



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



Prinzessin Zauberfee



Princess Magic Fairy • Le cercle des fées • Prinses Toverfee
La princesa Hadamaga • La principessa Maghetta

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2011

Prinzessin Zauberfee

Ein kooperatives Mal- und Memospiel für 2 – 4 Zauberfeen
von 4 – 10 Jahren.

Spielidee: Thilo Hutzler
Illustration: Anja Rieger
Spieldauer: ca. 10 – 15 Minuten

Prinzessin Zauberfee und ihre Freundinnen zaubern um die Wette!
Mit dem magischen Zauberstab malen sie funkelnde Bilder in die
Luft. Doch aufgepasst! Durch den glitzernden Feenstaub angelockt,
schleicht der freche Kobold Kinkerlitz umher und stibitzt heimlich
Zauberbilder. Wer behält trotzdem den Überblick und gewinnt das
Wettzaubern?

Spielinhalt

- 1 Zauberstab
- 5 runde Plättchen (4 Feen, 1 Kobold)
- 4 Zaubertafeln
- 32 Zauberkarten
(24 Zauberbilder, 8 Koblode)
- 1 Spielanleitung





Spielidee

Ihr spielt gemeinsam gegen Kobold Kinkerlitz und sammelt Zauberkarten! Dazu müsst ihr reihum mit dem Zauberstab Bilder in die Luft oder auf den Rücken eines Mitspielers malen. Gelingt es euch, das jeweilige Bild zu erraten, bekommt ihr zur Belohnung eine Zauberkarte. Habt ihr falsch geraten oder deckt Kobold Kinkerlitz auf, erhält der Kobold die Karte. Könnt ihr den Ring aus acht Zauberkarten um eure Fee schneller schließen als Kobold Kinkerlitz, gewinnt ihr gemeinsam das Spiel.

Spielvorbereitung

Legt das Kobold-Kinkerlitz-Plättchen in die Tischmitte. Sucht euch gemeinsam aus den vier Feen eine aus und legt sie mit etwas Abstand neben den Kobold. Alle Zauberkarten werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch verteilt. Jeder Spieler erhält eine Zaubertafel und legt sie vor sich. Haltet den Zauberstab bereit. Die drei übrigen Feen-Plättchen kommen in die Schachtel zurück.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler mit dem zauberhaftesten Lächeln darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und bekommt den Zauberstab. Dann deckt er geheim eine Zauberkarte auf.

Was zeigt die Zauberkarte?

- **Kobold Kinkerlitz?**

So ein Pech! Kobold Kinkerlitz hat das Zauberbild stibitzt. Zeige den Kobold deinen Mitspielern und lege die Zauberkarte dann verdeckt an das Kobold-Kinkerlitz-Plättchen.



- **Ein Zauberbild auf blauem Hintergrund?**

Nimm den Zauberstab und male das Bild in der Luft nach. Die anderen Spieler raten gemeinsam, welches Zauberbild du gemalt hast.

Achtung:

Alle Zauberbilder sind auf euren Zaubertafeln abgebildet. Wenn ihr euch beim Raten nicht sicher seid, gibt euch die Tafel hilfreiche Tipps! Einigt euch auf ein Bild, bevor ihr euren Tipp abgebt, denn ihr dürft nur einmal raten!

- **Ein Zauberbild auf gelbem Hintergrund?**

Nimm den Zauberstab und male dem nachfolgenden Spieler das Zauberbild auf den Rücken. Nur dieser darf jetzt genau einen Tipp abgeben, welches Zauberbild du gemalt hast.

Anschließend zeigst du das Zauberbild deinen Mitspielern.

- **Richtig geraten?**

Prima! Lege die Zauberkarte verdeckt an eure Fee.

- **Falsch geraten?**

Schade! Die Zauberkarte kommt verdeckt an Kobold Kinkerlitz.



Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt geheim eine Zauberkarte auf.



Spielende

Das Spiel endet, sobald ihr an eure Fee oder Kobold Kinkerlitz die achte Zauberkarte legt und damit den Kartenring schließt. Handelt es sich dabei um eure Fee, habt ihr das Spiel gewonnen. Ist Kobold Kinkerlitz zuerst vollständig mit Zauberkarten umringt, habt ihr leider gemeinsam verloren.

Zauberwettstreit für 3 – 4 fortgeschrittene Zauberfeen

Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

- Jeder Spieler bekommt eine eigene Fee und legt sie vor sich. Das runde Plättchen mit Kobold Kinkerlitz wird für die Variante nicht benötigt.
- Malst du mit dem Zauberstab ein Zauberbild in die Luft, darf jeder Spieler einen Tipp abgeben. Wer am schnellsten das richtige Zauberbild nennt, bekommt die Zauberkarte.
- Wird ein Zauberbild erraten, erhältst du zur Belohnung für deine tollen Zaubermalkünste ebenfalls eine Zauberkarte. Ziehe sie aus der Tischmitte, zeige allen das darauf abgebildete Motiv und lege die Zauberkarte dann verdeckt an deine Fee.
- Wird ein Zauberbild nicht erraten, erhält keiner eine Belohnung und die Zauberkarte kommt aus dem Spiel.
- Wenn Kobold Kinkerlitz aufgedeckt wird, darfst du dir eine Karte eines beliebigen Mitspielers stibitzen! Dazu tippst du auf eine der Zauberkarten, die an dessen Fee liegen und rätst, was darauf abgebildet ist. Ihr müsst euch also bei dieser Spielvariante genau merken, welche Zauberkarte eure Mitspieler wo ablegen.



