

Thomas Daum Violetta Leitner

# Die kleinen Zauber Lehrlinge



DREI  
MAGIER  
SPIELE



ARVI

# Die kleinen Zauber Lehrlinge

Autoren:

Thomas Daum & Violetta Leitner

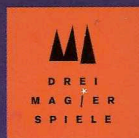


Illustration: Rolf Vogt (ARVI)

Grafik/Design: Rolf Vogt

Redaktion: Claudia Wiczorek

2-4  
ab 5 Jahren  
20-25 min.



© Copyright:  
DREI MAGIER SPIELE  
by Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
www.dreimagier.de  
Art.-Nr. 40858

D

## Inhalt

- a** 1 Feuerstelle (3-teilig)
- b** 4 Zauberkessel
- c** 1 Spielfeld mit 12 Metallkugeln im Kunststoffeinsatz
- d** 4 Zauberlehrlinge mit Magnet
- e** 4 Zauberstäbe
- f** 16 Zaubertrankzutaten (4x rot, 4x grün, 4x gelb, 4x blau)
- g** 1 Feuerkugel aus Glas
- Spielanleitung

GB

## Content

- a** 1 Fireplace (3-part)
- b** 4 Magic cauldrons
- c** 1 Playing area with 12 metal balls in a plastic insert
- d** 4 Magician's apprentices with magnet
- e** 4 Magic wands
- f** 16 Magic potion ingredients (4x red, 4x green, 4x yellow, 4x blue)
- g** 1 Glass fireball
- Rules of the Game



## Contenu

- a** 1 foyer (en 3 parties)
- b** 4 chaudrons magiques
- c** 1 plateau de jeu avec 12 billes de métal dans le calage en plastique
- d** 4 apprentis sorciers aimantés
- e** 4 baguettes magiques
- f** 16 ingrédients de potion magique (4 rouges, 4 verts, 4 jaunes, 4 bleus)
- g** 1 bille de feu en verre
- règle du jeu

## Inhoud

- a** 1 vuurplaats (3-delig)
- b** 4 toverketels
- c** 1 speelbord met 12 metalen kogels in kunststof houder
- d** 4 tovenaarsleerlingen met magneet
- e** 4 toverstokjes
- f** 16 ingrediënten voor toverdrankjes (4x rood, 4x groen, 4x geel, 4x blauw)
- g** 1 vuurbol van glas
- Spelregels

## Contenuto

- a** 1 focolare (composto da 3 pezzi)
- b** 4 calderoni magici
- c** 1 tabellone di gioco con 12 palline di metallo nell'inserto in plastica
- d** 4 apprendisti maghi con magnete
- e** 4 bacchette magiche
- f** 16 ingredienti per la pozione magica (4 rossi, 4 verdi, 4 gialli e 4 blu)
- g** 1 palla di fuoco in vetro
- Istruzioni di gioco

**d****e**

4x



4x



4x

**g****f**

4x



4x



## Les petits apprentis sorciers

Pouf ! Pschiiitt ! Un nuage de vapeur coloré s'élève du chaudron magique. Quelle ambiance surchauffée dans la vieille cuisine ! Les petits apprentis sorciers sont en train d'apprendre les secrets de la préparation des potions magiques ! Pour cela, ils doivent réunir de nombreux ingrédients dans les chaudrons.

Attention de ne pas trébucher ! Une fois les ingrédients réunis, il faut encore allumer le feu. Mais ce n'est pas si facile !

Patte d'araignée et sol piégé, qui sera le meilleur sorcier ?

## De kleine tovenaarsleerlingen

Kaboemmm! Flash! Wervelend stijgt een gekleurde rookwolk uit de toverkettel omhoog. Vandaag is het hard werken in de oude toverkeuken, want de kleine tovenaarsleerlingen leren hoe ze een toverdrankje moeten brouwen. Daarvoor moeten heel wat ingrediënten in de ketel worden gedaan.

Dus wees voorzichtig! En struikel niet. Nadat alle ingrediënten zijn verdeeld, moet het vuur aan worden gemaakt. Maar of dat zo snel lukt?

