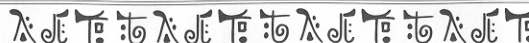


MAGOR

de tovenaar



Spelregels

Ravensburger® spel nr. 21 104 3

Een spel voor 2 – 4 spelers van 5 – 8 jaar

Naar een spelidee van Wolfgang Riedesser



Het is vandaag een bijzondere dag.
Jullie mogen de grote tovenaar
Magor helpen in z'n toverkeuken.

Met z'n allen gaan jullie een nieuwe toverdrank brouwen. De tovenaar heeft gevraagd de ingrediënten voor de toverdrank mee te nemen. Omdat jullie de tovenaar dolgraag een poets willen bakken hebben jullie naast de gevraagde ingrediënten zoals kikkers, slangen en botten ook verkeerde ingrediënten meegebracht; de verschrikkelijke zwarte kleefspinnen. Het wordt heel spannend omdat jullie je

Ontwerp:

Goronschewski, Wilkening & Partner,
Ravensburger

Illustratie:

Masterstroke Design

Inhoud:

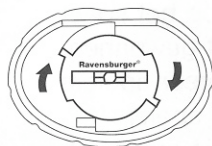
1 grote tovenaar

1 speelbord

32 ingrediënten voor de toverdrank
spelregels

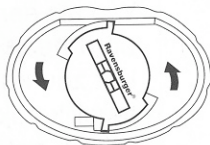
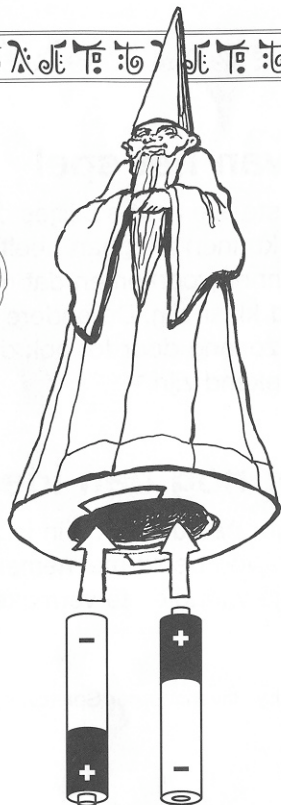
niet door Magor willen laten betrappen wanneer jullie stiekem spinnen tussen de ingrediënten stoppen. De spannende wedstrijd begint. Iedereen wil namelijk als eerste van z'n ingrediënten af. Maar Magor is achterdochtig, want hij vermoedt wel dat jullie hem stiekem kleefspinnen willen toestoppen. Als er te veel spinnen in de toverdrank terechtkomen wordt hij dik en stroperig en daardoor onbruikbaar. En daar kan zelfs Magors magische toverkracht niet tegenop ...





Afb. 1 ▲
In de richting
van de pijl
openen

Afb. 2 ►
De batterijen
erin doen



Afb. 3 ▲
In de richting
van de pijl
sluiten

Vorbereiding

Voor tovenaars Magor heb je twee 1,5 batterijen nodig (micro LR 03). Als die thuis niet voorhanden zijn, moet je ze eerst aanschaffen (b.v. in een radio/tv-winkel). De afbeeldingen 1, 2 en 3 laten zien hoe ze in Magor moeten worden gedaan.

