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

Wunder-KESSEL

Magic Cauldron · La potion des sorciers · Toverketel · La caldera encantada · Il calderone magico

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2019

WunderKESSEL

Ein magisch verdrehtes Memo-Laufspiel für 2 - 4 Zauberlehrlinge von 5 - 99 Jahren.

Autoren: Anna Oppolzer & Stefan Kloß · **Illustration:** Julia Bierkandt · **Redaktion:** Christiane Hüpper

Spieldauer: ca. 20 Minuten

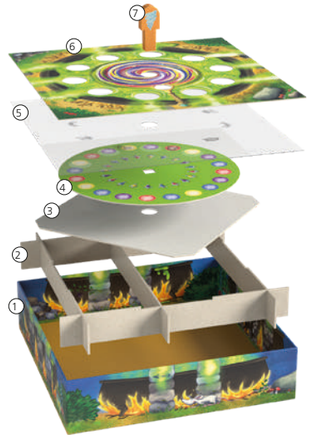
Hex, di flex! – Grüner Spinnendreck! – Die Zauberlehrlinge der Zauberschule Magica schwingen die Zauberstäbe in heller Aufregung! Heute ist die große Zauberprüfung! Dazu versammeln sich alle Prüflinge auf dem verwunschenen Zauberberg rund um den magischen Wunderkessel. Dieser zeigt auf magische Weise, welche Zutaten für das Brauen der Zaubertränke herbeigezaubert werden müssen. Doch aufgepasst: Einmal im Kessel gerührt, verändern die Zutaten wie von Zauberhand ihre Farbe. Wer behält den Überblick im Wunderkessel und weiß immer, wo die gerade benötigten Zutaten zu finden sind?

Ziel ist es, als Erster alle geforderten Zaubertränke zu brauen und damit das Spiel zu gewinnen.

Spielinhalt:

1 Wunderkessel (bestehend aus: Schachtelboden mit Einleger, Steckkreuz, Zwischenboden, Drehscheibe, transparenter Symbolplan und Spielplan), 1 Drehfigur Wirbelwind, 4 Zauberlehrlinge aus Holz, 4 Spielermarker, 20 Zutaten-Plättchen (Unkenlaich, Krötenpilz, Löwenfischgräte, Hexenwurm, Drachenkristall in jeweils 4 Farben), 36 Zaubertrank-Plättchen, 12 Zaubermünzen, 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel Vor dem ersten Spiel bitte die Schutzfolie vom transparenten Symbolplan entfernen. Diese wird für das Spiel nicht benötigt und kann entsorgt werden. Lasst euch beim ersten Aufbau gerne von einem Erwachsenen helfen. (Die Abbildung zum Aufbau findest du auch innen auf dem Einleger des Verpackungsbodens!)



(1) Legt den leeren **Schachtelboden mit Einleger** in die Tischmitte.

(2) Nehmt die **fünf grauen Trennwände,** steckt sie wie abgebildet zusammen. Achtet dabei auf die abgebildeten **Aussparungen.** Legt das entstandene Steckkreuz in den Schachtelboden.

(3) Legt nun den **Zwischenboden** auf das Steckkreuz, so dass er in den Aussparungen einrastet.

(4) Darüber legt ihr die **Drehscheibe.**

(5) Nehmt anschließend den **transparenten Symbolplan** und legt ihn so auf die Drehscheibe, dass die Löwenfischgräte und das Glas mit den Hexenwürmern in Richtung Schachtelseite mit der Maus (2 Säulen) zeigen.

(6) Als Letztes kommt darüber der **Spielplan.** Achtet dabei darauf, dass der Löffel und der Pfeil Richtung Seite mit der Maus zeigen.

(7.) Steckt nun in die Öffnung in die Mitte des Spielplans die **Drehfigur,** sodass sie Spielplan, Drehscheibe, Symbolplan und den Zwischenboden verbindet. Wenn ihr die Drehfigur jetzt dreht, dann dreht sich die Drehscheibe mit. Dabei verändern sich die Farben der Symbole. Probiert es gleich einmal aus! Löst nun alle Plättchen vorsichtig aus den Tableaus. Die leeren Tableaus und der Polybeutel werden nicht mehr benötigt und können entsorgt werden.

Wichtig: Lasst am Ende des Spiels den Wunderkessel aufgebaut. Verteilt einfach das restliche Spielmaterial auf dem Spielplan, legt die Anleitung darauf und verschließt die Schachtel mit dem Deckel.

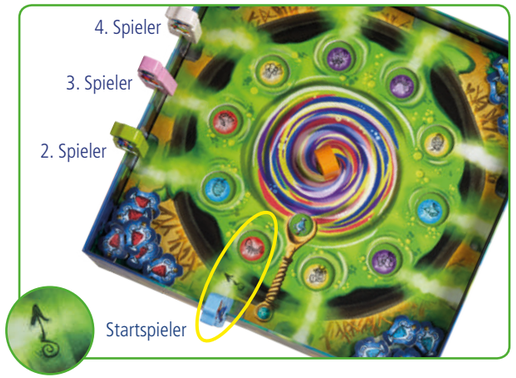
Spielvorbereitung:

Stellt den zusammengebauten Wunderkessel in die Tischmitte. Dreht die Drehscheibe so, dass ein einzelner farbiger Zaubertrank vollständig im Zauberlöffel zu sehen ist.

Sortiert die Zaubertrank-Plättchen nach Farben. Legt dann in jede Ecke des Wunderkessels alle Zaubertrank-Plättchen einer Farbe. Das ist euer gemeinsamer Vorrat.

Jeder sucht sich einen Zauberlehrling aus und nimmt den passenden Spielermarker zu sich.

Wer zuletzt eine Fledermaus gesehen hat, wird Startspieler. Siehst du am Schachtelrand die Säule mit dem Pfeil neben dem Zauberlöffel? Setze deinen Zauberlehrling auf diese Säule.



Auf jeder Säule darf immer nur ein Zauberlehrling sitzen.

Im Uhrzeigersinn setzen dann die anderen Spieler ihren Zauberlehrling jeweils auf die nächste freie Säule (s. Abb. links unten).

Anschließend nimmt sich jeder Spieler 3 Zaubermünzen und legt diese mit der Zaubermünze nach unten vor sich.

Mischt verdeckt die 20 Zutaten-Plättchen und legt sie in einem 4 x 5 Raster neben dem Wunderkessel aus, so dass jeder Spieler sie gut erreichen und sehen kann.

Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Startspieler beginnt die Zauberprüfung.

Welche Zutat (= Symbol + Farbe) sollst du herbeizaubern?

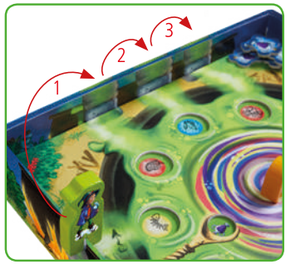
Sieh dir die Zutat im Wunderkessel an, neben der dein Zauberlehrling gerade steht. Der helle Nebel weist dir dabei den Weg von der Säule deines Zauberlehrlings zu dieser Zutat. Sie zeigt, welches Symbol du auf welcher Farbe **(z. B. „Löwenfischgräte + gelb")** herbeizaubern sollst.

Sage den Zauberspruch: **„Hex, hex her-bei, Zau-ber-zu-tat! Sei da-bei!"** Decke nun ein beliebiges verdecktes Zutaten-Plättchen auf.

Was zeigt das von dir aufgedeckte Zutaten-Plättchen?

- **Das Symbol und die Farbe deiner gesuchten Zutat?**

Super Hexenzauber, du hast die richtige Zutat herbeigezaubert! Setze deinen Zauberlehrling **3 freie Säulen** am Schachtelrand vorwärts. Zusätzlich zum erfolgreichen Zauber bekommst du als Belohnung eine **Zaubermünze.** Drehe dazu eine deiner Zaubermünzen um, so dass die Zaubermünze zu sehen ist.



