

Am Ende einer Runde

Bist du als Startspieler wieder an der Reihe, erinnere dich die Geisteruhr **jede Runde daran, Willi Wächtergeist zu bewegen. Das darfst du nicht vergessen!** Ziehe ihn so viele Felder vorwärts, wie das Feld Pfeile zeigt, auf dem der Wächtergeist steht. Erst dann darfst du würfeln.



Auf der Treppe

Beim Reinschleichen in die Schule musst du besonders leise sein. Also Psssst! Befindest du dich **zu Beginn deines Zuges auf der Treppe** vor der Schule, bist du von jetzt an auf dich allein gestellt. Weißt du noch, wo die Lumies sich verstecken? Führe deinen Zug ganz normal aus, **OHNE dass deine Mitspieler dir dabei helfen!** Zaubersprüche und Zaubersprüche darfst du aber nach wie vor einsetzen.

In der Zauberschule

Hat dein Zauberschüler das Innere der Zauberschule erreicht, kann er nicht mehr von Willi erwischt werden. Du würfelst in deinem Zug nicht mehr, darfst aber weiterhin deinen Mitspielern beim Suchen der Lumies helfen, solange ihr Zug nicht auf der Treppe beginnt.

Spielende

Es gibt 2 Möglichkeiten, wie das Spiel endet.

1. Das Spiel endet, wenn sich alle eure Zauberschüler in der Schule befinden. Willi hat euch nicht erwischt und ihr habt **gemeinsam gewonnen!**
2. Zieht Willi Wächtergeist im Spielverlauf auf/über ein Feld, auf dem ein oder mehrere Zauberschüler stehen, hat er euch erwischt! Das gibt sicher Ärger und ihr habt leider **gemeinsam verloren.** Aber probiert es doch gleich noch einmal!



Wir danken allen Zauberschülern, insbesondere Aditya, Amel, Amit, Andi, Babs, Basti, Benne, Chamila, Chaminda, Christian, Claas, Fabi, Heidi, Isabella, Jorid, Jürgen, Jule, Laura, Lotte, Mara, Matze, Mayelle, Nancy, Nathan, Nina, Paula, Robert, Silas, Steffi, Teresa, Theo, Thilini, Tina, Uller. Herzlicher Dank geht an Philipp Kolhoff, der unsere Zauberei mit maßgeschneiderter Software in wissenschaftliche Balance gebracht hat. Besonderer Dank gilt dem Meisterzauberer Demian, der Ideengeber und unermüdlicher Testschüler war.



Die Autoren:
Lukas Zach & Michael Palm

Die beiden Autoren Lukas und Michael leben jeweils zusammen mit 2 Katzen, 1-2 Söhnen und 1 Liebe des Lebens in Bremen und am Bodensee. Sie trafen sich ganz zufällig, als Lukas im Urlaub in Michaels Spiel Laden „Seetroll“ einkaufte. Seitdem verbindet sie eine tiefe Freundschaft und die Leidenschaft, gemeinsam Spiele zu entwickeln.

Mehr über die zwei unter:
www.LudoCreatix.com



Autoren: Lukas Zach & Michael Palm • Illustration: Anne Pätzke

Realisation und Gestaltung: Mühlenkind Kreativagentur • Grafikdesign der aktuellen Ausgabe: Daniel Müller
Redaktion: VEB Spielekombinat Katja Volk

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. © 2016, 2023 Pegasus Spiele GmbH.
V2.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)



Zauberei hoch drei

Geschichte

Fliegende Besen, sprechende Katzen und allerlei Magisches gibt es auf dem geheimen Mitternachtsmarkt für Zaubereibedarf. Den dürfen natürlich nur erwachsene Zauberer besuchen! Aber sind das dort nicht Amir, Andi und Anna, die Zauberschüler aus der 2. Klasse? Die müssten doch längst im Bett sein! Heimlich haben sich die Schüler nach Anbruch der Dunkelheit aus der Schule geschlichen. Doch Willi, der Wächtergeist, hat die frechen Rumtreiber längst entdeckt und ist ihnen auf den Fersen. Nun aber husch zurück in die Zauberschule, bevor Willi euch erwischt! Die kleinen Lichtwesen, die man Lumies nennt, leuchten euch den Weg.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Zauberschule mit Treppe (5-teilig)
- 6 Zauberschüler in 6 Farben
- 1 Willi Wächtergeist
- 1 Geisteruhr
- 18 Baumplättchen (mit 16 Lumies & 2 Geistern)
- 3 Würfel (mit 16 Lumies, 1 Geist & 1 Zauberspruch)
- 3 Zaubersprüche & 3 Würfelzauber

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus Spiele Team**

Vorbereitung



1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.
2. Steckt die **Zauberschule** auf die zusammengebaute Treppe* und stellt sie auf den Spielplan.
3. Mischt die **Baumplättchen** und legt je 1, mit der Baumseite nach oben, auf die runden Felder.
4. Wählt jeder 1 **Zauberschüler** aus und stellt alle gemeinsam auf den Mitternachtsmarkt.
5. Stellt **Willi Wächtergeist** auf das 1. Spielfeld tief im Wald.
6. Legt die **3 Würfel** und die **Geisteruhr** bereit.
7. Entscheidet dann, welchen Schwierigkeitsgrad ihr spielen wollt, und legt die entsprechende Anzahl an **Zaubertränken** und **Würfelzaubern** bereit. Übrige Tränke und Zauber kommen aus dem Spiel.