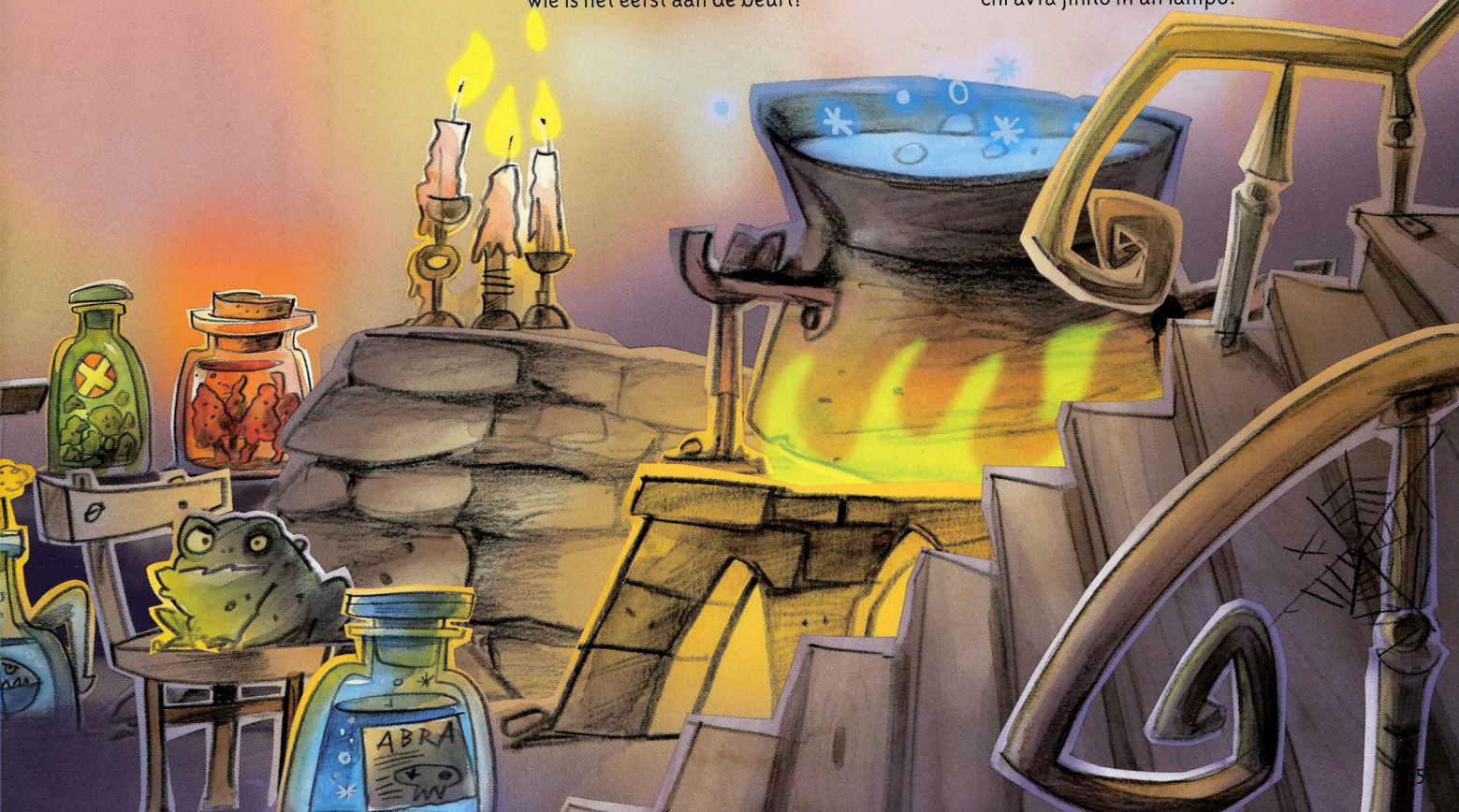
Hocus pocus ... ,  
wie is het eerst aan de beurt?

