

# Magic School



5-99 Jahre



1-6 Spieler

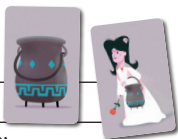


**Anzahl Karten:** 32 Karten:

16 Karten mit Zaubergegenständen und 16  
Personenkarten



**Ziel des Spiels:** Mindestens 10 Zauberaufgaben  
lösen.



**Spielregeln:** Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der erste Spieler zieht die oberste Karte vom Nachziehstapel, zeigt sie allen Mitspielern und legt sie dann verdeckt auf den Tisch. Der zweite Spieler zieht eine Karte und zeigt sie ebenfalls allen Spielern:

- Wenn die Karte zu der bereits abgelegten Karte passt, legt sie der Spieler offen auf die andere Karte. Das Pärchen ist nun komplett, und es können keine weiteren Karten darauf abgelegt werden.

- Wenn die Karte nicht zu der bereits abgelegten Karte passt, legt sie der Spieler ebenfalls verdeckt ab. In den folgenden Runden mit mehreren verdeckten Karten kann der Spieler wählen, auf welcher Karte er seine neue Karte ablegen will, wenn er glaubt, ein Pärchen bilden zu können.

Das Spiel ist beendet, wenn der Spielstapel aufgebraucht worden ist.

**Tip:** Die Spieler dürfen sich untereinander beraten, wo sie die gezogene Karte ablegen möchten. Die Entscheidung trifft jedoch der Spieler, der an der Reihe ist. Eine bereits abgelegte Karte kann nicht mehr auf einer anderen Karte abgelegt werden.

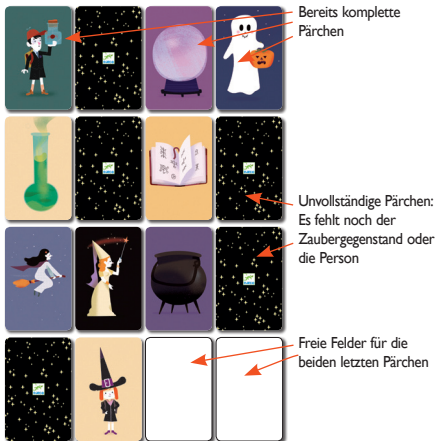
**Spielende:** Das Spiel endet, wenn alle Karten auf dem Tisch abgelegt wurden, das heißt bei einem Rechteck aus 4x4 Karten mit je 2 Karten auf jedem Feld.

Die 16 Pärchen werden nun überprüft. Wenn der Zaubergegenstand richtig seinem Besitzer zugeordnet wurde, ist die Aufgabe erfüllt.

Ihr seid Zauberlehrlinge, die unbedingt richtige Zauberer werden wollen. Dafür müsst ihr mindestens 10 Zauberaufgaben lösen. Doch aufgepasst: Die kniffligen Aufgaben könnt ihr nur gemeinsam lösen.

Um eine Aufgabe zu bestehen, müsst ihr die Zaubergegenstände ihren Besitzern zuordnen und Pärchen aus zwei zusammengehörigen Karten bilden.

**Spielvorbereitung:** Alle Karten werden gemischt und in einem verdeckten Stapel abgelegt. Im Laufe des Spiels ziehen die Spieler reihum je eine Karte und legen sie in 4er-Reihen auf dem Tisch ab, sodass ein Rechteck von 4x4 Karten entsteht.



### Endwertung:

- 15 oder 16 Aufgaben erfüllt: **Gut gemacht!** Ihr seid jetzt richtige Zauberer und bekommt die Merlin-Medaille der Zauberkunst.
- 10 bis 14 Aufgaben erfüllt: **Bravo!** Ihr seid jetzt richtige Zauberer.
- 7 bis 9 Aufgaben erfüllt: **Schade**, ihr habt es fast geschafft. Probiert es gleich noch mal!
- 0 bis 6 Aufgaben erfüllt: **Ups...** leider verloren, aber ein echter Zauberer gibt die auf!

*Spiel entworfen von Jonathan Favre-Godal*