*Die Aufbauanleitung findet ihr auf der Treppe. Diese braucht ihr nur einmalig zusammenbauen.

In dieser Anleitung verwenden wir das generische Maskulinum (z. B. Spieler). Bitte fühlt euch aber immer alle angesprochen, ganz egal, welche Geschlechtsidentität ihr habt.

Einsteiger:



Fortgeschrittene:



Profis:



Jetzt schaut **jeder geheim unter 1 Baumplättchen**. Spielt ihr nur zu zweit darf sich sogar jeder 2 Plättchen anschauen. Merkt euch gut, welcher Lumie sich darunter versteckt, und legt das Baumplättchen anschließend verdeckt an seinen Platz zurück. Findest du unter einem Baum einen Geist, zeige diesen offen und ziehe Willi Wächtergeist 1 Feld vorwärts, bevor du das Plättchen wieder zudeckst.

Ziel des Spiels ist es, sich die Verstecke der Lumies gut zu merken, um schnell in die Zauberschule zu gelangen, bevor Willi Wächtergeist einen von euch erwischt.

Spielverlauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt im Wald war, ist im gesamten Spiel Startspieler. Nimm dir als Zeichen hierfür die Geisteruhr. Wenn du an der Reihe bist, **würfle mit allen 3 Würfeln**.



Die Suche nach den Lumies

Der Weg zur Schule ist nachts sehr dunkel! Um schnell voranzukommen, braucht ihr die Hilfe der Lumies. Das sind kleine Lichtwesen, die für einen Moment den Weg erhellen. Doch die Lumies sind nicht leicht zu finden. Am liebsten verstecken sie sich nämlich unter Bäumen. Die Würfel zeigen dir, welche Lumies du suchen sollst. Versuche zunächst 1 Lumie zu finden, indem du 1 Baumplättchen aufdeckst. **Deine Mitspieler dürfen dir bei der Suche helfen und Tipps geben!**



A) Du hast einen gesuchten Lumie gefunden?

Prima! Decke 1 weiteres Plättchen auf, bis du entweder alle gewürfelten Lumies gefunden hast oder einen falschen Lumie erwischst (siehe Punkt B). Dein Zug ist damit beendet. Ziehe anschließend deinen Zauberschüler für jeden richtig aufgedeckten Lumie 1 Feld vorwärts. Decke alle offenen Baumplättchen wieder zu. Dann ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

B) Du hast einen falschen Lumie aufgedeckt?



Schade, das war leider nicht der Richtige. Dein Zug ist damit beendet. Ziehe deinen Zauberschüler für jeden zuvor richtig aufgedeckten Lumie 1 Feld vorwärts und decke danach alle offenen Baumplättchen wieder zu. Anschließend ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

C) Du hast einen Geist aufgedeckt?



Auwei, du bist in eine Geisterfalle getappt! Damit ist dein Zug beendet. Ziehe deinen Zauberschüler für jeden zuvor richtig aufgedeckten Lumie 1 Feld vorwärts. Ziehe anschließend auch den Wächtergeist 1 Feld vorwärts. Decke alle offenen Baumplättchen wieder zu. Dann ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Du hast eines der beiden **Sondersymbole** gewürfelt? Dieses musst du nicht unter den Baumplättchen suchen. Führe stattdessen die entsprechende Aktion aus:



Zaubertrank:

Ziehe 1 beliebigen Zauberschüler 1 Feld vorwärts (ohne dafür 1 Zaubertrank abzugeben).



Geisterfalle:

Ziehe Willi Wächtergeist am Ende deines Zuges 1 Feld vorwärts.

Zaubertrank und Würfelzauber

Kommt der Wächtergeist gefährlich nah, könnt ihr **jederzeit** die bereitgelegten Zaubertränke und/oder Würfelzauber benutzen. Entscheidet gemeinsam, ob und wann ihr sie einsetzt.



Zaubertrank:

Ziehe deinen Zauberschüler oder den eines Mitspielers 1 Feld vorwärts. Verwendete Zaubertränke kommen aus dem Spiel.



Würfelzauber:

Würfle alle Würfel neu. Verwendete Würfelzauber kommen aus dem Spiel.