

Habermaaß-Spiel Nr. 4457

# Zauberhut

Ein verzaubertes Merk- und Laufspiel für **2 – 4 Spieler** von **5 – 99 Jahren**.

**Spielidee:** Veronika Hohmann

**Illustration:** Jacqueline Urban

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

Kaum ist der mächtige Zauberer aus dem Haus, flitzen die kleinen Zauberlehrlinge auch schon die Treppe zur Speisekammer hinauf. Hier liegt die unsichtbaren Wunschsokolade! Doch der misstrauische Zauberer hat vorgesorgt und sechs steinerne Wächter dorthin befohlen. Nur wer den großen Zauberhut trägt, kann in die Speisekammer gelangen und die Schokolade naschen.

## **Spielinhalt:**

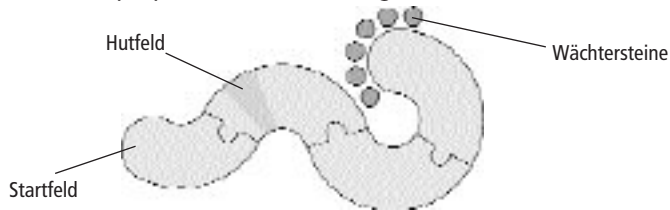
- 4 Zauberlehrlinge
- 1 großer Zauberhut
- 6 Wächtersteine (mit 1 - 6 Punkten)
- 1 vierteiliger Spielplan
- 1 Spielanleitung

## **Spielziel:**

Welcher Zauberlehrling kann sich mit dem großen Zauberhut in die Speisekammer schleichen?

## Spielvorbereitung:

Setzt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Mitte des Tisches:



Stellt den **Zauberhut** auf die sechste Stufe: Dort ist das Hutfeld.

Die **Wächtersteine** zeigen Punkte von 1 - 6 auf der Vorder- und je einen Wächter auf der Rückseite. Dreht sie so herum, dass die Wächter zu sehen sind, mischt sie und legt sie auf die vorgesehenen sechs Plätze.

Jedes Kind sucht sich einen **Zauberlehrling** aus und stellt ihn auf die erste Treppenstufe. Überzählige Zauberlehrlinge werden zur Seite gelegt.

## Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das als Erstes einen Zauberspruch aufsagen kann, darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt das jüngste Kind.

Es dreht einen **Wächterstein** um. **Wie viele Punkte sind abgebildet?** Genau so viele Treppenstufen darf der eigene Zauberlehrling laufen.

Anschließend wird der Stein umgedreht. Nun ist wieder der Wächter zu sehen.

## Zauberlaufregeln:

- Die Punktzahl muss **komplett ausgenutzt** werden.
- Es darf **vorwärts oder rückwärts** gelaufen werden. Innerhalb eines Zuges darf die Richtung nicht gewechselt werden.

Danach ist das nächste Kind an der Reihe, dreht einen Wächterstein um und bewegt seinen Zauberlehrling um die entsprechende Punktzahl.

### • Hutfeld

Wer direkt auf dem Hutfeld landet, setzt seinem Zauberlehrling den **Zauberhut** auf. Jetzt mischt dieses Kind noch alle **Wächtersteine** und **legt sie wieder mit den Punkten nach unten ab**, bevor das nächste Kind an der Reihe ist.

### • Hutwechsel

- Steht ein Zauberlehrling am Ende seines Zuges auf der Stufe, auf der sich der Lehrling mit Hut befindet, so bekommt der **Neuankommende** den Hut.

**Wichtig:** Auch wenn auf der Stufe schon zwei oder drei Lehrlinge stehen: Den Hut bekommt stets der Neuankommende.

- Landet der Zauberlehrling, der gerade den Zauberhut trägt, auf einer Stufe, auf der bereits ein anderer Zauberlehrling steht, so bekommt **der bereits dort stehende** Lehrling den Hut.

**Achtung:** Stehen bereits mehrere Zauberlehrlinge auf der Stufe, wechselt der Hut nicht den Besitzer.

- **Wichtig:** Nach **jedem Hutwechsel** werden die Steine gemischt. Dann ist das nächste Kind an der Reihe.