- **Richtig geraten?**

Du bekommst die Zauberkarte deines Mitspielers und legst sie verdeckt an deine eigene Fee. Die Zauberkarte mit Kobold Kinkerlitz bekommt dein Mitspieler und legt sie verdeckt an die frei gewordene Stelle an seiner Fee.

- **Falsch geraten?**

Die Zauberkarte mit Kobold Kinkerlitz kommt aus dem Spiel.

- Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler einen Ring aus acht Zauberkarten um seine Fee gelegt hat und damit das Spiel gewinnt. Anderenfalls endet das Spiel, wenn keine Zauberkarten mehr in der Tischmitte liegen. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Zauberkarten an seiner Fee. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Der Autor



Thilo Hutzler wurde 1964 in Nürnberg geboren und studierte Germanistik, Geschichte, Soziologie und Politikwissenschaft in Erlangen. Seither sind rund 30 seiner Spielideen bei verschiedenen Verlagen veröffentlicht worden.

Prinzessin Zauberfee ist nach *Gerda Gacker* und *Volldampf voraus!* sein drittes Spiel bei HABA.

Heute lebt Thilo Hutzler mit seiner Frau Andrea und seinen Söhnen Christian und Tobias in Donauwörth und arbeitet als Lehrer an einer Realschule.

„Prinzessin Zauberfee“ widme ich in Liebe und Dankbarkeit meinen Eltern Dorothea und Günther.

Die Illustratorin



Anja Rieger, geboren 1961, machte eine Ausbildung zur Goldschmiedin und studierte an der Hochschule der Künste in Berlin. Neben Spielen illustriert sie auch Kinder- und Schulbücher, entwirft Maschinen-Stickmotive, Stoffe und Webbänder, näht, bastelt und fliegt.

„Prinzessin Zauberfee“ widme ich Lia.

Princess Magic Fairy

A co-operative drawing and memory game for 2 – 4 magic fairies
ages 4 – 10.

Author: Thilo Hutzler
Illustrations: Anja Rieger
Length of the game: approx. 10 – 15 minutes

Princess Magic Fairy and her friends are competing at doing magic!
Using their magic wand they draw sparkling pictures in the air. But
watch out! Attracted by the fairy glitter the mischievous goblin Knick-
Knack sneaks around and secretly steals the magic pictures. Who will
manage to keep an overview during all of this action and win the
competition?

Contents

- 1 magic wand
- 5 round tiles (4 fairies, 1 goblin)
- 4 magic boards
- 32 magic cards
(24 magic pictures, 8 goblins)
- Set of game instructions



Game Idea

Together you play against the goblin Knick-Knack and collect magic cards. To do so one by one you have to draw pictures in the air or on the back of another player with the magic wand. If you succeed in guessing which picture it is you receive a magic card as a reward. If your guess was wrong or you turn over a goblin card, the goblin gets to keep the card. If you manage to close the circle of eight magic cards around your fairy quicker than the goblin Knick-Knack does then you win the game together.

Preparation of the Game

Place the tile of goblin Knick-Knack in the center of the table. Together choose one of the four fairies and place it at a certain distance next to the goblin. All the magic cards are shuffled and distributed face-down on the table. Each player receives a magic board and places it in front of him. Get the magic wand ready. The three remaining fairy tiles are returned to the game box.

How to Play

Play in a clockwise direction. The player, with the most enchanting smile, starts. If you cannot agree the youngest player starts and receives the magic wand. He then uncovers a magic card without letting the others see it.

What does the magic card show?

- **Goblin Knick-Knack?**

Bad luck! Goblin Knick-Knack has stolen the magic picture. Show the goblin to the other players. Then place the magic card face-down touching the Knick-Knack tile.



- **A magic picture with a blue background?**

Take the magic wand and draw the picture in the air. The other players together guess which picture you have drawn.

Watch out:

All magic pictures are represented on your magic boards. If you are not sure which one to guess then take a look at the board. There are helpful hints! Agree upon a picture before you make a guess as you are only allowed to make one.

- **A magic picture with a yellow background?**

Take the magic wand and draw the picture on the back of the next player. Take the magic wand and draw the picture on the back of the next player. Only this particular player may now guess which picture you have drawn. Other players must remain quiet.

