Die Schule der magischen Tiere – Nicht zu fassen!

Das Spiel mit dem Dreh

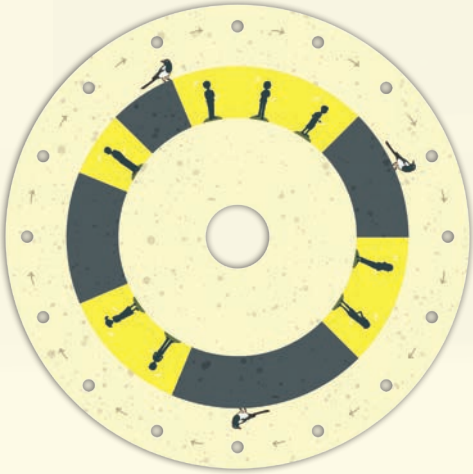
Miss Cornfield und ihre Klasse sind in der Wintersteinschule eingesperrt. In der Not machen sich die magischen Tiere auf den Weg, Mr Morrison um Hilfe zu bitten. Schafft ihr es gemeinsam mit Rabbat, Henrietta und den anderen, die magische Zoohandlung zu erreichen? Aber Achtung! Auf ihrem Weg müssen die Tiere unentdeckt bleiben, sonst versteinern sie. Also passt auf, denn immer wieder geht in manchen Fenstern das Licht an und die Bewohner der Stadt schauen nach draußen. Aber zum Glück sind die Tiere nicht allein und Elster Pinkie hilft den Freunden.

Nur wenn ihr zusammenarbeitet, wird es euch gelingen, die Tiere zur magischen Zoohandlung zu bringen und das Spiel zu gewinnen!

Spielmaterial



1 Spielplan



1 Drehscheibe



8 Magische-Tiere-Chips und 1 Versteck-Chip



1 Würfel



11 Fenster- und 5 Türplättchen



9 Helferkarten



1 Holzstab

Spielvorbereitung





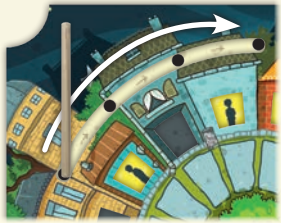
Vor dem ersten Spiel nehmt ihr das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel. Löst die Pappteile vorsichtig aus den Stanztafeln. Für die kleinen Löcher könnt ihr den Drehstab aus Holz zu Hilfe nehmen.

Vor jedem Spiel legt ihr zuerst die Drehscheibe mit den beleuchteten Fenstern in den Einsatz. Legt anschließend den Spielplan so in die Schachtel, dass die Aussparung in der Ecke über der kleinen Einbuchtung in der Ecke des Tiefziehteils liegt.

So sieht der fertige Spielplan aus:







Nun stellt ihr die Drehscheibe so ein, dass in keiner Straßenlaterne Pinkie zu sehen ist.

So dreht ihr die Drehscheibe: Auf dem Spielplan seht ihr einen Schlitz und darunter kleine Löcher. Wenn ihr nun den Holzstab in das erste Loch steckt und ihn in dem Schlitz nach rechts, in Pfeilrichtung, schiebt, bewegt sich die Drehscheibe mit. Schiebt den Holzstab immer bis ganz zum Ende des Schlitzes. Dadurch verschieben sich die beleuchteten Fenster der Stadt. Dreht die Drehscheibe nun so weit, bis Pinkie in keiner Straßenlaternen mehr zu sehen ist.

Nehmt euch jetzt die 8 Magische-Tiere-Chips und legt sie mit der bunten (aktiven) Seite nach oben auf die Wintersteinschule auf dem Spielplan.



Mischt die 9 Helferkarten, stapelt sie und legt sie verdeckt neben die Schachtel.

Legt den Würfel, den Versteck-Chip, den Holzstab und die Fenster- und Türplättchen bereit.

Nehmt ein beliebiges Türplättchen und verdeckt damit die Tür zur magischen Zoohandlung.



Würfeln und ein Tier bewegen

Ihr spielt alle gemeinsam. Das heißt, ihr könnt entweder gemeinsam gewinnen oder verlieren. Der jüngste Spieler beginnt, danach wechselt ihr euch im Uhrzeigersinn ab.