## I piccoli apprendisti maghi

Bum! Pssss! Dal calderone magico sale sbuffando una nube di fumo colorato. Oggi l'atmosfera è incandescente nella vecchia cucina della magia: i piccoli apprendisti maghi stanno imparando l'arte di preparare pozioni magiche. Per questo un sacco di ingredienti devono essere versati nei calderoni.

Quindi attenzione a non inciampare! Una volta distribuiti tutti gli ingredienti è ora di accendere il fuoco. Ma che sia semplice riuscirci?

Zampa di rospo e pietra d'inciampo, chi avrà finito in un lampo?



## Préparation

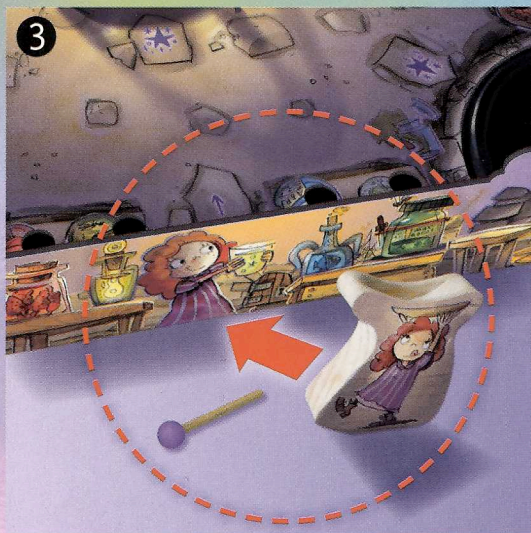
- 1 Installer la boîte au milieu de la table et la secouer plusieurs fois dans tous les sens.
- 2 Assembler le foyer au milieu du plateau et placer la bille de feu au sommet.
- 3 Chaque joueur prend une baguette magique et choisit un apprenti sorcier qu'il place devant la coté correspondant de la boîte.
- 4 Chacun prend un ingrédient de chaque couleur et les place dans ses flacons.

## Vorbereiding voor het spel

- 1 Leg het doosje in het midden van de tafel en schud het een paar keer heen en weer.
- 2 Bouw de vuurplaats in het midden van het speelbord op en leg de vuurbol erop.
- 3 Neem dan een toverstokje en kies een tovenaarsleerling uit. Plaats hem dan voor Plaats hem dan voor de corresponderende kant van de doos.
- 4 Neem van iedere kleur een ingrediënt voor het toverdrankje en leg de kleur in jouw voorraadglazen.

## Preparazione del gioco

- 1 Mettete la scatola in mezzo al tavolo e agitatala un pochino.
- 2 Montate il focolare al centro del tabellone e posizionate la palla di fuoco sopra di esso.
- 3 Prendete una bacchetta magica e scegliete ciascuno un apprendista mago. Posizionate il vostro apprendista mago davanti al relativo lato della scatola.
- 4 Prendete di ogni colore un ingrediente per la pozione magica e inseriteli nei vostri vasetti.