Hinweis: Säulen, auf denen bereits ein Zauberlehrling sitzt, überspringst du dabei mit deiner Figur (= nur freie Säulen werden beim Ziehen mitgezählt!)

- **Das Symbol deiner gesuchten Zutat, aber eine andere Farbe?**

Gut gemacht! Setze deinen Zauberlehrling **2 freie Säulen** am Schachtelrand vorwärts.

- **Die Farbe deiner gesuchten Zutat, aber ein anderes Symbol?**

Gar nicht schlecht. Setze deinen Zauberlehrling **1 freie Säule** am Schachtelrand vorwärts.

- **Weder das Symbol, noch die Farbe deiner gesuchten Zutat?**

Schade, aber auch nicht weiter schlimm. Deine Figur bleibt auf seiner Säule sitzen. Als **Zauber-Nachhilfe** darfst du dir ein beliebiges der Zutaten-Plättchen geheim ansehen. Merke es dir gut und lege es dann wieder verdeckt an dieselbe Stelle zurück.

Danach verdeckst du das aufgedeckte Zutaten-Plättchen wieder. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Während der Zauberprüfung kann es zu 2 Sonderaktionen kommen:

Sonderaktion 1: Zaubertrank brauen und Wirbelwind auslösen

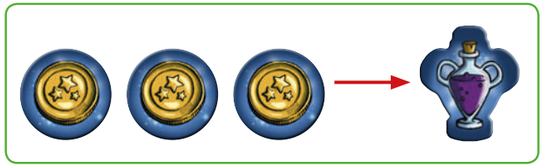
Fliegst du mit deinem Zauberlehrling am Stiel des Zauberlöffels vorbei? Dann hast du einen Zaubertrank fertiggebraut. Super, du hast einen Teil deiner Prüfung erfolgreich bestanden!

Zur Belohnung nimmst du dir einen Zaubertrank, und zwar in der Farbe, die der Zaubertrank im Zauberlöffel anzeigt.

Anschließend rührt der magische Wirbelwind den Wunderkessel mächtig durcheinander. Nimm dazu die Wirbelwind-Drehfigur in der Mitte des Wunderkessels zwischen deine Finger und drehe sie langsam im Uhrzeigersinn, bis der nächste Zaubertrank im Zauberlöffel vollständig sichtbar ist. Dadurch ändern sich gleichzeitig auch alle Farben der Zutaten im Wunderkessel.

Sonderaktion 2: Wunschtrank brauen

Sobald du deine **dritte** magische Zaubermünze erhältst, also 3 Zaubermünzen sichtbar vor dir liegen hast, braust du **sofort einen beliebigen Zaubertrank:** Nimm dir einen Zaubertrank in der Farbe deiner Wahl aus dem Vorrat. Drehe danach die 3 Zaubermünzen wieder um, so dass keine Zaubermünze mehr sichtbar ist.
Wichtig: Das Einlösen der magischen Zaubermünzen darfst du nur sofort und **nicht später** machen!



Spielende:

Das Spiel endet **sofort,** wenn ein Zauberlehrling
3 Zaubertränke gleicher Farbe
oder
3 Zaubertränke in unterschiedlichen Farben vor sich liegen hat.

Prima! Du bist der beste Zauberlehrling dieses Jahrgangs und gewinnst das Spiel.

Tipp! Wenn ihr mit **Erwachsenen** spielt, können diese auch versuchen, **5 beliebige Zaubertränke** zusammenzubrauen. So ist eure Chancengleichheit besser gewahrt.

„Das Spiel Wunderkessel widmen wir unserer Tochter Emma Maria, die uns jeden Tag aufs Neue verzaubert."
(Anna Oppolzer & Stefan Kloß)

Liebe Kinder, liebe Eltern,
nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Magic CAULDRON

A magically twisted memory movement game for 2 to 4 sorcerer's apprentices from 5 to 99 years.

Game designers: Anna Oppolzer & Stefan Kloß · **Illustrator:** Julia Bierkandt · **Editorial staff:** Christiane Hüpper

Playtime: approx. 20 minutesn

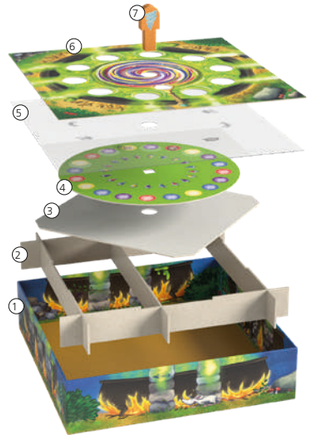
Abracadabra! – Zippety doo! – The sorcerer's apprentices at the Magica magic school wave their wands around excitedly! Today is the big magic exam! All candidates meet on the enchanted magic mountain, around the magic cauldron. It magically shows which ingredients need to be conjured up to brew the magic potion. But be careful! When the cauldron is stirred, the ingredients change color as if by magic. Who can keep track of what's in the magic cauldron and always knows where the required ingredients can be found?

The goal is to be the first to brew all the required magic potions and win the game!

Contents:

1 magic cauldron (made up of: box base with insert, interlocking cross, false floor, turntable transparent symbol plan and game plan), 1 whirlwind turning figure, 4 sorcerer's apprentices made of wood, 4 player markers, 20 ingredient tiles (toad spawns, toadstools, lion fish bones, witch's worms, and dragon crystals, each in 4 colors), 36 magic potion tiles, 12 magic coins, 1 rulebook.

Before the first game remove the protective film from the transparent symbol plan. This film is not required for the game and can be discarded. You can ask an adult to help you with the initial setup (You can also find the pictures to the construction inside on the insert of the false bottom of the box!)



(1) Place the empty **box base with insert** in the center of the table.

(2) Take the **five gray partitions** and put them together as illustrated. Pay attention to the pictured recesses. Place the interlocking cross created in the box base.

(3) Now place the **false floor** on the interlocking cross, so that it fits into the recesses.

(4) Place the **turntable** over the top.

(5) Then take the **transparent symbol plan** and place it on the turntable so that the lion fish bones and the jar of witch's worms point toward the side of the box with the mouse (2 columns).

(6) Finally, place the **game board** on top. Make sure that the spoon and the arrow point towards the side with the mouse.

(7) Now place the **turning figure** in the opening in the center of the game board, so that it connects the game board, turntable, symbol plan and false floor Now, when the turning figure spins, the turntable spins with it. This changes the colors of the symbols. Give it a go! Now carefully remove all tiles from the punchboards. The empty punchboards and the plastic bag are no longer required and can be discarded.

Important: Place the assembled magic cauldron in the center of the table. Spin the turntable so that one single-colored magic potion is completely visible in the magic spoon.

Game Setup

Sort the magic potion tiles by color. Place all magic potion tiles of one color in each corner of the magic cauldron. This is your shared stockpile.

Each player picks a sorcerer's apprentice and takes the matching player marker.

Whoever most recently saw a bat is the starting player. On the edge of the box, next to the magic spoon, there is a column with an arrow on it. Place your sorcerer's apprentice on this column.

Only one sorcerer's apprentice may sit on each column.

Players take turns in a clockwise direction placing their sorcerer's apprentices on the next free column (see image below left).

Then each player takes 3 magic coins and places these in front of them face-down.

Shuffle the 20 ingredient tiles face-down and place them in a 4 x 5 grid next to the magic cauldron, so that all players can see and reach them well.

How to Play:

Take turns playing in a clockwise direction. The starting player begins the magic exam.

Which ingredient (symbol and color) do you need to conjure up?

