

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Zauberer Malefix



Malefix the Sorcerer • Le sorcier Maléfix • Tovenaar
Malefix • El mago Malefix • Lo stregone Malefico

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2014



Zauberer Malefix

Ein magischer Mal-Wettbewerb für 3 - 5 Zauberlehrlinge von 5 - 99 Jahren. Mit lustiger Lese-Variante ab 7 Jahren.

Autor: Carlo A. Rossi
Illustration: Thies Schwarz
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Der berühmte Zauberer Malefix ist für einige Tage verreist. Zeit genug für seine Zauberlehrlinge, heimlich die magische Bibliothek zu erkunden ... und siehe da, auf dem Schreibtisch des Zaubermeisters ruht das große Zauberbuch der Magie! Gespannt drängen sich alle darum und schlagen es auf – aber was ist das?! Alle Seiten sind leer. Doch kaum ist mit Tinte und Feder das erste Bild gemalt, wird es wie von Zauberhand zum Leben erweckt! Fasziniert und voller Eifer beginnen die Zauberlehrlinge zu malen.

Ihr seid Zauberlehrlinge und füllt das Zauberbuch der Magie mit Bildern! Dazu zeichnet ihr geheim ein Motiv auf eure Maltafel. Nacheinander legt ihr eure Bilder ins magische Buch und die anderen Zauberlehrlinge müssen raten, was ihr gemalt habt. Das ist gar nicht so einfach, denn zu Beginn ist das ganze Bild von Lesezeichen verdeckt. Diese werden je nach Würfelzahl einzeln hochgeklappt, sodass immer mehr Bildausschnitte sichtbar werden. Wer das gesuchte Motiv zuerst errät, bekommt Punkte und zwar umso mehr, je weniger vom Bild zu sehen ist. Ziel des Spiels ist es, als Erster die je nach Spieleranzahl erforderliche Punktzahl zu erreichen.

als Erster die erforderliche Anzahl Punkte sammeln

Spielinhalt

1 Schreibtisch (= Schachtelboden + Innenfächer + Spielplan),
 5 Sichtschutze, 5 Maltafeln, 5 Stifte, 160 Motivkarten,
 80 Begriffskarten (für die Variante), 1 Sanduhr, 1 Würfel,
 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Nehmt alles Spielmaterial aus der Schachtel heraus und stellt den Schachtelboden in die Tischmitte. Legt den zusammengeklappten Spielplan so auf die Innenfächer, dass die beiden Augensymbole genau übereinander liegen und schon ist der Schreibtisch fertig.

Schreibtisch aufbauen und in Tischmitte stellen;

Jeder Spieler erhält einen Sichtschutz, eine Maltafel und einen Stift. Legt die Maltafel mit der Punkteschlange nach oben vor euch. Stellt den Sichtschutz so auf die Tafel, dass die anderen Spieler die weiße Malfläche nicht sehen können und haltet den Stift bereit. Mischt die Motivkarten (= rosafarbene Rückseite) und verteilt drei davon verdeckt an jeden Spieler. Legt diese, ohne sie anzusehen, verdeckt neben eure Maltafel. Stellt die Sanduhr auf das Tintenfass auf dem Schreibtisch und haltet den Würfel bereit. Überzähliges Material kommt in den Schachteldeckel.



je Spieler: Sichtschutz, Maltafel und Stift, 3 Motivkarten; Sanduhr auf das Tintenfass stellen; Würfel bereithalten

Wichtig: Zusätzlich benötigt ihr Papiertaschentücher o. Ä. zum Abwischen der Maltafeln.

Spielablauf

Ihr spielt maximal drei Runden. Jede Runde besteht aus zwei Phasen: **Malen** und **Raten**.

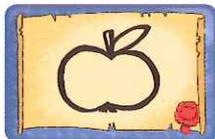
Phase 1: Malen

Zuerst nimmt jeder Spieler eine seiner Karten und sieht sich das Motiv darauf geheim an. Danach gibt der jüngste Spieler das Startkommando „An die Stifte, fertig, los!“.

Jetzt spielen alle gleichzeitig: Jeder malt geheim das Kartenmotiv auf seine Maltafel.

*Malen
alle: Karte ziehen und
Motiv auf Maltafel malen*





*schnellster Spieler:
Sanduhr schnappen
und umdrehen
= sofort 1 Punkt*

*Sanduhr abgelaufen =
Ende 1. Phase*

*Raten
erster Spieler: Maltafel in
Schreibtisch legen*

*würfeln; Lesezeichen
hochklappen*

andere Spieler: raten

Wichtige Tipps und Regeln in der Malphase:

- Achtet auf die Ausrichtung eurer Maltafel:
Die Punkteschlange muss sich immer oben befinden.
- Ihr dürft nur auf der weißen Malfläche malen.
- Nutzt beim Malen nach Möglichkeit die gesamte Breite der Malfläche aus. Die Markierungen zeigen euch, wie die einzelnen Lesezeichen angeordnet sind.

Beispiel: Kartenmotiv Apfel

- Es ist nicht erlaubt, Buchstaben und Zahlen zu malen.
- Ihr könnt beim Malen geheim auf die Karte schauen, müsst sie aber danach wieder verdeckt vor euch legen.