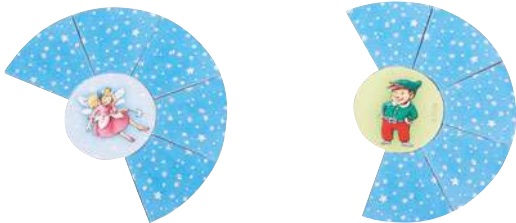
Then you show the magic picture to the other players.

- **Right guess?**

Great! Place the magic card face-down next to the fairy so that the tiles touch.

- **Wrong guess?**

Pity! The magic card is placed face-down next to the tile of goblin Knick-knack.



Then it's the turn of the next player to turn over a magic card.

End of the Game

The game ends as soon as the eighth magic card has been added to your fairy tile or to the goblin tile thereby closing the circle of cards. If the fairy circle is complete, then you have won the game. If the circle around goblin Knick-Knack is completed with magic cards, unfortunately you lose together.

Magic competition for 3 – 4 advanced magic fairies

The rules of the basic game apply except for the following changes:

- Each player gets his own fairy and places it in front of him. The round tile showing goblin Knick-Knack is not needed for this variation.
- When you draw a picture into the air with the magic wand each player can make a guess. Whoever is the quickest at naming the right magic picture, receives the magic card.
- Once a magic picture is guessed correctly you also have earned a magic card as a reward for your fantastic drawing skills. Take it from the center of the table and show the motif to the other players. Then place it face-down next to your fairy tile.
- If the guess is wrong, nobody receives a reward and the magic card is removed from the game.
- If you turn over goblin Knick-Knack you can steal a card from any of the other players. You point at a magic card next to the fairy tile of the player chosen and guess what it might show. So in this variation you have to remember exactly where the other players put down which magic cards.



- **Right guess?**
You receive the card of the other player and place it face-down around your fairy. This player now receives the magic card showing Knick-Knack and places it face-down on the space left empty next to his fairy.
- **Wrong guess?**
The magic card showing goblin Knick-Knack is removed from the game.
- The game ends as soon as a player has completed a circle of eight magic cards around his fairy thus winning the game. Otherwise the game ends when there are no magic cards left in the center of the table. The player who has gathered the most magic cards around his fairy then wins the game. In case of a draw there are various winners.

The author



Thilo Hutzler was born in 1964 in Nuremberg. He studied German philology, history, sociology and politics in Erlangen. About 30 of his game ideas, have already been published by different editors.

Following *Cackling Cathy* and *Full Steam Ahead*, *Princess Magic Fairy* is his third game for HABA.

Thilo Hutzler lives with his wife Andrea and his sons Christian and Tobias in Donauwörth, where he works as a teacher in a junior high school.

I dedicate "Princess Magic Fairy" with love and gratitude to my parents Dorothea and Günther.

The illustrator



Anja Rieger, born in 1961, trained as a goldsmith and studied at the University of Fine Arts in Berlin. Apart from games she also illustrates children's books and school books, designs motifs for knitting machines, textiles and weaving tapes as well as sewing, doing handicrafts and flying.

I dedicate "Princess Magic Fairy" to Lia.

Le cercle des fées



Un jeu coopératif de dessin et de mémoire pour 2 à 4 fées magiciennes de 4 à 10 ans.

Idée : Thilo Hutzler
Illustration : Anja Rieger
Durée de la partie : env. 10 à 15 minutes

La Fée magicienne et ses amies font beaucoup de tours de magie ! Avec la baguette magique, elles dessinent en l'air toutes sortes d'images scintillantes. Mais attention ! Attiré par la poussière féerique, le lutin Coquin traîne dans les parages et s'empare discrètement des images magiques. Qui maîtrisera la situation et gagnera le concours de dessin magique ?

Contenu du jeu

- 1 baguette magique
- 5 plaquettes rondes (4 fées, 1 lutin)
- 4 planchettes magiques
- 32 cartes magiques
(24 images magiques, 8 lutins)
- 1 règle du jeu



Idée

Vous jouez tous ensemble contre le lutin Coquin et récupérez des cartes magiques ! Pour cela, vous devez dessiner, en l'air ou dans le dos d'un autre joueur, des motifs avec la baguette magique. Si vous devinez le motif, vous récupérez une carte magique en récompense. Si vous vous êtes trompés ou si vous retournez le lutin Coquin, c'est lui qui la récupère. Si, en posant les huit cartes magiques autour de votre fée, vous pouvez fermer le cercle plus vite que le lutin, vous gagnez la partie tous ensemble.

Préparatifs

Posez la plaquette du lutin Coquin au milieu de la table. Choisissez une des quatre fées et posez-la à côté du lutin en laissant un petit espace entre les deux. Mélangez toutes les cartes magiques et répartissez-les sur la table, faces cachées. Chaque joueur prend une planchette magique et la pose devant lui. Préparer la baguette magique. Les trois autres fées sont remises dans la boîte.

Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aura le sourire le plus enchanteur a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il prend la baguette magique, puis retourne une carte magique et l'observe sans que les autres ne voient le motif.

Qu'indique la carte magique ?