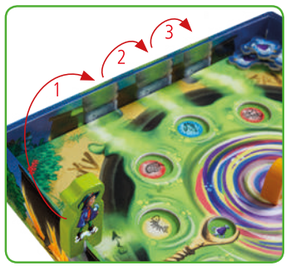
Look at the ingredient in the magic cauldron that your sorcerer's apprentice is sitting next to. The light mist leads from the column that your sorcerer's apprentice is sitting on to the ingredient. It shows which symbol you need to conjure up in which color **(for example "lion fish bones and yellow")**.

Say the magic spell: **"Abracadabra, magic ingredient! Show yourself!"** Now turn over a face-down ingredient tile of your choice.

What does the ingredient tile you turned over show?

- **Does the symbol and color match the ingredient that you were looking for?**

Nice sorcery, you conjured up the right ingredient! Move your sorcerer's apprentice forward by **3 free columns** on the box edge, skipping occupied columns as you move. In addition to this, as a reward for your successful sorcery you also receive one magic coin. Turn one of your magic coins over, so that the coin is visible now.

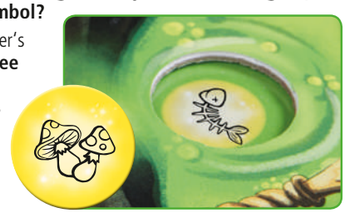


Note: Columns on which a sorcerer's apprentice is already sitting are skipped by your figure (only empty columns count when moving!)

- **Does the symbol match the ingredient you were looking for, but in a different color?**

Good job! Move your sorcerer's apprentice forward by **2 free columns** on the box edge, skipping occupied columns as you move

- **Does the color match the ingredient you were looking for, but with a different symbol?**



Not bad. Move your sorcerer's apprentice forward by **1 free column** on the box edge, skipping occupied columns as you move.

- **Does neither the symbol nor the color match the ingredient you were looking for?**

A pity, but it's okay. Your figure stays sitting on its column. To help your **magic studies,** you may secretly look at an ingredient tile of your choice. Memorize it, then place it face-down in the same position.

Then place the uncovered ingredient tile face-down again. The next player may then take their turn

During the magic exam there are two special events that can happen:

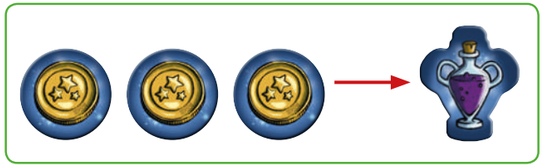
Special event 1: Brew a magic potion and trigger a whirlwind

Did your sorcerer's apprentice move past the handle of the magic spoon? Then you've finished brewing a magic potion. Excellent, you've passed one section of the exam! As a reward, you can take one magic potion of the color that is shown in the magic spoon.

Then the magical whirlwind gives the magic cauldron a powerful stir. To do this, take the whirlwind turning figure in the center of the magic cauldron between your fingers, and turn it slowly in a clockwise direction until the next magic potion is completely visible in the magic spoon. This also changes all the colors of the ingredients in the magic cauldron.

Special event 2: Brew a magic potion of your choice

As soon as you receive your **third** magic coin and the three magic coins in front of you are face-up, you can **immediately brew one magic potion of your choice:** Take a magic potion in the color of your choice from the stockpile. Then turn the three magic coins back over, so that none of them are visible anymore.
Important: The magic coins must be redeemed immediately, not later!



End of the game:

The game ends **immediately** if a sorcerer's apprentice has
3 magic potions of the same color
or
3 magic potions in different colors in front of them.

Great! You're the best sorcerer's apprentice in the grade and win the game.

Tip! If you're playing with an adult, they can try to brew **5 magic potions (any combination).** This gives you a better chance.

"We dedicate the Magic Cauldron game to our daughter Emma Maria, who enchants us with something new every day."
(Anna Oppolzer & Stefan Kloß)

Dear Children and Parents,
After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At **www.haba.de/Ersatzteile** you can find out whether this part is still available for delivery.

La potion DES SORCIERS

Un jeu de course et de mémoire magique et tourbillonnant pour 2 à 4 apprentis sorciers de 5 à 99 ans.

Auteurs : Anna Oppolzer & Stefan Kloß · **Illustration :** Julia Bierkandt · **Rédaction :** Christiane Hüpper

Durée du jeu : env. 20 minutes

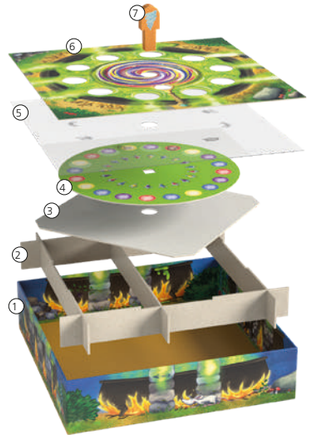
Abracadabra ! – De la purée de bave d'araignée ! – C'est l'effervescence à l'école de magie Magica, où les apprentis sorciers brandissent leur baguette à tout va ! Aujourd'hui, ils passent le grand examen de magie ! A cette occasion, tous les apprentis se réunissent au sommet du Mont ensorcelé autour d'un chaudron magique. Ce dernier a le pouvoir magique d'indiquer les ingrédients nécessaires à la préparation de la potion magique. Mais attention : une fois que vous avez mélangé la mixture dans le chaudron, les ingrédients changent de couleur comme par enchantement. Ne perdez pas le fil ! Qui parviendra à trouver les ingrédients à ajouter au chaudron magique pour réussir les potions ?

Le but du jeu est d'être le premier à concocter les bonnes potions magiques pour remporter la partie.

Contenu du jeu :

1 chaudron magique (= fond de la boîte avec insert, croix à assembler, fond intermédiaire, disque rotatif, plateau à symboles transparent et plateau de jeu), 1 figurine pivotante « tourbillon », 4 apprentis sorciers en bois, 4 plaquettes sorciers, 20 tuiles « ingrédient » (œufs de crapaud, amanite tue-mouches, arête de poisson-diable, vers de terre gluant, cristal-dragon de 4 couleurs différentes), 36 tuiles « potion », 12 pièces magiques, 1 règle du jeu.

Avant la première partie, veuillez retirer le film protecteur du plateau à symboles transparent. N'hésitez pas à demander de l'aide à un adulte pour effectuer le premier montage (les illustrations du montage figurent aussi sur l'insert à l'intérieur du fond de la boîte !)



(1) Placez le **fond de la boîte contenant l'insert** au milieu de la table.

(2) Prenez les **cinq parois séparatrices grises** et enfoncez-les comme sur l'illustration, en respectant le sens des évidements représentés. Enfoncez la croix ainsi obtenue dans le fond de la boîte

(3) Placez maintenant le **fond intermédiaire** sur la croix de sorte qu'il s'enclenche dans les évidements .

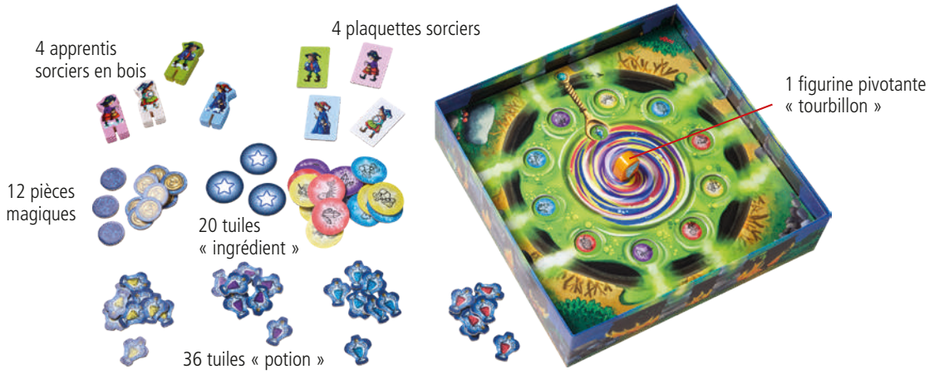
(4) Posez le **disque rotatif** par-dessus.