## Principe et but du jeu

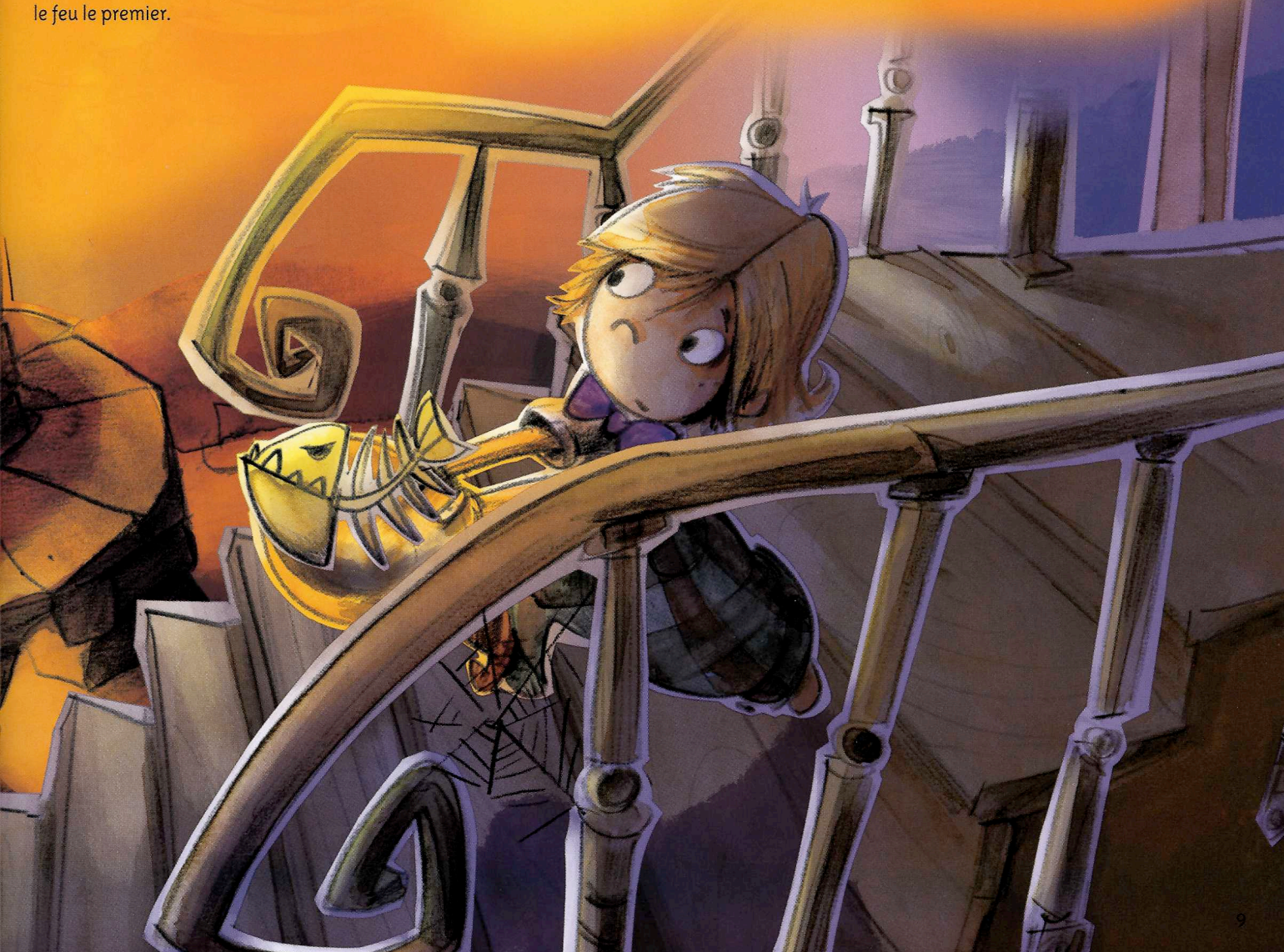
À tour de rôle, chaque apprenti sorcier essaye de porter les ingrédients dont il a besoin jusqu'aux chaudrons magiques, sans les faire tomber en chemin ! Seul le joueur qui aura versé tous ses ingrédients dans les chaudrons pourra essayer d'allumer le feu avec la bille. Le but du jeu consiste à allumer le feu le premier.

## Idee en doel van het spel

Om de beurt probeert een tovenaarsleerling zijn ingrediënten in de toverkettel te stoppen, zonder onderweg te struikelen! Alleen degene die al zijn ingrediënten heeft verdeeld, mag proberen om het vuur met de vuurbol te ontsteken. Het is de bedoeling om als eerste het vuur aan te maken.

## Idea e scopo del gioco

A turno ciascun apprendista mago cerca di portare i propri ingredienti ai calderoni magici senza inciampare lungo il percorso! Solo chi ha distribuito tutti i propri ingredienti può cercare di accendere il fuoco con la palla di fuoco. Scopo del gioco è essere i primi ad accendere il fuoco.



## Déroulement de la partie

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier à avoir vu une araignée commence.