- **Le lutin Coquin ?**

Pas de chance ! Le lutin a dérobé l'image magique. Montre aux autres joueurs la carte illustrant le lutin et repose-la, face cachée, à côté de la plaquette du lutin.

- **Une image magique sur fond bleu ?**

Prends la baguette magique et dessine le motif en l'air. Les autres joueurs doivent deviner quelle image magique tu as dessinée.

Remarque :

les images magiques sont toutes représentées sur vos planchettes magiques. Si vous n'êtes pas sûrs de deviner la bonne image, la planchette vous aidera à la trouver ! Avant de nommer le motif, mettez-vous tous d'accord car vous n'avez le droit de deviner qu'une seule fois !

- **Une image magique sur fond jaune ?**

Prends la baguette magique et dessine le motif dans le dos du joueur assis à ta gauche. Seul ce joueur peut deviner l'image magique que tu as dessinée.

Ensuite, tu montres l'image magique aux autres joueurs.

- **Il a bien deviné ?**

Super, pose la carte magique à côté de la fée, face cachée.

- **Il s'est trompé ?**

Domage, la carte magique est posée face cachée à côté du lutin.




C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner une carte magique.

Fin de la partie

La partie se termine dès que vous fermez le cercle de cartes autour de votre fée ou autour du lutin en posant la huitième carte magique. Si c'est votre fée, vous gagnez la partie. Si le lutin est entouré en premier par les cartes magiques, vous perdez la partie tous ensemble.

Concours magique pour 3 à 4 fées expertes

On joue suivant les règles du jeu de base en tenant compte cependant des différences ci-dessous :

- 
- FRANÇAIS**
- Chaque joueur prend une fée et la pose devant lui. La plaquette ronde du lutin n'est pas nécessaire dans cette variante.
 - Lorsque tu dessines une image magique en l'air avec la baguette, chaque autre joueur a le droit de désigner un motif. Celui qui devinera le bon motif en premier récupère la carte magique.
 - Lorsqu'une image magique est devinée, tu récupères aussi une carte magique pour tes dons artistiques de fée dessinatrice. Prends une des cartes posées au milieu de la table et montre le motif aux autres. Puis, pose la carte à côté de ta fée, face cachée.
 - Si une image magique n'est pas devinée, personne ne récupère de carte et cette carte est retirée du jeu.
 - Si le lutin Coquin est retourné, tu as le droit de prendre une carte à n'importe quel autre joueur ! Tu poses un doigt sur une carte posée à côté de sa fée et devines le motif qui y est dessiné. Dans cette variante, il faut donc bien observer à quel endroit les joueurs posent leurs cartes magiques.

- **Tu as bien deviné ?**

Tu récupères la carte magique de ce joueur et la poses face cachée à côté de ta fée. Le joueur prend la carte indiquant le lutin et la pose face cachée à la place de celle que tu viens de récupérer.

- **Tu t'es trompé ?**

La carte magique montrant le lutin est retirée du jeu.

- La partie se termine tout de suite lorsqu'un joueur a posé un cercle de huit cartes magiques autour de sa fée : il gagne la partie. Sinon la partie se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes magiques à retourner. Le gagnant est celui qui aura le plus de cartes posées autour de sa fée. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



L'auteur



Thilo Hutzler est né en 1964 à Nuremberg. Il a fait des études de philologie germanique, d'histoire, de sociologie et de sciences politiques à Erlangen. Depuis lors, une trentaine de ses idées de jeu ont été publiées chez différents éditeurs.

Le cercle des fées, après *Catherinette Caquète* et *A toute vapeur !* est son troisième jeu édité chez HABA.

Thilo Hutzler vit actuellement à Donauwörth avec son épouse Andrea et ses fils Christian et Tobias et enseigne dans un collège.

Je dédie « Le cercle des fées » à mes parents adorés Dorothea et Günther en les remerciant.

FRANÇAIS

L'illustratrice



Anja Rieger, née en 1961, a suivi une formation d'orfèvre et a fait des études d'art à Berlin. En plus des jeux, elle illustre également des livres pour enfants et des livres scolaires, crée des motifs de broderie à la machine, des tissus et des bandes tissées, fait de la couture, du bricolage et aime bien voler.

Je dédie « Le cercle des fées » à Lia.

Prinses Toverfee



Een coöperatief teken- en geheugenspel voor 2 – 4 toverfeeën van 4 – 10 jaar.

Spelidee: Thilo Hutzler
Illustraties: Anja Rieger
Speelduur: ca. 10 – 15 minuten

Prinses Toverfee en haar vriendinnen toveren om het hardst! Met de magische toverstaf maken ze schitterende tekeningen in de lucht. Maar pas op! Aangelokt door de glinsterende feeënstaf, sluipt de brutale kabouter Smoeshaan rond en steelt stiekem toverplaatjes. Wie houdt ondanks alles het overzicht en wint de toverwedstrijd?