(5) Ensuite, prenez le **plateau à symboles transparent** et placez-le sur le disque rotatif de sorte que l'arête de poisson-diable et le bocal de vers de terre gluants pointent vers le côté de la boîte avec la souris (2 colonnes).

(6) Le **plateau de jeu** se pose par-dessusen veillant à ce que la cuillère et la flèche pointent en direction du côté de la souris.

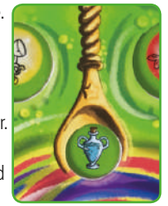
(7) A présent, enfoncez la **figurine pivotante « tourbillon »** dans l'ouverture au milieu du plateau pour qu'elle relie le plateau de jeu, le disque rotatif, le plateau à symboles et le fond intermédiaire. Lorsque vous faites tourner la figurine, le disque tourne aussi. Cela fait changer les couleurs de symboles. N'hésitez pas à tester le mécanisme ! Détachez soigneusement toutes les tuiles de leur cadre. Les cadres vides et les sachets en plastique ne servant plus, vous pouvez les jeter.

Attention : ne démontez pas le chaudron magique à la fin de la partie. Répartissez simplement le matériel sur le plateau, posez la règle du jeu par-dessus et refermez le couvercle de la boîte.



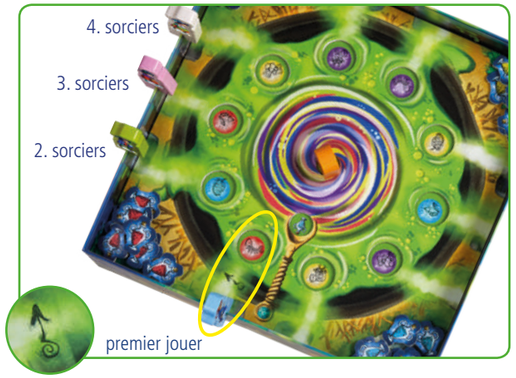
Préparation du jeu :

Placez le chaudron assemblé au milieu de la table. Faites tourner le disque jusqu'à faire apparaître une seule potion magique colorée dans la cuillère magique. Triez les tuiles « potion » par couleur. Ensuite, placez dans chaque coin du chaudron magique toutes les tuiles « potion » d'une couleur. Il s'agit de votre réserve commune.



Chaque joueur choisit un apprenti sorcier et prend la plaquette assortie (elle sert à lui rappeler sa couleur).

Le joueur qui a vu une chauve-souris en dernier commence. Est-ce que tu vois la colonne avec la flèche à côté de la cuillère magique sur le rebord de la boîte ?

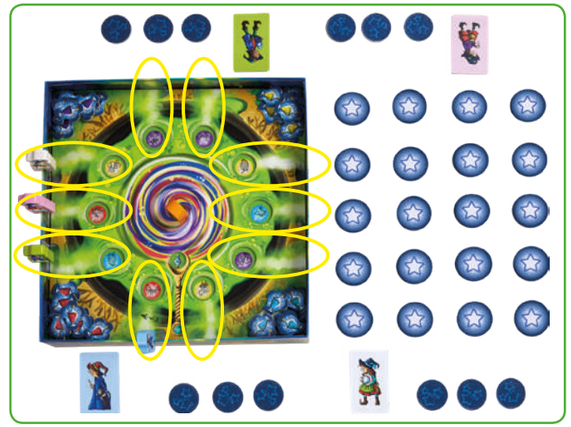


Place ton apprenti sorcier sur cette colonne. Il ne peut jamais y avoir plus d'un apprenti sorcier par colonne.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs placent ensuite leur apprenti sorcier sur la prochaine colonne disponible (voir l'illustration à gauche ci-dessous).

Chaque joueur prend ensuite 3 pièces ensorcelées et les place devant lui faces pièces magiques vers le bas.

Mélangez les 20 tuiles « ingrédient » faces cachées et disposez-les à côté du chaudron magique en rangées de 4 x 5 tuiles de telle sorte que tous les joueurs puissent les voir et les atteindre facilement.



Déroulement du jeu :

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur est soumis à l'examen de magie.

Quel ingrédient (= symbole + couleur) dois-tu faire apparaître ?

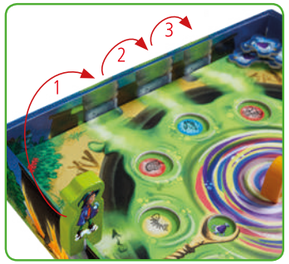
Regarde l'ingrédient dans le chaudron magique à côté duquel se trouve ton apprenti sorcier. Le brouillard blanc t'indique le chemin menant de la colonne de ton apprenti sorcier vers cet ingrédient. Il t'indique le symbole que tu dois faire apparaître et la couleur qu'il doit avoir **(par exemple « arête de poisson-diable + jaune »).**

Prononce la formule magique : **« Sorcelli-ensorcellum, l'ingrédient est dedans ! »** Retourne ensuite une des tuiles « ingrédient » faces cachées de ton choix.

Que représente la tuile « ingrédient » retournée ?

- **Le symbole de l'ingrédient recherché de la bonne couleur ?**

Ta magie est parfaitement au point ! Tu as fait apparaître le bon ingrédient !
Avance ton apprenti sorcier de **3 colonnes vides** sur le rebord de la boîte. Comme tu as réussi ton sort, tu reçois aussi une pièce magique en récompense : retourne une de tes pièces magiques face visible.



Remarque : ta figurine saute par-dessus les colonnes déjà occupées par un apprenti sorcier (= seules les colonnes inoccupées comptent !)

- **Le symbole de l'ingrédient recherché, mais de la mauvaise couleur ?**

Bien joué ! Avance ton apprenti sorcier de **2 colonnes vides** sur le rebord de la boîte.

- **Le mauvais ingrédient, mais de la bonne couleur ?**

Pas mal ! Avance ton apprenti sorcier de **1 colonne vide** sur le rebord de la boîte.

- **Ni symbole de l'ingrédient recherché, ni la bonne couleur ?**

Dommage, mais ce n'est pas si grave. Ta figurine reste sur sa colonne. Tu as droit à un petit **coup de pouce magique :** regarde une tuile « ingrédient » sans la montrer aux autres. Mémorise-la bien et repose-la face cachée là où tu l'avais prise.

Ensuite, tu retournes à nouveau la tuile « ingrédient » face cachée. C'est au tour du joueur suivant.

Pendant l'examen de magie, il est possible de réaliser 2 actions spéciales :

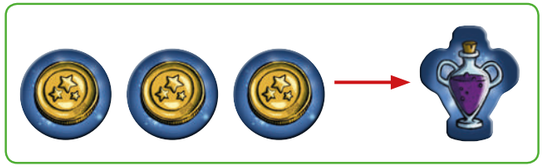
Action spéciale 1: concocter la potion magique et déclencher le tourbillon

Ton apprenti sorcier passe devant le manche de la cuillère magique ? Tu as réuni tous les ingrédients nécessaires à la potion magique. Génial ! Tu as réussi une épreuve de ton examen ! En récompense, tu reçois une potion magique de la couleur de celle qui apparaît dans la cuillère magique.