Der Spieler, der zuerst fertig ist, schnappt sich die Sanduhr vom Schreibtisch, dreht sie um und stellt sie vor sich. Er ist in dieser Runde der Zeitwächter und bekommt dafür einen Punkt (siehe Punkteschlange). Solange die Zeit läuft, können die anderen Spieler ihr Bild fertig malen. Sobald die Zeit abgelaufen ist, ruft der Zeitwächter „Stopp!“ und sofort müssen alle ihre Stifte auf den Tisch legen.

Phase 2: Raten

Der Zeitwächter beginnt. Nimm den Schreibtisch des Zauberers zu dir und stelle ihn so vor dich, dass das Augensymbol von dir aus gesehen unten rechts liegt.

Wichtig: Jetzt schließen die anderen Spieler ihre Augen!

Hebe den geklappten Spielplan komplett an und lege deine Maltafel so darunter, dass dein Bild direkt unter der Fensteröffnung liegt.

Danach senkst du den Spielplan nach unten und drehst ihn mit dem Augensymbol zu deinen Mitspielern: Jetzt dürfen sie die Augen wieder öffnen.

Würfle und klappe anschließend das Lesezeichen mit der gewürfelten Zahl zu dir.

Jetzt wird es spannend, denn sofort darf jeder der anderen Spieler so schnell wie möglich **einen** Tipp abgeben, was du gemalt haben könntest. Vermuten mehrere Spieler das Gleiche, merkt euch, wer den Begriff zuerst genannt hat.

Wichtige Tipps und Regeln in der Ratephase:

- Achtet darauf, dass ihr beim Hochklappen der Lesezeichen immer nur eines anhebt.
- Klappt die Lesezeichen so weit wie möglich um.
- Hochgeklappte Lesezeichen werden nicht wieder zugeklappt, der jeweilige Bildausschnitt bleibt sichtbar.
- Seid beim Einlegen bzw. Herausnehmen eurer Maltafeln vorsichtig und verwischt dabei nicht euer Bild.

Richtig getippt?

- **Nein.** Sind alle Tipps falsch, würfelst du erneut und klappst das entsprechende Lesezeichen nach oben. Ist das Lesezeichen bereits nach oben geklappt, darfst du dir ein beliebiges anderes aussuchen.
- **Ja.** Deckt zur Kontrolle die Karte auf. Der Spieler mit dem richtigen Tipp bekommt so viele Punkte, wie Schlangenmünzen auf den noch nicht hochgeklappten Lesezeichen zu sehen sind. Der Maler des Bildes bekommt die gleiche Punktzahl. Sind alle Lesezeichen mit Schlangenmünzen nach oben geklappt, bekommt niemand Punkte.

Klappe alle Lesezeichen wieder nach unten und nimm dein Bild aus dem Schreibtisch heraus. Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe und legt seine Maltafel hinein.

Die Punkteschlange

Am oberen Rand eurer Maltafeln seht ihr eine Schlange, deren Körper aus einzelnen Schuppen besteht. Für jeden Punkt, den ihr in den beiden Phasen bekommt, dürft ihr eine dieser Schuppen ausmalen oder ankreuzen. Wichtig ist, dass ihr am Kopf beginnt und dann fortlaufend immer die nächste Schuppe markiert.

Rundenende

Eine Runde ist zu Ende, sobald jeder Spieler seine Maltafel im Schreibtisch liegen hatte. Die Karten dieser Runde kommen aus dem Spiel. Wischt die Malflächen mit einem Papiertaschentuch o. Ä. sauber. Klappt alle Lesezeichen wieder zurück und stellt die Sanduhr auf das Tintenfass zurück.

Neue Runde

Nehmt eure nächste Karte und eine neue Runde beginnt.

*alle Tipps falsch
= weiterwürfeln*

*richtiger Tipp
= so viele Punkte wie
sichtbare Schlangenmün-
zen für den Maler und
den Rater*

*alle Lesezeichen nach
unten klappen, nächster
Spieler*

*Punkteschlange:
Schuppen markieren*

*Rundenende
= alle Maltafeln waren
im Schreibtisch*

*neue Runde
= alle ziehen
nächste Karte*



*Spielende: 20, 30 oder 40
Schuppen markiert (der
Schnellste = Sieger)*

oder

*nach 3 Runden
(der Spieler mit den
meisten markierten
Schuppen = Sieger)*

Spielende

Das Spiel endet, sobald

- der erste Spieler
bei drei Spielern: 20 Schuppen (= alle grünen)
bei vier Spielern: 30 Schuppen (= alle grünen und blauen)
bei fünf Spielern: 40 Schuppen (= alle grünen, blauen und roten)
seiner Punkteschlange markiert hat und damit das Spiel gewinnt.

oder

- drei Runden gespielt wurden und noch kein Spieler die erforderliche Punktzahl erreicht hat. Dann gewinnt der Spieler mit den meisten markierten Schuppen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Wischt zum Schluss eure Maltafeln ab. Wenn ihr alles in die Schachtel packt, könnt ihr die Motivkarten und Begriffskarten in jeweils unterschiedliche Innenfächer des Schreibtisches legen. Damit erspart ihr euch beim nächsten Mal das Sortieren der Karten und könnt schneller losspielen!

Lese-Variante für ältere Zauberlehrlinge ab 7 Jahren:

Gespielt wird nach den Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

- Statt mit den Motivkarten spielt ihr mit den Begriffskarten (lilafarbene Rückseite mit Buchstaben).
- Auf jeder dieser Karten sind zwei Begriffe abgedruckt, von denen ihr euch jeweils einen zum Malen aussuchen dürft.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