Spelinhoud

- 1 toverstaf
 - 5 ronde kaartjes (4 feeën, 1 kabouter)
 - 4 toverplankjes
 - 32 toverkaarten
(24 toverplaatjes, 8 kabouters)
- spelregels



Spelidee

Jullie spelen met z'n allen tegen kabouter Smoeshaan en verzamelen toverkaarten! Hiervoor moeten jullie om beurten met de toverstaf tekeningen in de lucht of op de rug van een medespeler maken. Als jullie erin slagen de afbeelding te raden, krijgen jullie als beloning een toverkaartje. Hebben jullie fout geraden of wordt kabouter Smoeshaan omgedraaid, dan krijgt de kabouter de kaart. Als jullie de kring van acht toverkaarten rond jullie fee sneller kunnen voltooien dan kabouter Smoeshaan, winnen jullie gezamenlijk het spel.

Spelvoorbereiding

Leg het ronde kaartje met kabouter Smoeshaan in het midden op tafel. Kies gezamenlijk een van de vier feeën uit en leg haar op enige afstand naast de kabouter. Alle toverkaarten worden geschud en verdekt over de tafel verdeeld. Iedere speler krijgt een toverplankje en legt het voor zich. Leg de toverstaf klaar. De drie overige feeënkaartjes gaan terug in de doos.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De speler met de meest betoverende glimlach mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en krijgt de toverstaf. Vervolgens draait hij/zij een toverkaartje om en bekijkt het zonder dat de andere spelers de afbeelding kunnen zien.

Wat vertoont het toverkaartje?

- **Kabouter Smoeshaan?**

Wat een pech! Kabouter Smoeshaan heeft het toverplaatje gestolen. Laat de kabouter aan je medespelers zien en leg het toverkaartje verdekt bij het ronde kaartje met kabouter Smoeshaan aan.



- **Een toverplaatje met een blauwe achtergrond?**

Pak de toverstaf en teken de afbeelding in de lucht na. De andere spelers raden met z'n allen welke afbeelding je in de lucht hebt gemaakt.

Let op:

alle toverplaatjes staan op jullie toverplankjes afgebeeld. Als jullie niet zeker weten om welk toverplaatje het gaat, geven de plankjes nuttige aanwijzingen! Jullie moeten gezamenlijk een afbeelding kiezen alvorens een bepaalde afbeelding te noemen, want jullie mogen maar één keer raden!

- **Een toverplaatje met een gele achtergrond?**

Pak de toverstaf en teken bij de volgende speler de afbeelding van het toverplaatje op de rug. Nu mag alleen deze medespeler zijn vermoeden uitspreken en raden welk toverplaatje je hebt getekend.

Vervolgens laat je het toverplaatje aan je medespelers zien.

- **Goed geraden?**

Goed zo. Leg het toverkaartje verdekt bij de fee neer.

- **Verkeerd geraden?**

Helaas, het toverkaartje wordt verdekt bij kabouter Smoeshaan neergelegd.



Daarna is de volgende speler aan de beurt en draait hij/zij ongezien een toverkaartje om.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra er acht kaarten rond jullie fee of kabouter Smoeshaan liggen en de kring is voltooid. Als het de kring van jullie fee is, hebben jullie het spel gewonnen. Is kabouter Smoeshaan als eerste door acht toverkaarten omringd, dan hebben jullie met z'n allen verloren.

Toverwedstrijd voor 3 – 4 gevorderde toverfeeën

Er gelden dezelfde regels als bij het basisspel, afgezien van de volgende veranderingen:

- Iedere speler krijgt een eigen fee en legt deze voor zich. Het ronde kaartje met kabouter Smoeshaan wordt bij deze variant niet gebruikt.
- Als je met de toverstaf een afbeelding in de lucht maakt, mag iedere speler een gokje wagen. Wie het snelst het juiste toverplaatje noemt, krijgt het toverkaartje.
- Als het toverplaatje wordt geraden, krijg je als beloning voor je betoverende tekenkunsten eveneens een toverkaartje. Pak een kaartje uit het midden van de tafel en laat aan iedereen de afbeelding zien die erop staat. Daarna leg je het toverkaartje verdekt bij je fee aan.
- Als de toverafbeelding niet wordt geraden, krijgt niemand een beloning en wordt de toverkaart uit het spel genomen.

- Als kabouter Smoeshaan wordt omgedraaid, mag je een kaartje van een medespeler naar keuze stelen! Daarvoor moet je een van de toverkaartjes aanwijzen die bij zijn/haar fee liggen en raden wat erop staat afgebeeld. Bij deze spelvariant moeten jullie dus goed onthouden welke toverkaarten waar door jullie medespelers worden neergelegd.

- **Goed geraden?**

Je krijgt het toverkaartje van je medespeler en legt het omgekeerd bij je eigen fee. De medespeler krijgt het toverkaartje met kabouter Smoeshaan en legt het verdekt op de vrij gekomen plek van de kring rondom zijn/haar fee.

- **Verkeerd geraden?**

De toverkaart met kabouter Smoeshaan wordt uit het spel genomen.

