

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 Hüpfer
Duur van het spel: ca. 20 minuten



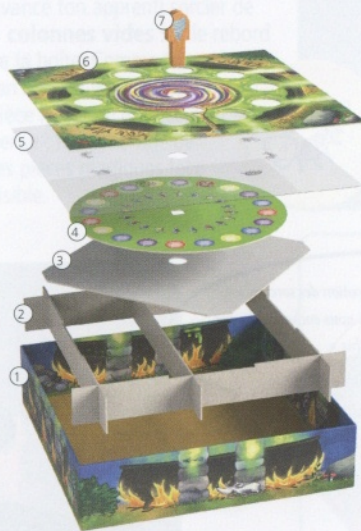
Heks o flex! - Groen spinnenrag! - De tovenaarsleerlingen van de toverschool Magica zwaaien hun toverstaf heen en weer van opwinding! Vandaag is de grote tovertest! Alle kandidaten komen samen op de betoverde toverberg en gaan om de magische toverketel staan. Op mysterieuze wijze toont deze welke ingrediënten 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 weggegoien.

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.

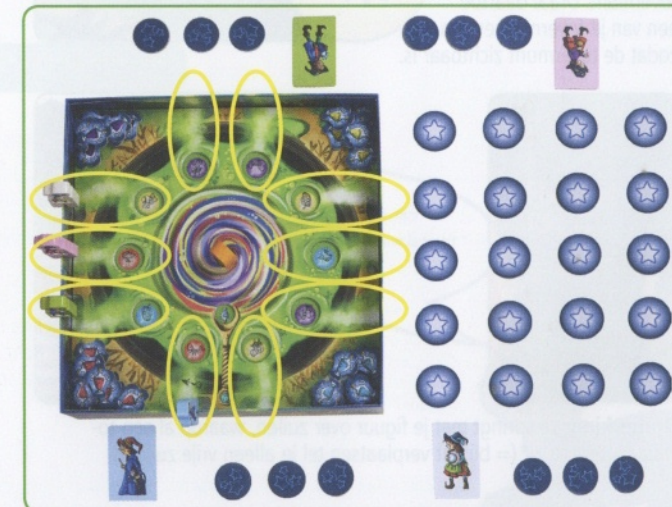


Op elke zuil mag altijd slechts één tovenaarsleerling zitten.

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?

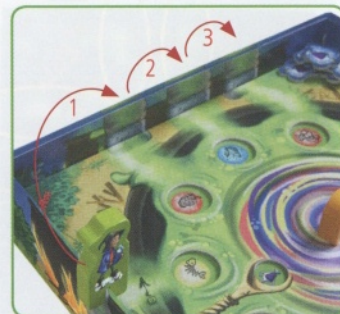
Bekijk in de toverkettel het ingrediënt, waarnaast je tovenaarsleerling staat. De lichte damp wijst je de weg van de zuil van je tovenaarsleerling naar dit ingrediënt. Dat toont welk symbool je op welke kleur (bijv. "leeuwvisgraat + geel") moet tevoorschijn toveren.



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 gevonden! 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 verdeckt 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 toverkettel krachtig door elkaar. Neem daartoe de wervelwind-draaifiguur in het midden van de toverkettel 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 toverkettel.



Speciale actie 2: eigen toverdrank brouwen

Als je 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.

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.

"Het spel Toverkettel dragen we op aan onze dochter Emma Maria, die ons elke dag opnieuw betovert."
(Anna Oppolzer & Stefan Kloß)