## Aufgepasst!

Die **Speisekammer** muss **punktgenau erreicht** werden und darf **nur mit Zauberhut** betreten werden.

Ein Zauberlehrling darf **nicht über das Start- oder das Ziel-feld hinausziehen**. In diesem Fall muss in die andere Richtung gezogen werden.

*Beispiel: Deckt ein Zauberlehrling mit Zauberhut den Wächterstein mit der Fünf auf, muss jedoch nur noch vier Stufen bis zur Speisekammer ziehen? Die Spielfigur muss rückwärts gezogen werden.*

### **Spielende:**

Das Spiel endet, sobald ein Zauberlehrling mit Hut in der Speisekammer landet und das Spiel gewinnt.

Er darf die unsichtbare Wunschsokolade nehmen. Wenn er möchte, darf er den anderen Kindern natürlich etwas davon abgeben ...



Habermaaß game nr. 4457

## **Magic hat**

An enchanted memory and moving game for **2 – 4 players**  
aged **5 to 99**.

**Author:** Veronika Hohmann

**Illustrations:** Jacqueline Urban

**Length of the game:** approx. 10 minutes

As soon as the magician leaves, the little apprentices zip up the stairs to the larder. There the invisible chocolate is stored! The suspicious magician, however, has taken precautions and dressed up six stone guardians there. Only by wearing the magic hat can someone enter the larder and have a bite of the chocolate.

### **Contents:**

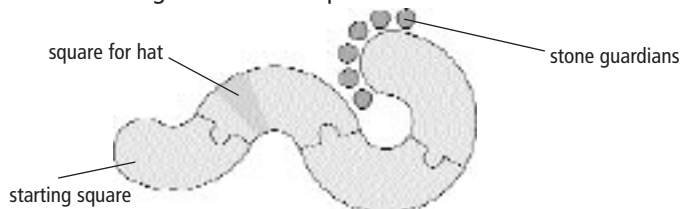
- 4 apprentices
- 1 big magic hat
- 6 stone guardians (with 1 to 6 dots)
- 1 game board consisting of 4 parts
- 1 set of game instructions

### **Aim of the game:**

Who of the apprentices will put on the big magic hat and sneak into the larder?

## Preparation:

Assemble the game board and put it in the center of the table.



Put the **magic hat** on the sixth step: there is its place.

The **stones** show dots from 1 – 6 on one side and a guardian each on the back. Turn them so that you face the guardians, mix them up and put them on the places provided for them.

Each player chooses an **apprentice** and places him on the first step of the staircase. Extra apprentices are kept aside.

## How to play:

Play in a clockwise direction. The player who is the first to recite a magic spell, may start. If you can not agree, it's the youngest player who starts.

They turn around a **stone**. **How many dots does it show?** The apprentice may move as many steps as dots shown.

Then the stone is turned around again and the guardian is seen.

## Rules for the magic walk

- All dots have to **be used up**.
- You can move **forwards** or **backwards**.  
While moving, however, the direction may not be changed.

Then it's the turn of the next player to turn around a stone and move their apprentice the corresponding number of dots.

### • Square with hat

Whoever reaches the square with the hat, puts the **hat** onto their apprentice. Then the player mixes the **stones and places them with the dots face down** before it's the turn of the next player.

### • Change of hat

- If an apprentice stands at the end of their move on the same step as the apprentice with the hat, the **newly arrived apprentice** gets the hat.

**Important:** Even if on the step there are already two or three apprentices, the newly arrived one will always get the hat.

- If the apprentice wearing the hat lands on a step with another apprentice there, **than this** one gets the hat.

**Watch out:** If there are already several apprentices on the step, the hat is not exchanged.

- **Important:** After each **change of the hat** the stones are mixed. Then it's the turn of the next player.

## Watch out!

**You have to reach the larder with the exact number of dots and can only enter it wearing the hat.**

An apprentice can not move **past the starting or target square**. If necessary, they have to change direction.