- Het spel is afgelopen wanneer een van de spelers een kring van acht toverkaarten om zijn/haar fee heeft gelegd en zodoende het spel wint. Anders is het spel afgelopen als er geen toverkaartjes meer in het midden op tafel liggen. De speler met de meeste toverkaartjes rondom zijn/haar fee wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



De auteur



Thilo Hutzler werd in 1964 in Neurenberg geboren en studeerde Duitse taal- en letterkunde, geschiedenis, sociologie en politicologie in Erlangen. Sindsdien zijn ongeveer 30 van zijn spelideeën bij verschillende uitgeverijen gepubliceerd. *Prinses Toverfee* is na *Keetje Kakel* en *Volldampf voraus!* zijn derde spel bij HABA. Tegenwoordig woont Thilo Hutzler met zijn vrouw Andrea en zijn zoons Christian en Tobias in Donauwörth en is hij werkzaam als leraar op een middelbare school.

“Prinses Toverfee” draag ik met liefde en dankbaarheid aan mijn ouders Dorothea en Günther op.

De illustratrice



Anja Rieger, geboren in 1961, volgde een opleiding tot goudsmid en studeerde aan de kunstacademie in Berlijn. Naast spellen illustreert ze ook kinder- en schoolboeken, ontwerpt machineborduurpatronen, stoffen en linten, naait, knutselt en vliegt.

“Prinses Toverfee” draag ik aan Lia op.

La princesa Hadamaga



Un juego de memoria y de pintar para 2 – 4 magos y magas de 4 a 10 años.

Autor: Thilo Hutzler
Ilustraciones: Anja Rieger
Duración de una partida: aprox. 10 – 15 minutos

¡La princesa Hadamaga y sus amigas practican la magia a cada cual mejor! Con la varita mágica dibujan en el aire imágenes resplandecientes. Pero ¡jojo! Atraído por el polvo destellante de las hadas, anda rondando por ahí cerca el descarado duende Mequetrefe robando en secreto las imágenes mágicas dibujadas. ¿Quién será capaz de retener en la memoria la visión de conjunto para ganar así esta competición de magia?

Contenido del juego

- 1 varita mágica
- 5 fichas redondas
(4 hadas madrinas, 1 duende)
- 4 tablas mágicas
- 32 cartas mágicas
(24 imágenes mágicas, 8 duendes)
- 1 instrucciones del juego



El juego

¡Jugáis conjuntamente contra el duende Mequetrefe reuniendo cartas mágicas! Para ello tenéis que utilizar por turnos la varita mágica para dibujar imágenes con ella en el aire o en la espalda de un compañero de juego. Si conseguís adivinar la imagen, recibiréis de premio una carta mágica. Pero si no la adivináis o dais la vuelta a una carta del duende Mequetrefe, será el duende quien se quede con la carta. Si podéis completar el círculo con las ocho cartas mágicas en torno a vuestra hada madrina antes de que lo haga el duende Mequetrefe, ganaréis todos juntos la partida.

Preparativos

Colocad la ficha del duende Mequetrefe en el centro de la mesa. Elegid entre todos una de las cuatro hadas y ponedla, a cierta distancia, al lado del duende. Se barajan todas las cartas mágicas y se distribuyen boca abajo por encima de la mesa. Cada jugador recibe una tabla mágica y se la coloca delante. Tened preparada la varita mágica. Devolved a la caja las tres fichas redondas restantes de las hadas madrinas.

¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Puede comenzar el jugador con la sonrisa más encantadora. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven quien tomará la varita mágica y a continuación dará la vuelta a una carta mágica y la mirará sin que los demás jugadores puedan ver el motivo dibujado en ella.

¿Qué muestra la carta mágica?

- **¿Al duende Mequetrefe?**

¡Qué mala pata! El duende Mequetrefe ha robado la imagen mágica. Enseña el duende a tus compañeros de juego y coloca la carta mágica boca abajo junto a la ficha del duende Mequetrefe.



- **¿Una imagen mágica sobre un fondo azul?**

Toma la varita mágica y pinta esa imagen en el aire. Los demás jugadores tienen que adivinar conjuntamente qué imagen mágica has pintado.

Atención:

Todas las imágenes mágicas aparecen dibujadas en vuestras tablas mágicas. Si no estáis seguros de qué imagen mágica se trata, la tabla os proporciona una valiosa ayuda. Poneos de acuerdo en una imagen antes de pronunciar vuestro pronóstico porque sólo está permitido adivinar una única vez.

- **¿Una imagen mágica sobre un fondo amarillo?**

Toma la varita mágica y pinta esa imagen sobre la espalda del jugador que va a continuación de ti. Ahora sólo le está permitido pronunciar el pronóstico a este jugador para adivinar qué imagen mágica le has dibujado en la espalda.

A continuación muestras la imagen mágica a tus compañeros de juego.

- **¿Ha acertado?**

¡Perfecto! Pon la carta mágica boca abajo junto al hada.

- **¿No ha acertado?**

¡Lástima! Poned la carta mágica boca abajo junto al duende Mequetrefe.



