen. Ihre Mitspielerinnen Christine hat genau aufgepasst und ruft als erste: „Die Zauberwürfel hat die Blume und den Stern weggezaubert!“ Christine darf sich das Motiv-Plättchen mit der Blume **ODER** das mit dem Stern nehmen und es auf ihrer Elfenwürfel-Tafel ablegen.
- Zauberwürfel Jana hat das Zauberwürfel mit **dem Zauberwürfel** gezogen und zwei Motiv-Plättchen vertauscht: wo die Haarspange lag, ist jetzt die Kristallkugel. Und wo die Kristallkugel war, liegt jetzt die Haarspange. Ihre Mitspielerinnen Anne hat genau aufgepasst und ruft als erste: „Die Zauberwürfel hat die Haarspange und die Kristallkugel hin und her gezaubert!“ Anne darf sich das Motiv-Plättchen mit der Haarspange **ODER** das mit der Kristallkugel nehmen und es auf ihrer Elfenwürfel-Tafel ablegen.
- Zauberwürfel Jana hat das Zauberwürfel mit **dem Zauberwürfel** gezogen und das Motiv-Plättchen mit der Sonne vom Vorrat offen in die Tischmitte gelegt. Ihre Mitspielerinnen Sandra hat genau aufgepasst und ruft als erste: „Die Zauberwürfel hat die Sonne hergezaubert!“ Sandra darf sich das Motiv-Plättchen mit der Sonne nehmen und es auf ihrer Elfenwürfel-Tafel ablegen.

Eine Mitspielerinnen nennt ein Motiv, das die Zauberwürfel nicht verzaubert hat

Nennt eine Mitspielerinnen ein oder zwei Motive, die die Zauberwürfel nicht verzaubert hat, muss diese Mitspielerinnen ein beliebiges Motiv-Plättchen von ihrer Elfenwürfel-Tafel an die Zauberwürfel abgeben. Diese legt das Motiv-Plättchen auf ihre Elfenwürfel-Tafel. Besitzt die Mitspielerinnen noch kein Motiv-Plättchen auf ihrer Elfenwürfel-Tafel, hat sie Glück gehabt und es passiert nichts. Für die Mitspielerinnen endet diese Zauberwürfel. Ihre Mitspielerinnen versuchen danach weiter, das oder die Motive zu nennen, die die Zauberwürfel verzaubert hat.



Keine Spielerin kann sagen, was die Zaubereife verzaubert hat
Kann keine Spielerin sagen, welchen Zauber die Zaubereife ausgeführt hat, so zeigt diese ihren Mitspielerinnen, was sie verzaubert hat. Danach darf sie sich ein verzaubertes Motiv-Plättchen nehmen und auf ihrer Elfenreich-Tafel ablegen.

Nach dem Zauber

Das offen liegende Zauberkärtchen kommt, mit der lilafarbene Seite nach oben, unter den Stapel. Liegen nun weniger als sechs Motiv-Plättchen offen in der Tischmitte, werden diese – solange das möglich ist – mit den Motiv-Plättchen vom Vorrat wieder auf sechs aufgefüllt.

Dann übernimmt die Spielerin links neben der Zaubereife die Rolle der Zaubereife und ein neuer Zauber kann beginnen. Es wird wie oben beschrieben gespielt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet,
★ wenn eine Spielerin sechs Motiv-Plättchen auf ihrer Elfenreich-Tafel gesammelt hat. Diese Spielerin ist die Siegerin!

ODER

★ wenn der Vorrat an Motiv-Plättchen aufgebraucht ist und noch sechs Motiv-Plättchen in der Tischmitte liegen. Die Spielerin, die dann die meisten Motiv-Plättchen auf ihrer Elfenreich-Tafel gesammelt hat, ist die Siegerin!

Spiel-Variante für Meisterelfen

Bei dieser Variante legt die Zaubereife das Zauberkärtchen nach dem ausgeführten Zauber **verdeckt vor sich** ab. So wissen die Mitspielerinnen nicht, welchen Zauber die Zaubereife gerade ausgeführt hat. Jetzt sind die Meisterelfen gefragt: Wer kann auch bei diesem Spiel am schnellsten sagen, welches Motiv oder welche Motive die Zaubereife verzaubert hat?

Tipp für Meisterelfen: Die Zaubereife sollte bei dieser Variante darauf achten, dass sie die von ihr aus der Tischmitte weggezauberten Motiv-Plättchen in die Hand nimmt, damit ihre Mitspielerin diese nicht sehen können.

Spielidee: Valéry Fourcade mit freundlicher Unterstützung von Jean-Philippe Mars
Grafik: Karin Steiner, Daniela Svetec, Christine Hübbe
© 2008 KOSMOS Verlag, Pfisterstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199, www.kosmos.de, info@kosmos.de

Art.-Nr. 712013
S24166