*Example: An apprentice with the magic hat on uncovers the stone showing five dots, but has only four steps left to reach the larder. The counter has to be moved backwards.*

### **End of the game:**

The game ends as soon as an apprentice with the hat lands in the larder, thus winning the game.

They can take the invisible chocolate and give some away to the other players ...



Jeu Habermäß n° 4457

## **Le chapeau magique**

Une course et un jeu de mémoire ensorceleur pour **2 à 4 joueurs** de **5 à 99 ans**.

**Idée :** Veronika Hohmann

**Illustration:** Jacqueline Urban

**Durée d'une partie :** 10 minutes env.

Le puissant magicien est à peine sorti de la maison que ses petits apprentis grimpent l'escalier à toute vitesse pour aller dans le placard à provisions. C'est là qu'il y a le chocolat invisible convoité par tous ! Mais le méfiant magicien a pris les devants et a posté six gardiens en pierre devant le placard. Seul celui qui aura le chapeau magique pourra rentrer dans le placard et goûter au chocolat.

### **Contenu :**

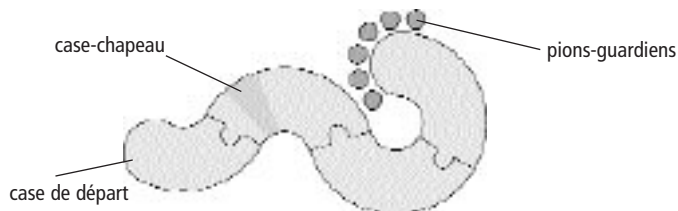
- 4 apprentis
- 1 grand chapeau de magicien
- 6 pions-gardiens (avec 1 – 6 points)
- 1 plateau de jeu en quatre parties
- 1 règle du jeu

### **But du jeu :**

Quel apprenti va pouvoir se faufiler jusqu'au placard à provisions en ayant mis le grand chapeau de magicien ?

## Préparatifs :

Assembler le plateau de jeu et le poser au milieu de la table :



Poser le **chapeau magique** sur la sixième marche : c'est la case-chapeau.

Les **pions-gardiens** ont deux côtés : de 1 à 6 points sur une face et un gardien sur l'autre. Les retourner de façon à voir les gardiens, les mélanger et les poser sur les six emplacements prévus.

Chaque joueur prend un **apprenti sorcier** et le pose sur la première marche de l'escalier. Les apprentis en trop sont mis de côté.

## Déroulement de la partie :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui pourra dire une formule magique en premier aura le droit de commencer. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Il retourne un **pion-gardien**. **Combien de points sont indiqués dessus ?** Il déplace son apprenti du même nombre de marches.

Après, il retourne le pion-gardien : c'est le gardien qui est visible.

## Règles à respecter :

- **Utiliser tous** les points du pion-gardien.
- On peut **avancer ou reculer** son apprenti, mais il ne faudra pas changer de sens pendant le même tour.

C'est alors au tour du joueur suivant. Il retourne un pion et déplace son apprenti du nombre de points correspondants.

### • La case-chapeau

Celui qui arrive directement sur la case-chapeau pose le **chapeau** sur son apprenti. Ce joueur mélange alors tous les **pions-gardiens encore une fois et les retourne de manière à ce que les points ne soient pas visibles**, avant que ce ne soit le tour du joueur suivant.

### • Passer le chapeau à un autre

- Si un apprenti arrive sur la marche où se trouve l'apprenti avec le chapeau, c'est le **dernier arrivé** qui prend le chapeau.

**N.B. :** même s'il y a déjà deux ou trois apprentis sur la marche, c'est toujours celui qui arrive en dernier qui prend le chapeau.

- Si l'apprenti qui a le chapeau arrive sur une marche sur laquelle il y a déjà un autre apprenti, **c'est celui qui est déjà là** qui prend le chapeau.

**Attention :** s'il y a déjà plusieurs apprentis sur la marche, le chapeau n'est pas échangé.

- **N.B. :** mélanger les pions à **chaque fois que le chapeau change de propriétaire**. C'est alors au tour du joueur suivant.

## Attention !

Pour pouvoir entrer dans le **placard à provisions**, il faut avoir le **nombre exact de points** et être en **possession du chapeau**.