A continuación es el turno del siguiente jugador que dará la vuelta a una carta mágica sin que la vean los demás jugadores.

Final del juego

La partida acaba cuando se completa el círculo de cartas con la octava carta mágica, ya sea en torno a vuestra hada o en torno al duende Mequetrefe. Ganáis la partida si se cierra el círculo en torno a vuestra hada, pero la perdéis conjuntamente si se completa el círculo del duende Mequetrefe.

Competición mágica para 3 – 4 magos y magas expertos

Son válidas las reglas del juego básico pero con los siguientes cambios:

- Cada jugador recibe una hada y se la coloca delante. En esta variante no se necesita la ficha redonda del duende Mequetrefe.
- Cuando dibujes en el aire una imagen mágica con la varita mágica, pueden dar su pronóstico todos los jugadores. Recibirá la carta mágica el jugador que más rápidamente acierte la carta imagen correcta.
- Si un jugador adivina la imagen mágica, tú también recibirás una carta de premio por tus maravillosas y mágicas artes pictóricas. Toma una carta del centro de la mesa y muéstrales a los demás el motivo que hay dibujado en ella. Ponla luego boca abajo junto a tu hada.
- Si nadie adivina la imagen, no habrá ninguna carta de premio y se retirará del juego esa carta mágica.



- Si sale la carta del duende Mequetrefe, puedes robarle una carta a uno cualquiera de tus compañeros de juego. Para ello tendrás que señalar una de las cartas que éste tenga alrededor de su hada y acertar la imagen que esté dibujada en ella. Así pues, en esta variante deberéis retener en la cabeza qué cartas mágicas y en qué lugar las colocan vuestros compañeros de juego.
- **¿Ha acertado?**
Recibes la carta de tu compañero de juego y la pones boca abajo junto a tu propia hada. El compañero recibe la carta del duende Mequetrefe y se la pone boca abajo en el puesto que ha quedado libre en el círculo en torno a su hada.
- **¿No ha acertado?**
Se retira del juego esa carta mágica del duende Mequetrefe.
- La partida acaba de inmediato cuando un jugador ha completado el círculo con las ocho cartas mágicas en torno a su hada, convirtiéndose así en el ganador. La partida acaba también cuando no queden más cartas mágicas en el centro de la mesa. En ese caso, gana el jugador que tenga el mayor número de cartas mágicas en torno a su hada. En caso de empate serán varios los ganadores.



El autor



Thilo Hutzler nació en Núremberg en 1964 y estudió Filología Alemana, Historia, Sociología y Ciencias Políticas en Erlangen. Desde entonces se han publicado alrededor de 30 de sus juegos en diferentes editoriales.

La princesa Hadamaga es, tras *Gallina Cacarina* y *¡A toda máquina!*, su tercer juego para la casa HABA.

En la actualidad, Thilo Hutzler vive con su esposa Andrea y sus hijos Christian y Tobias en Donauwörth, y trabaja de maestro en un instituto de enseñanza media.

Dedico "La princesa Hadamaga", con amor y gratitud, a mis padres Dorothea y Günther.

La ilustradora



Anja Rieger, nacida en 1961, realizó una formación profesional como orfebre y estudió en la Escuela Superior de las Artes en Berlín. Además de juegos, ilustra libros infantiles y escolares, diseña motivos de bordados para máquinas de coser, tejidos y cintas tejidas, cose, hace trabajos manuales y vuela.

Dedico "La princesa Hadamaga" a Lia.

La principessa Maghetta

Un gioco cooperativo di disegno e memoria per 2 – 4 maghette da 4 a 10 anni.

Ideazione: Thilo Hutzler
Illustrazioni: Anja Rieger
Durata del gioco: circa 10 – 15 min.

La principessa Maghetta e le sue piccole amiche gareggiano a fare incantesimi! Con la bacchetta magica disegnano in aria immagini sfavillanti. Attenzione però! Attratto dalla polverina magica scintillante l'impertinente folletto Dispetto si aggira infido per sgraffignare le immagini incantate. Chi riuscirà nonostante l'intruso a mantenere tutto sotto controllo e a vincere così la gara?

Contenuto del gioco

- Bacchetta magica
- 5 dischetti (4 maghette e un folletto)
- 4 cartoncini magici
- 32 carte magiche
(24 immagini magiche, 8 folletti)
- Istruzioni per giocare



Ideazione

Giocate insieme contro il folletto Dispetto e raccogliete carte magiche! Dovrete disegnare a turno con la bacchetta magica delle immagini in aria oppure sulla schiena di un compagno di gioco. Se riuscite ad indovinare l'immagine ricevete in premio una carta magica. Se invece sbagliate o scoprite il folletto Dispetto, la carta resta al folletto. Vincerete insieme il gioco se riuscite a chiudere il cerchio delle 8 carte magiche intorno alla vostra maghetta più rapidamente del folletto Dispetto.