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du den Würfel und würfelst.



Würfelst du eine Zahl, bewegst du ein beliebiges Tier um die entsprechende Augenzahl im Uhrzeigersinn vorwärts. Die Tiere starten in der Wintersteinschule, wo sie aus einem Fenster klettern, und laufen dann auf das erste Feld mit dem Zebrastreifen. Auf einem Feld dürfen höchstens zwei magische Tiere stehen. Ist ein Feld bereits von zwei Tieren belegt, kann kein anderes Tier mehr auf diesem Feld seinen Zug beenden. Es kann aber über dieses Feld gezogen werden. Das Feld wird dann ganz normal mitgezählt.

WICHTIG: Du musst ein Tier um die volle Augenzahl vorwärtsbewegen, auch wenn das heißt, dass es auf einem Feld neben einem beleuchteten Fenster zu stehen kommt und dann versteinert (siehe Seite 4).



Würfelst du das Drehsymbol, dann bewegst du die Drehscheibe mit dem Holzstab nach rechts, wie auf Seite 2 beschrieben. Dadurch kommt Bewegung ins Dunkel: In manchen Fenstern geht das Licht an und die Bewohner schauen neugierig auf die Straße, in anderen geht das Licht aus.







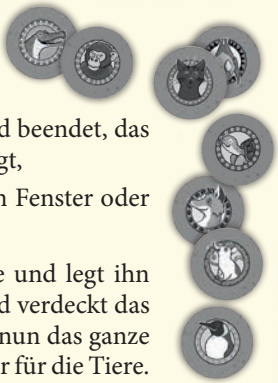


Beispiel 1: Pauline hat eine 2 gewürfelt. Wenn sie Rabbat (rot) zwei Felder vorwärtszieht, landet er neben einem beleuchteten Feld und würde versteinern. Karajan (lila) kann nicht gezogen werden, weil das Zielfeld bereits von zwei Tieren belegt ist. Pauline entscheidet sich darum dafür, Henrietta aus der Wintersteinschule zu ziehen, und rückt die Schildkröte zwei Felder auf dem Spielplan vor. Da sie nicht auf dem Feld mit dem beleuchteten Fenster stehen bleibt, passiert nichts.



Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Versteinern:



Wenn ein magisches Tier auf einem Feld steht, in dessen Fenster gerade Licht brennt, versteinert es sofort. Dies geschieht,

- wenn entweder ein magisches Tier seine Bewegung auf einem Feld beendet, das neben einem beleuchteten Fenster oder einer beleuchteten Tür liegt,
- oder wenn nach dem Drehen der Drehscheibe das Licht in einem Fenster oder einer Tür neben einem magischen Tier angeht.

Versteinert ein Tier? Dann dreht den Chip auf die graue Rückseite und legt ihn neben den Spielplan. Nehmt euch ein Fenster- oder Türplättchen und verdeckt das offene Fenster oder die offene Tür. Diese Tür oder das Fenster bleibt nun das ganze Spiel über verschlossen. So entstehen nach und nach sichere Lauffelder für die Tiere.

WICHTIG: Wenn ein Tier nur über ein beleuchtetes Feld läuft, und nicht dort stehen bleibt, passiert ihm nichts.

Stehen zwei magische Tiere auf einem Feld, wird nur eines davon gesehen und versteinert. Das andere Tier darf stehen bleiben.

Beispiel:



Vincent hat den Pfeil gewürfelt und muss die Drehscheibe bewegen. Nachdem er gedreht hat, verschieben sich die beleuchteten Fenster.



Nun steht Krokodil Rick neben einer beleuchteten Tür. Er wird entdeckt und versteinert. Vincent dreht den Chip auf die graue Rückseite und legt ihn zur Seite.



Anschließend nimmt er ein beliebiges Türplättchen und verdeckt die Tür.

Helferkarten:



Achtet nach dem Drehen der Drehscheibe immer auf alle drei runden Öffnungen bei den Straßenlaternen. Jedes Mal, wenn dort Pinkie, die Elster, auftaucht, hilft sie euch. Nehmt euch für jede Elster, die sichtbar ist, eine Helferkarte vom Stapel und legt sie für alle gut erreichbar neben den Spielplan. Ist der Stapel bereits aufgebraucht, könnt ihr leider keine Karte mehr ziehen.