Ensuite, le tourbillon du chaudron magique mélange vigoureusement le tout. Prends entre tes deux doigts la figurine du tourbillon au centre du chaudron magique et fais-la doucement pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la prochaine potion soit entièrement visible dans la cuillère magique. En faisant cela, tu changes également les couleurs de tous les ingrédients du chaudron magique

Action spéciale 2: concocter la potion de son choix

Une fois que tu as réuni **trois** pièces ensorcelées (= les trois pièces magiques sont faces visibles devant toi), tu concoctes **aussitôt une potion magique de ton choix.** Prends dans la réserve une potion magique de la couleur que tu souhaites. Ensuite, retourne à nouveau les trois pièces ensorcelées afin qu'elles soient toutes faces cachées. **Attention :** tu dois utiliser tes pièces magiques tout de suite, pas **plus tard !**



Fin de la partie :

Le jeu s'achève **dès** qu'un apprenti sorcier a devant lui
3 potions magiques de la même couleur
ou
3 potions magiques de couleurs différentes

Super ! Tu es le meilleur apprenti sorcier de la promotion et tu remportes la partie

Astuce : lorsque vous jouez avec des **adultes,** , ils peuvent essayer de concocter **5 potions magiques de leur choix.** Cela permet d'équilibrer la partie.

« Nous dédions le jeu « La potion des sorciers » à notre fille Emma Maria, qui nous enchante chaque jour un peu plus ».
(Anna Oppolzer et Stefan Kloß)

Chers enfants, chers parents,
Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via **www.haba.de/Ersatzteile** si la pièce est encore disponible.

Toverketel

Een magisch en verdraaid gek memo-/wedloopspel voor 2 - 4 tovenaarsleerlingen van 5 - 99 jaar

Auteurs: Anna Oppolzer & Stefan Kloß · **Illustraties:** Julia Bierkandt · **Redactie:** Christiane Hüpper

Duur van het spel: ca. 20 minuten

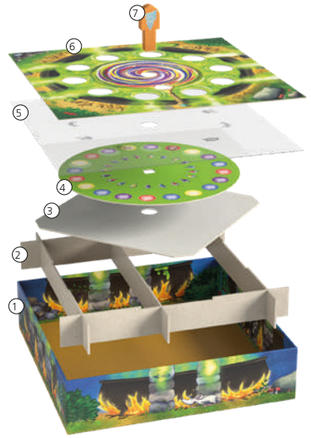
Heks o flex! - Groen spinnenrag! - De tovenaarsleerlingen van de toverschool Magica zwaaien hun toverstaf heen en weer van opwinding! Vandaag is de grote tovertest! Alle kandidaten komen samen op de betoverde toverberg en gaan om de magische toverketel staan. Op mysterieuze wijze toont deze welke ingrediënten tevoorschijn getoverd moeten worden om de toverdrank te brouwen. Maar let op: als je eenmaal in de ketel roert, veranderen de ingrediënten als bij toverslag van kleur. Wie behoudt het overzicht over de toverketel en weet altijd waar de nodige ingrediënten te vinden zijn?

Het is de bedoeling als eerste alle vereiste toverdrankjes te brouwen en zo het spel te winnen.

Spelinhoud:

1 toverketel (bestaande uit: onderkant van de doos met inlegstuk, kruis, tussenbodem, draaischijf, transparant overzicht met symbolen en spelbord), 1 draaifiguur wervelwind, 4 tovenaarsleerlingen van hout, 4 spelersmarkers, 20 ingrediëntenkaartjes (onheilsdril, slangenzwam, leeuwvisgraat, heksenworm, drakenkristal in telkens 4 kleuren), 36 toverdrankkaartjes, 12 tovermunten, 1 handleiding

Vóór het eerste spel de beschermende folie van het overzicht met de symbolen verwijderen, deze is voor het spel niet nodig. Laat je bij het eerste opbouwen, helpen door een volwassene als dat nodig is. (De afbeeldingen voor de opbouw vind je ook binnenin op het inlegstuk van de bodem!)



(1) Leg de lege **onderkant van de doos met het inlegstuk** in het midden van de tafel.

(2) Neem de **vijf grijze scheidingswanden** en steek ze in elkaar, zoals afgebeeld. Let daarbij op de weergegeven openingen. Leg het kruis in de onderkant van de doos.

(3) Leg nu de **tussenbodem** op het kruis zodat het in de openingen schuift.

(4) Leg daarover de **draaischijf.**

(5) Neem vervolgens het **transparante overzicht** met de symbolen en plaats dit zo op de draaischijf dat de leeuwvisgraat en het glas met heksenwormen naar de zijkant van de doos met de muis (2 zuilen) toe wijzen.

(6) Tot slot leg je het **spelbord** erop. Let erop dat de lepel en de pijl in de richting van de kant met de muis wijzen.

(7) Steek nu in de opening in het midden van het spelbord de **draaifiguur,** zodat deze het spelbord, de draaischijf, het overzicht met symbolen en de tussenbodem verbindt. Als je nu aan de draaifiguur draait, draait ook de draaischijf. Daarbij veranderen de kleuren van de symbolen. Probeer het meteen eens! Maak nu alle kaartjes voorzichtig los uit de platen. De lege platen en het plastic zakje heb je niet meer nodig en kun je weggegooien.

Belangrijk: Maak op het einde van het spel de toverketel niet stuk. Verdeel gewoon het overige spelmateriaal op het spelbord, leg de handleiding erop en sluit de doos met het deksel.

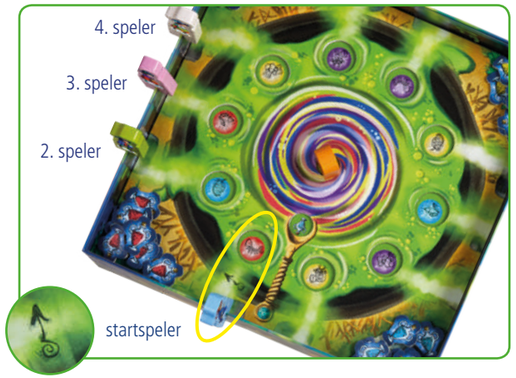
Spelvoorbereiding:

Zet de opgebouwde toverketel in het midden op tafel. Draai aan de draaischijf zodat een toverdrank van één kleur volledig in de toverlepel te zien is.

Sorteer de toverdrankkaartjes op kleur. Leg dan in elke hoek van de toverketel alle toverdrankkaartjes van één kleur. Dat is jullie gemeenschappelijke voorraad.

Iedereen neemt een tovenaarsleerling en de bijbehorende spelersmarker.

Wie als laatste een vleermuis gezien heeft, mag beginnen. Zie je op de rand van de doos de zuil met de pijl naast de toverlepel? Zet je tovenaarsleerling op deze zuil.



Op elke zuil mag altijd slechts één tovenaarsleerling zitten.

Met de klok mee zetten daarna de andere spelers hun tovenaarsleerling telkens op de volgende vrije zuil (zie afb. links onderaan).

Vervolgens neemt elke speler 3 tovermunten en legt deze met de tovermunt naar beneden voor zich.

Meng verdekt de 20 ingrediëntenkaartjes en leg ze in een rooster van 4 x 5 naast de toverketel, zodat elke speler ze goed kan bereiken en zien.

Spelverloop:

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De startspeler begint met de tovertest.

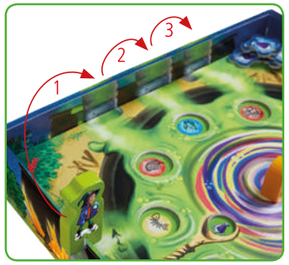
Welk ingrediënt (= symbool + kleur) moet je tevoorschijn toveren?

Bekijk in de toverketel het ingrediënt, waarnaast je tovenaarsleerling staat. De lichte damp wijst je de weg van de zuil van je tovenaarsleerling naar dit ingrediënt. Dat toont welk symbool je op welke kleur **(bijv. "leeuwvisgraat + geel")** moet tevoorschijn toveren.

Spreek de toverspreuk uit: **"Heks, heks hiermee, tover-ingrediënt! Wees er-bij!"** Draai nu een willekeurig ingrediëntenkaartje om.