Quand vient son tour, le joueur :

- ❶ place son apprenti sorcier sur sa case départ.
- ❷ place **un** de ses ingrédients sur le plat que porte son apprenti sorcier. Attention : Si un adversaire a déjà versé tous ses ingrédients, le joueur peut porter jusqu'à **deux** ingrédients à **la fois** dans son plat !
- ❸ essaye ensuite de porter l'ingrédient jusqu'au chaudron de la même couleur en poussant délicatement son apprenti sorcier avec la baguette magique. Celui qui a deux ingrédients dans son plat doit les porter vers **l'un** des deux chaudrons correspondants.
- ❹ Si l'apprenti sorcier atteint la pierre magique devant le chaudron, les ingrédients sont « jetés » dans le chaudron magique.



## Spelverloop

Er wordt om de beurt gespeeld. Wie als laatste een spin heeft gezien, mag beginnen.

Als je aan de beurt bent:

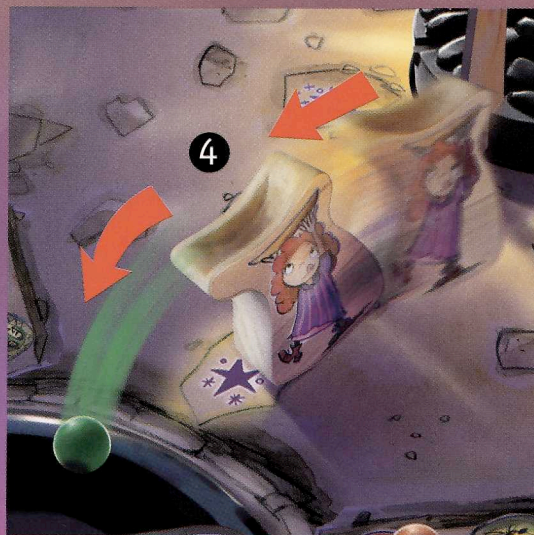
- ❶ Zet je tovenaarsleerling op jouw startveld.
- ❷ Leg **één** van je ingrediënten in de schaal van jouw tovenaarsleerling. Let op: Als één van je medespelers al zijn ingrediënten al heeft verdeeld, mag je **twee** ingrediënten **tegelijk** toevoegen!
- ❸ Probeer nu het ingrediënt naar de ketel in dezelfde kleur te brengen, door jouw tovenaarsleerling voorzichtig met het toverstokje naar voren te schuiven. Als je twee ingrediënten hebt toegevoegd, moet je ze naar **één** van beide mogelijke ketels brengen.
- ❹ Als je tovenaarsleerling de toversteen voor de ketel heeft bereikt, gooit hij het ingrediënt vanzelf in de richting van de toverdrank.

## Svolgimento del gioco

Si gioca a turno. Comincia chi per ultimo ha visto un ragno.

Quando tocca a te:

- ❶ Posiziona il tuo apprendista mago sulla rispettiva casella di partenza.
- ❷ Posiziona **uno** dei tuoi ingredienti nel recipiente del tuo apprendista mago. Attenzione: se uno degli altri giocatori ha già distribuito tutti i suoi ingredienti, puoi caricare nel recipiente fino a **due** ingredienti **contemporaneamente!**
- ❸ Cerca ora di portare l'ingrediente al calderone dello stesso colore spingendo con cautela il tuo apprendista mago con la bacchetta magica. Se hai caricato due ingredienti, portali a **uno** dei due calderoni possibili.
- ❹ Una volta raggiunta la pietra magica posta davanti al calderone, l'apprendista mago lancia da sé l'ingrediente verso la pozione magica.



**L'ingrédient a atterri dans le bon chaudron.** Bien joué ! La potion va être bonne ! Le joueur retire son apprenti sorcier du plateau. C'est au tour du joueur suivant de jouer.

**Houppla ! Il verse l'ingrédient à côté du chaudron ou le perd en cours de route.** Son tour est malheureusement terminé. Il replace son ingrédient dans son flacon et retire son apprenti sorcier du plateau. Veiller à le soulever bien verticalement avant de le ramener vers soi. C'est ensuite au tour suivant de jouer.