Preparativi del gioco

Mettete al centro del tavolo il dischetto del folletto. Scegliete una delle 4 fate e mettetela a una certa distanza accanto al folletto. Mescolate tutte le carte magiche e distribuitele coperte sul tavolo. Ogni giocatore riceve un cartoncino magico e lo mette davanti a sé. Preparate la bacchetta magica. I tre dischetti-maghetta restanti tornano nella scatola.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi ha il sorriso più ammaliante. Se non riuscite ad accordarvi inizia il giocatore più giovane che riceve la bacchetta magica, scopre una carta magica e la guarda senza mostrare la figura agli altri compagni di gioco.

Cosa c'è sulla carta?

- **Folletto Dispetto?**

Che sfortuna! Il folletto Dispetto ha sgraffignato l'immagine magica. Mostra ai tuoi compagni di gioco il folletto e metti la carta magica coperta vicino al dischetto del folletto Dispetto.



- **Un'immagine magica su fondo azzurro?**

Prendi la bacchetta magica e riproduci il disegno in aria. Gli altri giocatori indovineranno insieme la figura che hai disegnato.

Attenzione!

Tutte le immagini magiche sono presenti sul vostro cartoncino magico. Se non siete proprio sicuri di che immagine si tratti, il cartoncino vi potrà essere d'aiuto! Prima di pronunciarvi, accordatevi unanimemente su un'immagine, perché avete solo una possibilità!

- **Un'immagine magica su fondo giallo?**

Prendi la bacchetta magica e dipingi l'immagine sulla schiena del giocatore che segue. Solo quest'ultimo alla fine potrà cercare di indovinare quale sia l'immagine che hai dipinto.

Mostrì poi l'immagine magica ai tuoi compagni di gioco.

- **Hai indovinato?**

Magnifico! Metti la carta magica coperta accanto alla maghetta.

- **Non hai indovinato?**

Peccato! La carta magica finirà coperta accanto al folletto Dispetto.



Il turno passa poi al seguente giocatore che scopre in segreto una carta magica.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena chiudete il cerchio di carte intorno alla vostra maghetta e intorno al folletto Dispetto con le otto carte. Se la prima ad essere al centro del cerchio di carte magiche è la vostra maghetta avete vinto, se è invece il folletto Dispetto avete purtroppo perso tutti insieme.

Gara magica per 3 – 4 maghette provette

Valgono le regole del gioco di base arricchite dalle seguenti modifiche:

- Ogni giocatore riceve una maghetta e la mette davanti a sé. Il dischetto con il folletto Dispetto non si utilizza per la variante.
- Quando un giocatore disegna nell'aria un'immagine magica, ogni giocatore può cercare di indovinare. Riceve la carta magica chi è il più rapido a nominare l'immagine magica corretta.
- Quando si indovina un'immagine magica, ricevi anche in premio una carta per le tue fantastiche arti magiche. Prendi una carta dal centro del tavolo e mostra a tutti il motivo raffigurato. Metti poi la carta magica coperta vicino alla tua maghetta.
- Se non si indovina nessuno riceve un premio e la carta esce dal giocol.
- Se si scopre il folletto Dispetto puoi sgraffignare una carta di uno dei tuoi compagni di gioco! Tocchi una delle carte magiche accanto alla sua maghetta e indovini cosa c'è raffigurato. In questa variante di gioco dovreste dunque osservare attentamente in quale luogo i vostri compagni di gioco depositano le carte.



- **Hai indovinato?**

Ricevi in premio la carta del tuo compagno di gioco e la metti coperta accanto alla tua maghetta. Il compagno di gioco riceve la carta magica con il folletto Dispetto e la mette al posto della carta che gli hai sottratto.

- **Non hai indovinato?**

La carta magica con il folletto Dispetto esce dal gioco.

- Il gioco finisce non appena un giocatore ha otto carte magiche intorno alla sua maghetta: ha così vinto il gioco. Altrimenti il gioco finisce quando non ci sono più carte magiche al centro del tavolo. Vince il giocatore con il maggior numero di carte magiche intorno alla sua maghetta. In caso di parità ci saranno più vincitori.



L'autore



Thilo Hutzler è nato nel 1964 a Norimberga e ha studiato lingua e letteratura tedesca, storia, sociologia e scienze politiche a Erlangen. Ha pubblicato già circa 30 giochi presso diverse case editrici.

La principessa Maghetta è il suo terzo gioco pubblicato da HABA insieme a *La gallina Coccodè* e *A tutto vapore!*

Thilo Hutzler vive con la moglie Andrea e i suoi figli Christian e Tobias a Donauwörth dove insegna in una scuola media.

Dedico con amore e gratitudine "Principessa Maghetta" ai miei genitori Dorothea e Günther.

L'illustratrice



Anja Rieger, (nata nel 1961) è orafa diplomata ed ha studiato alla Hochschule der Künste di Berlino. Oltre a giochi ha illustrato libri per bambini e testi scolastici, disegna modelli di ricamo a macchina, stoffe e tessuti, cuce, crea e vola.

Dedico "Principessa Maghetta" a Lia.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


Camera dei bambini


 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

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