- **Het symbool en de kleur van het gewenste ingrediënt?**

Geweldige heksentoverkunst, je hebt het juiste ingrediënt getoverd! Plaats je tovenaarsleerling **3 vrije zuilen** op de rand van de doos vooruit. Bovenop het geslaagde tovertrucje krijg je als beloning een tovermunt. Draai daartoe een van je tovermunten om, zodat de tovermunt zichtbaar is.



Opmerking: Je springt met je figuur over zuilen, waarop al een tovenaarsleerling zit (= bij het verplaatsen tel je alleen vrije zuilen)!

- **Het symbool van het gewenste ingrediënt, maar een andere kleur?**

Goed gedaan! Plaats je tovenaarsleerling **2 vrije zuilen** op de rand van de doos vooruit.

- **De kleur van het gewenste ingrediënt, maar een ander symbool?**

Helemaal niet slecht! Plaats je tovenaarsleerling **1 vrije zuil** op de rand van de doos vooruit.

- **Noch het symbool, noch de kleur van het gewenste ingrediënt?**

Spijtig, maar niet zo erg. Je figuur blijft op zijn zuil zitten. Als **tovenaarshulpje** mag je in het geheim een willekeurig ingrediëntenkaartje bekijken. Onthoud het goed en leg het dan weer verdekt op dezelfde plaats terug.

Vervolgens verberg je het omgedraaide ingrediëntenkaartje weer. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Tijdens de tovertest kunnen er 2 speciale acties plaatsvinden:

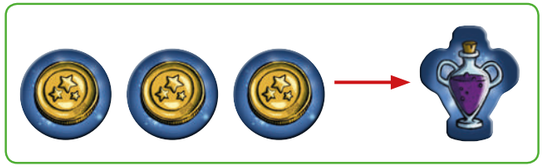
Speciale actie 1: toverdrank brouwen en wervelwind veroorzaken

Vlieg je met je tovenaarsleerling voorbij de steel van de toverlepel?
Dan heb je een toverdrankje gebrouwen. Geweldig, je hebt een deel van je test met succes afgelegd! Als beloning neem je een toverdrankje in de kleur van de toverdrank op de toverlepel.

Daarna roer je de magische wervelwind in de toverketel krachtig door elkaar. Neem daartoe de wervelwind-draaifiguur in het midden van de toverketel en draai deze langzaam met de klok mee tot de volgende toverdrank in de toverlepel volledig zichtbaar is. Daardoor veranderen ook alle kleuren van de ingrediënten in de toverketel.

Speciale actie 2: eigen toverdrank brouwen

Als je **derde** magische tovermunt krijgt, dus drie tovermunten zichtbaar voor je hebt liggen, brouw je **meteen één willekeurige toverdrank:** neem een toverdrank in een kleur naar keuze uit de voorraad. Draai daarna de drie tovermunten weer om, zodat ze niet meer zichtbaar zijn. **Belangrijk:** Je mag de magische tovermunten alleen meteen inruilen, **niet later!**



Einde van het spel:

Het spel is **meteen** afgelopen, zodra een tovenaarsleerling
3 toverdranken van dezelfde kleur
of
3 toverdranken in verschillende kleuren voor zich heeft liggen.

Prima! Jij bent de beste tovenaarsleerling van dit jaar en wint het spel.

Tip! Als er **volwassenen** meespelen, kunnen die ook proberen om **5 willekeurige toverdrankjes** te brouwen. Zo verloopt het spel evenwichtiger.

"Het spel Toverketel dragen we op aan onze dochter Emma Maria, die ons elke dag opnieuw betovert."

(Anna Oppolzer & Stefan Kloß)

Beste ouders, lieve kinderen,
Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

La caldera ENCANTADA

Un hechizante juego de memoria para 2 - 4 aprendices de mago de entre 5 y 99 años.

Autores: Anna Oppolzer & Stefan Kloß · **Ilustración:** Julia Bierkandt · **Redacción:** Christiane Hüpper

Duración del juego: 20 minutos aprox.

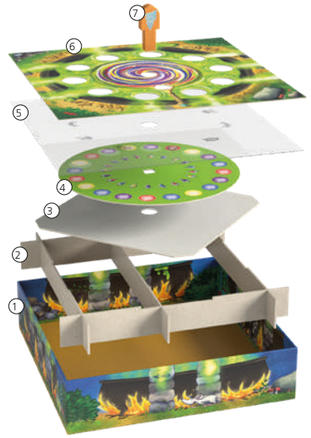
Abracadabra, ¡pata de cabra! Los aprendices de mago de la escuela de magia Magic mueven sus varitas con palpable agitación. Hoy es el gran examen de hechizos. Los estudiantes se reúnen en torno a la caldera mágica en la montaña encantada. La caldera muestra qué ingredientes son necesarios para la preparación del brebaje. Pero, cuidado, porque cambian de color como por arte de magia cuando se mezclan. ¿Quién será capaz de recordar dónde se encuentran los ingredientes necesarios?

El objetivo consiste en ser el primero en preparar todos los brebajes y ganar así la partida.

Contenido del juego:

1 caldera encantada (consistente en: base de la caja del juego con lámina, cruz, suelo, disco giratorio, lámina de símbolos y tablero),1 figura giratoria, 4 aprendices de mago de madera, 4 marcadores, 20 fichas de ingredientes (huevas de sapo, hongo de rana, espina de pez león, gusanos, cristal de dragón; cada uno en 4 colores), 36 fichas de brebajes, 12 monedas mágicas y las instrucciones del juego

Antes de jugar por primera vez retira el plástico protector de la lámina transparente de símbolos. No se necesitará, por lo que podéis tirarlo. (Las ilustraciones para el montaje se encuentran también en la lámina de la caja del juego)



(1) Situad **la base de la caja vacía con la lámina** en el centro de la mesa.

(2) Coged los **cinco separadores de color gris** y colocadlos como muestra la ilustración. Prestad atención a las aberturas. Colocad la cruz en la base de la caja

(3) Seguidamente, situad el **suelo** sobre la cruz, de modo que encajen las aberturas.

(4) Encima, colocad el **disco giratorio.**

(5) Seguidamente, coged la **lámina de símbolos** y colocadla sobre el disco, de forma que la espina de pez león y el tarro con gusanos señalen hacia el lado de la caja con el ratón (2 columnas).

(6) Por último, situad el **tablero.** Tened en cuenta que la cuchara y la flecha deben señalar hacia el lado con el ratón.

(7) A continuación, colocad la **figura giratoria** en la abertura del centro del tablero de manera que una el tablero, el disco giratorio, la lámina de símbolos y el suelo. Si giráis la figura giratoria, girará también el disco e irán cambiando los colores de los símbolos. Probadlo y veréis. Ahora, extraed todas las fichas del cartón con cuidado. El cartón y la bolsa no se necesitarán y podéis tirarlos.

Importante: al final del juego, dejad la caldera montada. Repartid el resto del material de juego por el tablero, colocad las instrucciones encima y cerrad la caja.

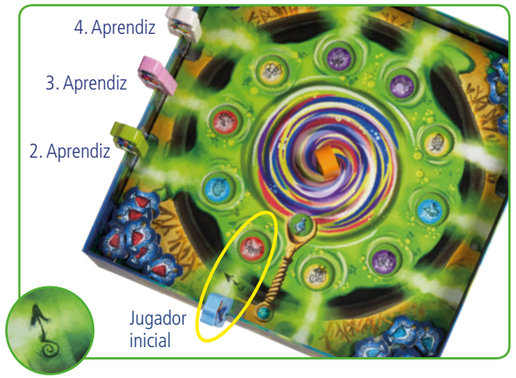
Preparación del juego:

Colocad la caldera encantada en el centro de la mesa. Girad el disco de modo que en la cuchara encantada pueda verse el color de un único brebaje.