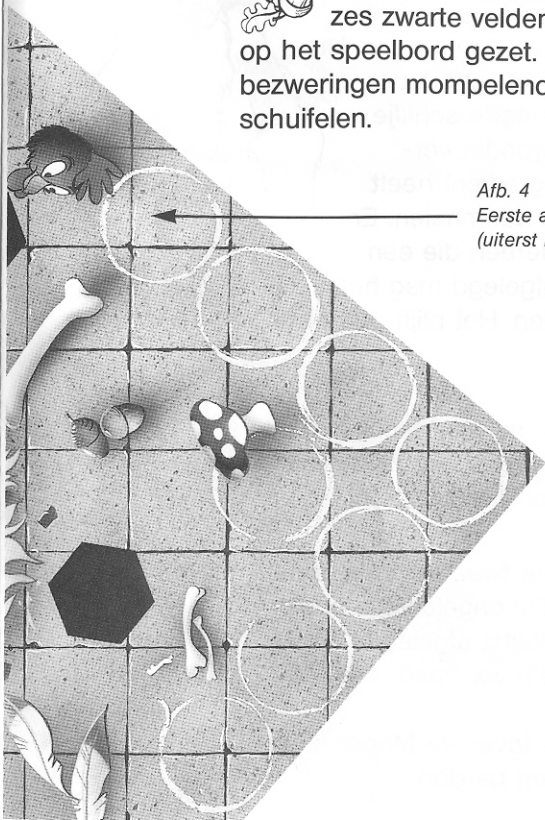


De ingrediënten moeten voorzichtig uit de kaart worden gedrukt. De schijfjes hebben verschillende toversymbolen op de rugzijde in 4 verschillende kleuren. Voor ieder een zijn er acht in één kleur. Iedere speler kiest een kleur en gaat zo aan het speelbord zitten dat hij voor de ronde aflegvelden in dezelfde kleur zit. Wie de ingrediënten met het groene toversymbool heeft, legt dus z'n schijfjes op de groene cirkelvormige velden af.



Tot slot wordt Magor op één van de zes zwarte velden rond de toverkettel op het speelbord gezet. Vanaf dat veld zal hij bezweringen mompelend rond de toverdrank schuifelen.

Afb. 4
Eerste aflegveld
(uiterst rechts)



Doel van het spel

Wie als eerste alle acht ingrediënten heeft afgelegd, is de winnaar.

Spelregels

Met vliegenschwam en zwarte spinnen, kan het spel dan nu beginnen. Iedereen legt tegelijkertijd één van z'n ingrediëntenschijfjes – met de beeldzijde naar beneden – op z'n eerste aflegveld (afbeelding 4). Welk ingrediënt je aflegt, maakt ieder voor zich uit. Alleen het schijfje met de twee spinnen mag niet als eerste worden afgelegd.



Nu zet de jongste speler tovenaars Magor een veld vooruit. Magor moet met een lichte druk worden neergezet. Daardoor schakelt het elektronische contact in en begint Magor opgewonden te flitsen en te bliepen. Hij vraagt zich namelijk af of hij jullie vertrouwen kan of dat hij toch maar liever even wil controleren wat jullie hem nu weer toegestopt hebben.

Als Magors toverhoed blijft branden, wil dat zeggen dat hij besloten heeft de kinderen te controleren.



Wanneer zijn toverhoed blijft branden nadat de pieptoon is opgehouden, wil Magor de ingrediënten controleren. Nu komt de waarheid aan het licht! Iedereen moet z'n laatst afgelegde schijfje omkeren. En wat is daaronder verstopt? Wie een goed ingrediënt heeft afgelegd kan opgelucht ademen. Er kan niets gebeuren. Iedereen die een goed ingrediënt heeft afgelegd mag het schijfje weer terugdraaien. Het blijft dus op het aflegveld liggen.



Maar wee degene bij wie Magor een spin ontdekt! Woedend eist hij dat de speler snel de spinneschijf terugneemt.



Bij een schijfje met twee spinnen is de straf nog groter. De ongelukkige speler moet nu zelfs de twee laatst afgelegde schijfjes terugnemen en bij z'n voorraad terugleggen.

Wees dus op je hoede, tovenaars Magor is onverbiddelijk en kent geen pardon.



Nadat alle schijfjes zijn onderzocht gaat het spel verder. Iedereen legt weer tegelijkertijd een ingrediënt – met de beeldzijde naar beneden – af en de volgende speler mag Magor een plaats verder zetten. Wanneer het lampje gelijk met de pieptoon uitgaat vertrouwt Magor jullie en mogen de zojuist afgelegde kaartjes blijven liggen. Vervolgens legt iedereen weer een schijfje af en wordt de tovenaar weer een plaats vooruitgezet.



Zo gaat het brouwen van de toverdrank voort tot uiteindelijk iemand alle acht schijfjes heeft afgelegd. Maar ook na het laatste schijfje wordt Magor verder gezet. Pas dan blijkt of die speler werkelijk gewonnen heeft.



Einde van het spel

Wie als eerste alle acht schijfjes op het speelbord heeft kunnen afleggen heeft gewonnen. Het zou kunnen voorkomen dat meer spelers tegelijkertijd klaar zijn. De andere spelers spelen net zo lang door tot ook de nummers 2, 3 en 4 bekend zijn.

Tot slot nog een idee

Je zou Magor natuurlijk ook in je zak kunnen steken en bijvoorbeeld meenemen naar school om je vriendjes te vermaken

© 1993 by Ravensburger Spieleverlag