Conseil: À côté des huit pierres magiques se cachent **quatre obstacles**. Bien mémoriser leurs emplacements pour les contourner au coup suivant !

**Is het ingrediënt in de juiste ketel terechtgekomen?** Goed gedaan! Dat wordt een geweldige toverdrank. Neem je tovenaarsleerling van het speelbord, want daarna is de volgende speler aan de beurt.

**Hoepla! Heb je de ketel gemist of ben je het ingrediënt onderweg verloren?** Dan is je beurt helaas voorbij. Leg het ingrediënt terug in het voorraadglas en haal je tovenaarsleerling van het speelbord. Zorg dat je hem recht naar boven optilt en pas dan van het bord neemt. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Tip: behalve de acht toverstenen zijn er ook **nog vier struikelplaatsen** verstopt in het spel. Let goed op waar deze plaatsen zitten, dan kun je ze de volgende keer misschien ontwijken!

**L'ingrediente ha raggiunto il calderone giusto?** Ben fatto! Questa sì che diventerà un'ottima pozione magica. Rimuovi il tuo apprendista mago dal tabellone di gioco: ora tocca al prossimo giocatore.

**Op! Non hai centrato il calderone o hai perso l'ingrediente per strada?** Purtroppo il tuo turno è finito. Riponi l'ingrediente nel vaso delle provviste e rimuovi il tuo apprendista mago dal tabellone di gioco. Fai attenzione di sollevarlo verso l'alto, prima di muoverlo verso di te. Ora tocca al prossimo giocatore.

Un consiglio: Oltre alle otto pietre magiche nel gioco **si nascondono quattro pietre** d'inciampo. Ricordati bene la loro posizione, così la prossima volta potrai cercare di evitarle!





## Fin de la partie et vainqueur

Le joueur qui parvient à amener le dernier ingrédient dans le bon chaudron peut essayer d'allumer le feu au tour suivant ! Pour cela, il place son apprenti sorcier sur sa case départ et prend la bille de feu. Il la place dans le plat de son apprenti et le pousse avec précaution **directement** vers le foyer. S'il atteint la pierre magique, la bille est jetée dans le foyer.

### Si le feu ne s'allume pas

Le joueur remet la bille à sa place. Il replace son apprenti sorcier devant lui et c'est au tour du joueur suivant.

### Si le feu s'allume

Bravo ! Il a réussi ! Il devient le maître des potions magiques et remporte la partie !

## Einde van het spel en winnaar

Als je het laatste ingrediënt in de juiste ketel hebt gegooid, mag je bij de volgende beurt proberen om het vuur te ontsteken! Plaats daarvoor je tovenaarsleerling op je startveld en neem de vuurbol van de vuurplaats. Leg hem in de schaal van je tovenaarsleerling en schuif hem voorzichtig langs de **kortste weg** naar de vuurplaats. Als je de toversteen bereikt, gooi hij de bol vanzelf weg.

### Brandt het vuur nog niet?

Dan leg je de vuurbol terug. Zet je tovenaarsleerling weer voor je neer, want de volgende speler is aan de beurt.

### Het vuur brandt!

Geweldig, het is je gelukt! Nu ben jij de meester van de toverdrankjes, want je hebt het spel gewonnen!

## Fine del gioco e vincitore

Una volta versato il tuo ultimo ingrediente nel calderone giusto, nel turno successivo puoi cercare di accendere il fuoco. Per farlo posiziona il tuo apprendista mago sulla rispettiva casella di partenza e prendi la palla di fuoco dal focolare. Mettila nel recipiente del tuo apprendista mago e spingi quest'ultimo con cautela seguendo **la strada diretta** verso il focolare. Una volta raggiunta la pietra magica, l'apprendista mago lancia via da sé la palla di fuoco.

### Il fuoco non si accende?

Allora riponi la palla di fuoco. Posiziona nuovamente il tuo apprendista mago davanti a te: ora tocca al prossimo giocatore.

### Il fuoco è acceso!

Bravo! Ce l'hai fatta! Ora sei un maestro di pozioni magiche e hai vinto il gioco!

