

Zauberschule



Alter: 5 – 99 Jahre



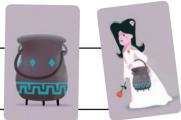
Anzahl der Spieler: 1 – 6



Inhalt: 32 Karten (16 magische Gegenstände und 16 Charaktere, denen diese Gegenstände gehören)



Ziel des Spiels: Erledigt gemeinsam mindestens 10 Zauberaufgaben.



Du bist ein Zauberlehrling und musst, um ein wahrer Zauberer zu werden, Zauberaufgaben erfüllen. Das gelingt dir, indem du die passenden Karten zuordnest – also magische Gegenstände ihren Besitzern.

Spielaufbau: Alle Karten werden gemischt und verdeckt als Stapel ausgelegt. Die Spieler ziehen abwechselnd eine Karte vom Stapel und legen die Karten in 4 Reihen mit je 4 Karten (4 x 4) aus.



Spielablauf: Das Spiel beginnt mit dem jüngsten Spieler und wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

Er zieht eine Karte, zeigt sie allen Spielern und legt sie verdeckt in die Mitte des Tisches. Der nächste Spieler zieht ebenfalls eine Karte und zeigt sie den anderen.

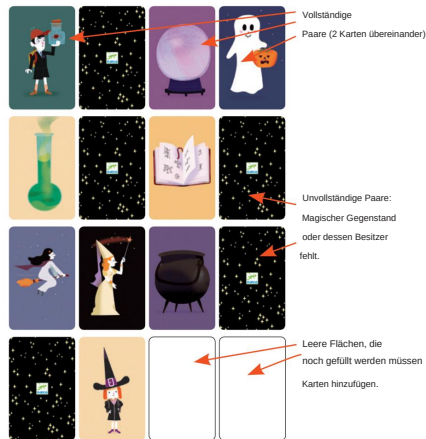
Wenn er der Meinung ist, dass eine Karte mit einer bereits ausgelegten Karte ein Paar bildet (das Objekt und sein Besitzer gehören zusammen), legt er sie offen darauf. Damit ist das Paar festgelegt und kann nicht mehr geändert werden.

- Wenn er der Meinung ist, dass eine Karte zu keiner der ausgelegten Karten gehört, legt er sie daneben, ebenfalls verdeckt.

Wenn mehrere Karten verdeckt ausgelegt werden, kann der Spieler auswählen, auf welche Karte er die Karte legt, zu der er glaubt, ein Paar zu bilden. Dies wird so lange fortgesetzt, bis der Stapel leer ist.

Tipp: Bevor ein Spieler eine gezogene Karte ablegt, kann er sich mit den anderen Spielern beraten, wo er sie platzieren soll. Sobald sie abgelegt ist, kann sie nicht mehr verändert werden.

Spielende: Das Spiel ist beendet, sobald alle Karten ausgelegt sind. Sie werden in einem 4x4-Rechteck ausgelegt, jeweils zwei Karten pro Feld. Die Spieler überprüfen die Richtigkeit von 16 Kartenpaaren. Jedes korrekt ermittelte Paar bedeutet eine abgeschlossene Aufgabe.



Auswertung:

15–16 Aufgaben abgeschlossen: **Gut gemacht!** Du bist nun ein wahrer Zauberer und verdienst Merlins Zaubermedaille. 10–14 Aufgaben

abgeschlossen: **Bravo!** Du bist nun ein wahrer Zauberer. 7–9 Aufgaben

abgeschlossen: **Schade**, du hast es fast geschafft. Versuchen Sie es erneut!

0 – 6 Aufgaben erledigt: **Oh**, das hat nicht geklappt, aber wahre Zauberer geben nicht auf.