Die Helferkarten kann jeder von euch zu jeder Zeit einsetzen. Jede Helferkarte dürft hr aber nur einmal benutzen. Danach kommt sie aus dem Spiel.

Das bewirken die Helferkarten:



Ihr dürft die D ehscheibe einmal im Uhrzeigersinn weiterdrehen.





Wenn ihr den Pfeil gewürfelt habt, dürft ihr euch einmal entscheiden, die Scheibe nicht zu drehen.



Ihr dürft einmalig ein magisches Tier ein Feld mehr oder weniger bewegen, als auf dem Würfel angegeben. Hast du zum Beispiel eine 2 gewürfelt, darfst du entscheiden, ein Tier nur 1 Feld oder aber 3 Felder weit zu ziehen.



Anstatt zu würfeln, dürft ihr euch eine beliebige Würfelseite aussuchen. Legt den Würfel auf die Seite, für die du dich entschieden hast und führ das Ergebnis aus.



Ihr dürft och einmal würfeln. Das dann gewürfelte Ergebnis zählt.



Ihr dürft ein ewürfeltes Ergebnis zweimal ausführen.





Ihr dürft ein eliebiges Fenster oder eine beliebige Tür verschließen.



Ein magisches Tier hat ein Versteck gefunden. Sucht euch ein Tier aus, das ab sofort auf seinem Feld nicht mehr gesehen werden kann und somit vor dem Versteinern geschützt ist. Legt das Tier, solange es versteckt ist, in die Mitte des Spielplans auf den Baum. Auf das Feld, auf dem das Tier stand, legt ihr den Versteck-Chip. Sobald das Tier sich bewegt, tauscht ihr die Chips wieder aus. Das Tier kann nun wieder entdeckt werden und der Versteck-Chip kommt aus dem Spiel.



Ihr dürft ein bereits versteinertes Tier wieder aufwecken. Legt das Tier mit der farbigen Seite nach oben zurück auf die Wintersteinschule. Von dort darf es nun erneut starten. Wählt außerdem gemeinsam ein Fenster- oder Türplättchen aus, entfernt es vom Spielplan und legt es wieder zurück in den Vorrat.

Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, wenn …

- das letzte magische Tier versteinert. Dann habt ihr leider verloren. In diesem Fall dürft ihr auch keine Helferkarten mehr einsetzen. Leider haben die magischen Tiere es nicht geschafft, r Morrison zu holen. Beim nächsten Mal habt ihr bestimmt mehr Glück!
- ein magisches Tier es bis in die magische Zoohandlung schafft (das Haus muss betreten werden, es genügt nicht, auf dem Feld davor zu stehen!). Dann kommt Mr Morrison schnell zu Hilfe. Ihr habt gewonnen! Die Tiere und ihre Freunde sind gerettet und das Geheimnis der magischen Tiere wurde bewahrt.

Spielvarianten für Profis

Ihr könnt das Spiel etwas schwieriger machen, indem ihr

- mit einer kleineren Anzahl magischer Tiere spielt, also zum Beispiel mit nur 7 oder 6 Tieren,
- am Anfang kein Plättchen auf die Tür der magischen Zoohandlung legt,
- ganz ohne Helferkarten spielt. In diesem Fall legt ihr ganz am Anfang des Spiels jeweils ein Türkärtchen auf die Tür des gelben Turms unter dem Mond und in das blaue Hochhaus. So habt ihr von Anfang an zwei sichere Felder.



Impressum

Widmung des Autors: Für meine beiden magischen Menschen Maja und Emma

Spielidee: Michael Kallauch
Grafik: atelier198
Redaktion: Julia Coschurba
© CARLSEN Verlag GmbH, Hamburg
Illustratorin: Nina Dulleck
Autorin: Margit Auer
Agentur: WDR mediagroup GmbH

© 2019 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-
GmbH und Co. KG
Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr.: 697679

Hinweise zum Verpackungsmüll

kosmos.de/disposal