Un apprenti n'a pas le droit de **dépasser la case de départ ou d'arrivée**. S'il a des points en trop, il devra repartir dans l'autre sens

*Exemple : si un apprenti qui a le chapeau retourne un pion-gardien de cinq points et s'il n'a que quatre marches à grimper pour arriver au placard, il devra reculer d'une marche.*

### **Fin de la partie :**

La partie est terminée dès que l'apprenti en possession du chapeau atterrit dans le placard : c'est lui le gagnant.

Il a alors le droit de prendre le chocolat invisible. S'il le souhaite, il en donnera bien un morceau aux autres joueurs ...



Habermäß-spiel Nr. 4457

## **Toverhoed**

Een betoverend geheugen- en loopspel voor **2 – 4 spelers** van **5 – 99 jaar**.

**Spelidee:** Veronika Hohmann

**Illustraties:** Jacqueline Urban

**Speelduur:** ca. 10 minuten

Nauwelijks is de machtige tovenaarsleerling de deur uit, of de kleine tovenaarsleerlingen vliegen de trap al op naar de provisiekamer. Hier ligt de onzichtbare wenschocola. Maar de achterdochtige tovenaarsleerling heeft zijn voorzorgen genomen en er zes stenen wachters naartoe gestuurd. Alleen wie de grote toverhoed draagt, kan de provisiekamer bereiken en van de chocola snoepen.

### **Spelinhoud:**

- 4 tovenaarsleerlingen
- 1 grote toverhoed
- 6 wachterstenen (met 1 – 6 stippen)
- 1 vierdelig speelbord
- spelregels

### **Doel van het spel:**

Welke tovenaarsleerling slaagt er in om met de grote toverhoed de provisiekamer binnen te sluipen?

## Spelvoorbereiding:

Zet het speelbord in elkaar en leg het midden op tafel:



Tijdens een beurt mag niet van richting worden veranderd.

Zet de **toverhoed** op de zesde trede: dat is het hoedveld.

Op de **wachterstenen** staan aan de voorkant ogen van 1 – 6 en aan de achterkant telkens een wachter afgebeeld. Draai ze zodanig om dat de wachters boven liggen, schud ze en leg ze op de aangegeven zes plaatsen.

Ieder kind kiest een **tovenaarsleerling** uit en zet hem op de eerste traprede. Overgebleven tovenaarsleerlingen worden apart gelegd.

## Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. Het kind dat als eerste een toverspreuk kan opzeggen, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan mag het jongste kind beginnen.

Het draait een **wachtersteen** om. **Hoeveel ogen staan erop afgebeeld?** Je eigen tovenaarsleerling mag net zoveel trapreden verder gaan.

Vervolgens wordt de steen omgekeerd. Nu is opnieuw de wachter te zien.

## Toverzetregels:

- Het aantal ogen moet in z'n geheel worden benut.
- Er mag zowel **naar voren als naar achteren** worden gezet.



Daarna is het volgende kind aan de beurt, draait een wachtersteen om en verzet zijn tovenaarsleerling overeenkomstig het aantal ogen.

- **Hoedveld**

Wie meteen op het hoedveld terecht komt, zet zijn tovenaarsleerling de toverhoed op. Nu schudt dit kind alle wachterstenen en legt ze opnieuw met de ogen naar beneden neer voordat het volgende kind aan beurt is.

- **Van hoed wisselen**

- Als een tovenaarsleerling aan het einde van zijn beurt op dezelfde trede terecht komt, waarop zich de tovenaarsleerling met de hoed bevindt, dan krijgt de **zojuist aangekomene** de hoed.

**Belangrijk:** ook als op de trede al twee of drie leerlingen staan, krijgt de laatst aangekomene altijd de hoed.

- Komt de tovenaarsleerling die de toverhoed draagt op een trede, waar al een andere tovenaarsleerling staat, dan krijgt de **leerling die daar als eerste stond** de hoed.



**Opgelet:** Als er al meerdere tovenaarsleerlingen op de trede staan, dan verandert de hoed niet van eigenaar.