Clasificad las fichas de brebajes por colores. En cada una de las esquinas de la caldera, colocad todas las fichas de un color. Esta provisión será común para todos los jugadores

Seguidamente, cada uno de vosotros elige un aprendiz de mago y coge el marcador del color correspondiente.

Empieza el último que haya visto un murciélago. ¿Ves en el margen la columna con la flecha junto a la cuchara encantada? Coloca tu aprendiz en esta columna.



En cada columna, solo debe situarse un aprendiz de mago.

En el sentido de las agujas del reloj, el resto de jugadores coloca su aprendiz en las siguientes columnas vacías (véase la ilustración de la izquierda abajo).

A continuación, cada jugador coge 3 monedas mágicas y las coloca con la parte frontal boca abajo delante suyo.

Mezclad boca abajo las 20 fichas de ingredientes y colocadlas en una cuadrícula de 4 x 5 junto a la caldera, a la vista y al alcance de todos los jugadores.

Desarrollo del juego:

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza la prueba el primer jugador:

¿Qué ingrediente (símbolo + color) debes hacer aparecer por arte de magia?

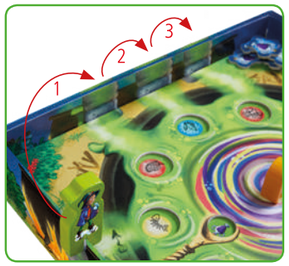
Mira el ingrediente de la caldera junto al que se encuentra tu aprendiz. La neblina te señala el camino desde la columna de tu aprendiz hasta tu ingrediente. Te indica qué símbolo debes hacer aparecer y de qué color **(por ejemplo: espina de pez león en amarillo).**

Pronuncia el hechizo: **«¡Tris, tras, el hechizo se hará y el ingrediente mágico aparecerá!».** Y ahora, levanta la ficha de ingrediente que prefieras.

¿Qué muestra la ficha?

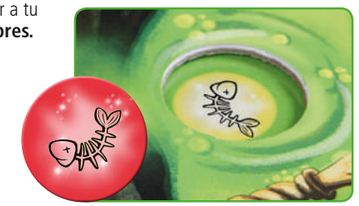
- **¿El símbolo y el color del ingrediente que buscas?**

¡Eres un hechicero fantástico, has hecho aparecer el ingrediente correcto! Haz avanzar a tu aprendiz **3 columnas libres.** Por el hechizo bien hecho, recibes además una moneda mágica como recompensa, para lo que darás la vuelta a una de tus monedas



Nota: Las columnas en las que ya haya un aprendiz tendrás que saltártelas (solo se contarán las columnas libres).

- **¿El símbolo de tu ingrediente, pero en un color distinto?**



¡Bien hecho! Haz avanzar a tu aprendiz **2 columnas libres.**

- **¿El color de tu ingrediente, pero un símbolo distinto?**

¡No está mal. Haz avanzar a tu aprendiz **1 columna libre.**

- **¿Ni el símbolo ni el color de tu ingrediente?**

Qué lástima, pero tampoco pasa nada. Tu figura se quedará en la columna en la que se encuentra. Como **apoyo,** podrás ver en secreto la ficha de ingrediente que prefieras. Memorízala bien y déjala de nuevo en su lugar.

Finalmente, dale la vuelta de nuevo a la ficha de ingrediente destapada. A continuación, será el turno del siguiente jugador.

Durante el examen, pueden darse 2 casos especiales:

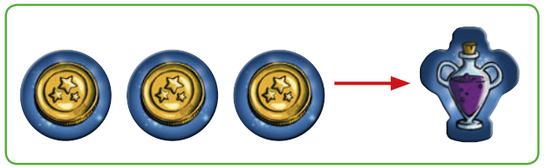
Caso especial 1: Preparar brebaje y accionar el torbellino

¿Pasas con tu aprendiz por el mango de la cuchara mágica? En ese caso, has preparado un brebaje y habrás aprobado una parte de tu examen. ¡Felicidades! Como recompensa, coges un brebaje del color que muestra la cuchara.

Ahora, el torbellino mágico mueve con fuerza la caldera. Para ello, deberás coger la figura giratoria situada en el centro de la caldera y girarla lentamente en el sentido de las agujas del reloj hasta que se vea completamente el siguiente brebaje en la cuchara. Con esto, cambian además todos los colores de los ingredientes de la caldera

Caso especial 2: Preparar el brebaje que prefieras

Cuando hayas conseguido la tercera moneda mágica —es decir, tengas tres monedas descubiertas delante de ti— necesitas **inmediatamente un brebaje**. De la provisión, coge el brebaje del color que prefieras y da la vuelta de nuevo a las tres monedas, de modo que no se vean. **Importante:** Las monedas tendrás que canjearlas de inmediato; **no podrás esperar** para hacerlo.



Finalización del juego:

La partida termina **de inmediato** cuando un aprendiz disponga de:
3 brebajes del mismo color
o
3 brebajes de diferentes colores.

¡Genial! Eres el mejor aprendiz de mago de esta promoción y has superado el examen.

Consejo: Cuando juguéis con **adultos,** estos tendrán que intentar preparar **5 brebajes.** De este modo, el juego estará más compensado.

«Dedicamos este juego a nuestra hija Emma Maria, que nos deja encantados día tras día».

(Anna Oppolzer & Stefan Kloß)

Queridos niños, queridos padres:
Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En **www.haba.de/Ersatzteile** podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Il calderone MAGICO

Un magico gioco di percorso e di memoria, per 2-4 apprendisti stregoni da 5 a 99 anni.

Autori: Anna Oppolzer & Stefan Kloß · **Illustrazioni:** Julia Bierkandt · **Testo:** Christiane Hüpper

Durata del gioco: circa 20 minuti

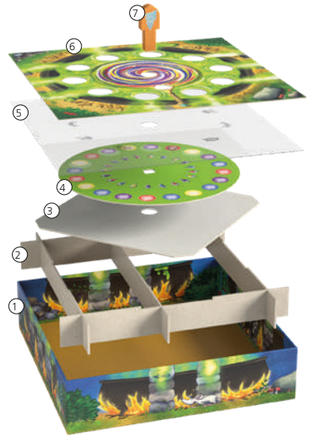
Abra cadabra! Fango di ragno verde! Gli apprendisti stregoni della scuola di incantesimi "Magica" brandiscono con entusiasmo le bacchette magiche! Oggi è il giorno del grande esame di magia! Per questo tutti gli allievi si riuniscono alla montagna incantata, attorno al calderone magico: al suo interno un incantesimo mostra gli ingredienti che dovranno magicamente procurarsi per preparare le pozioni. Attenzione però: quando gli ingredienti finiscono nel calderone, cambiano colore come per magia. Chi saprà mantenere uno sguardo d'insieme nel calderone magico e tenere sempre a mente dove si trovano gli ingredienti via via necessari?

L'obiettivo è riuscire a preparare per primi tutte le pozioni magiche richieste e vincere così il gioco.

Dotazione del gioco:

1 calderone magico (formato da: fondo della scatola con inserto, griglia, pavimento intermedio, disco girevole, tabellone dei simboli trasparente e tabellone di gioco), 1 figura girevole "vortice d'aria", 4 apprendisti stregoni in legno, 4 pedine di gioco, 20 dischetti ingrediente (uova di rospo, fungo saltellante, lisca di pesce, esca per streghe, cristallo di drago, ciascun motivo in 4 colori), 36 tessere pozione, 12 monete incantate, 1 istruzioni di gioco

Prima di giocare per la volta, rimuovere la pellicola protettiva dal tabellone dei simboli: per il gioco non serve e può essere opportunamente smaltita. Durante il montaggio fatevi aiutare da un adulto. (Le immagini del montaggio sono riportate anche all'interno, sull'inserto alla base della scatola!



(1) Posizionate al centro del tavolo il fondo della **scatola vuoto con l'inserto.**

(2) Prendete le **cinque pareti divisorie grigie** e assemblatele come mostrato nella figura; prestate attenzione alle scanalature raffigurate. Sistemate la griglia che avete appena costruito sul fondo della scatola.

(3) Ora mettete il **pavimento intermedio** sulla griglia e incastratelo nelle scanalature.

(4) Appoggiatevi sopra il **disco girevole.**

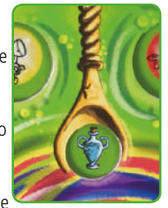
(5) Prendete poi il **tabellone dei simboli trasparente** e sistematelo sul disco girevole in modo tale che la lisca di pesce e il bicchiere con le esche per streghe siano rivolti verso il lato della scatola che raffigura il topolino (2 colonne).

(6) Per ultimo, appoggiate sopra gli altri strati il **tabellone di gioco,** facendo in modo che il cucchiaio e la freccia siano rivolti verso il lato del topolino

(7) Ora infilate nell'apertura centrale del tabellone la **figura da girare**, in modo che colleghi tra di loro il tabellone, il disco girevole, il tabellone dei simboli e il pavimento intermedio. In questo modo, quando muovete la figura girevole, girerà anche il disco e cambierà il colore dei simboli. Fate una prova! Staccate ora con cura tutti i dischetti dai pannelli. I pannelli vuoti e il sacchetto di plastica non vi servono più: potete gettarli via e smaltirli.

Importante: alla fine del gioco lasciate il calderone magico così com'è. Distribuite semplicemente il restante materiale di gioco sul tabellone, sistemateci sopra le istruzioni e chiudete la scatola con il coperchio.

Preparazione del gioco

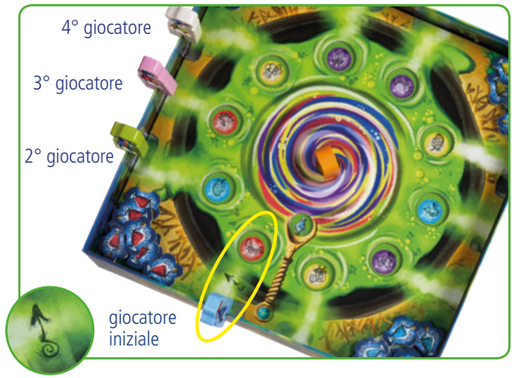


Sistemate al centro del tavolo il calderone magico che avete costruito. Girate il disco girevole in modo che sul cucchiaio magico sia completamente visibile una singola pozione di un colore.

Dividete le tessere pozione in base al colore. Sistemate poi in ogni angolo del calderone magico tutte le tessere pozione di uno stesso colore, che costituiscono la vostra riserva comune.

Ciascuno sceglie un apprendista stregone e prende la pedina di gioco corrispondente.

Inizia il giocatore che ha visto più di recente un pipistrello. Vedi sul bordo della scatola la colonna con la freccia accanto al cucchiaio incantato? È qui che devi piazzare il tuo apprendista stregone.



Ogni colonna può ospitare sempre un solo apprendista stregone.

Gli altri giocatori, procedendo in senso orario, sistemano il proprio apprendista stregone sulla colonna libera immediatamente successiva (vedi figura in basso a sinistra).

Ogni giocatore prende poi 3 monete incantate e le mette coperte davanti a sé.

Mescolate, coperti, i 20 dischetti ingrediente e disponeteli in una griglia di 4 x 5 dischetti accanto al calderone magico, in modo che siano accessibili e ben visibili a tutti i giocatori.

Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Il giocatore iniziale comincia l'esame di magia.

Quale ingrediente (= simbolo + colore) devi magicamente procurarti?

Osserva all'interno del calderone magico l'ingrediente posto accanto al tuo apprendista stregone. La nebbiolina chiara indica il percorso che conduce dalla colonna dove staziona il tuo apprendista stregone all'ingrediente. L'ingrediente mostra il simbolo che devi magicamente procurarti e il relativo colore **(ad esempio "lisca di pesce + giallo").**

Recita la formula magica: **"Vieni da me, ingrediente magico! Vieni da me!"** Ora scopri un dischetto ingrediente a piacere.

Che cosa c'è sul dischetto ingrediente che hai scoperto?

- **Il simbolo e il colore dell'ingrediente che cerchi?**

Che incantesimo fantastico, ti sei procurato l'ingrediente giusto! Fai avanzare il tuo apprendista stregone sul bordo della scatola di **3 colonne libere**. Non solo sei riuscito a eseguire con successo l'incantesimo, ma ottieni anche in premio una moneta incantata. Gira a questo scopo una delle tue monete incantate, così da renderne visibile l'immagine.

Nota: quando sposti la tua figura, salta le colonne occupate da altri apprendisti stregoni (= durante gli spostamenti contano solo le colonne libere!)

- **Il simbolo dell'ingrediente che cerchi, ma un altro colore?**

Ben fatto! Fai avanzare il tuo apprendista stregone sul bordo della scatola di **2 colonne libere.**

- **Il colore dell'ingrediente che cerchi, ma un altro simbolo?**

Niente male. Fai avanzare il tuo apprendista stregone sul bordo della scatola di **1 colonna libera.**

- **Né il simbolo né il colore dell'ingrediente che cerchi?**

Peccato, ma dopotutto non è così grave. La tua figura rimane al suo posto. A mo' di ripasso di incantesimi osserva di nascosto un dischetto ingrediente a piacere. Tienilo bene a mente e poi rimettilo coperto al suo posto.

Ricopri poi il dischetto ingrediente che hai scoperto.
Il turno passa al giocatore successivo.

Durante l'esame di magia possono verificarsi azioni speciali:

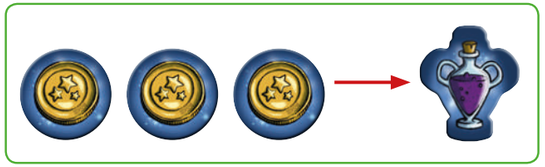
Azione speciale 1: preparare la pozione e scatenare il vortice d'aria

Il tuo apprendista stregone supera in volo il manico del cucchiaio incantato? Così facendo hai completato la tua pozione. Fantastico, hai superato una parte dell'esame! Per ricompensa prendi una pozione dello stesso colore di quella indicata dal cucchiaio magico.

Il vortice d'aria magico si abbatte poi sul calderone, dove manda all'aria tutti gli ingredienti. Afferra a questo scopo la figura girevole del vortice d'aria al centro del calderone magico e girala lentamente in senso orario, fino a quando sul cucchiaio magico non sarà completamente visibile la pozione successiva. Così anche tutti gli ingredienti del calderone magico cambiano colore contemporaneamente.

Azione speciale 2: preparare una pozione a scelta

Non appena ottieni la tua **terza** moneta incantata, quando cioè hai scoperto tre monete incantate, puoi preparare **subito una pozione a scelta:** prendi dalla riserva comune una pozione del colore che preferisci. Gira poi di nuovo le tre monete incantate in modo che le immagini non siano più visibili.
Importante: l'azione di gioco va fatta subito, **non più avanti!**



Fine del gioco:

Il gioco termina non **appena** un apprendista stregone ha davanti a sé
3 pozioni dello stesso colore
oppure
3 pozioni di colori diversi.

Ottimo! Vieni proclamato il miglior apprendista stregone della classe e vinci così il gioco.

Consiglio! Se giocate con degli adulti, potete chiedere loro di preparare **5 pozioni a piacere,** così da rendere il gioco più equilibrato.

„Dedichiamo il gioco Il calderone magico a nostra figlia Emma Maria, che giorno dopo giorno non smette mai di incantarci."
(Anna Oppolzer e Stefan Kloß)

Cari bambini e cari genitori,
dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Art. Nr.: 305216 A105987 1/19

Habermaass GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba.de

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA®