

# Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

# Zauber Lehrling

Nr. 4432



HABA®

Habermaaß GmbH, 96476 Bad Rodach

TL 62420

Aufl. 2002/1

Copyright Habermaaß - Spiele Bad Rodach 2002

Habermaß Spiel Nr. 4432

## Zauberlehrling

Ein zauberhaftes Knobelspiel für 2 - 6 Spieler ab 4 bis 99 Jahren.

**Spielidee:** Tanja Engel

**Illustration:** Thies Schwarz

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

Jedes Jahr treffen sich die Zauberlehrlinge und messen ihre hellseherischen Fähigkeiten. Doch nur der beste kann den magischen Wettbewerb gewinnen.

### Spielinhalt:

32 Kärtchen

6 gelbe Zauberstäbe

6 grüne Frösche

6 blaue Zauberbücher

6 rote Kristalle

1 Spielanleitung



### Spielziel:

Welches Kind schafft es mit etwas Rateglück als erstes, seine fünf Kärtchen abzulegen?

### Spielvorbereitung:

Jedes Kind nimmt sich vier Zaubersachen: einen gelben Zauberstab, einen grünen Frosch, ein blaues Buch und einen roten Kristall.

Auf den **Kärtchen** sind diese Zaubersachen abgebildet. Die Kärtchen werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Jedes Kind nimmt sich fünf Kärtchen, schaut sie sich an und legt sie dann **verdeckt** vor sich ab.

**Vorsicht:** Das Anschauen geschieht ganz geheim. Niemand soll sehen, welche Zaubersachen auf den Kärtchen der anderen Kinder zu sehen sind.

Die noch übrigen Kärtchen werden nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

### **Spielablauf:**

Wer zuletzt einen Zaubertrick vorgeführt hat, darf der erste Zauberlehrling sein. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt das jüngste Kind.

Das Kind, das links vom Zauberlehrling sitzt, nimmt **seine vier Zaubersachen** (Buch, Stab, Frosch und Kristall) und verteilt sie geheim in beide Hände. Am besten geht es, wenn dazu beide Hände hinter den Rücken genommen werden.

Dann streckt es dem Zauberlehrling **beide Fäuste** entgegen. Dieser entscheidet sich für eine, tippt darauf und sagt einen Zauberspruch, z. B.:

*Ene mene, Zauberei:*

*Zauberding komm schnell herbei!*

**Das Kind öffnet die gewählte Hand und zeigt dem Zauberlehrling, welche Sachen darin liegen:**

- **Es liegen Zaubersachen in der ausgewählten Hand?**  
Der Zauberlehrling vergleicht die in der Hand liegenden

Sachen mit den auf seinen Kärtchen abgebildeten Zaubersachen.

**Bei Übereinstimmung** darf **das Kärtchen** zurück in die Schachtel gelegt werden. **Achtung:** Es darf jedoch nur ein Kärtchen pro Zaubersache abgelegt werden, auch wenn ein Zauberlehrling z. B. zwei Froschkärtchen vor sich liegen hat.

- **Es liegen keine Zaubersachen in der ausgewählten Hand?**

Pech gehabt, der Zauberlehrling darf kein Kärtchen ablegen.

Das Spiel setzt sich reihum im Uhrzeigersinn fort: Nun darf das Kind, das gerade die Zaubersachen versteckt hat, der nächste Zauberlehrling sein.

### **Spielende:**

Das Spiel endet, sobald ein Kind sein letztes Kärtchen abgegeben hat und so das Spiel gewinnt.

### **Spielvariante für kleinere Kinder**

Die Kärtchen liegen offen auf dem Tisch.

**Und hier noch ein Zaubertrick, mit dem ihr beweisen könnt, dass ihr tatsächlich hellseherische Fähigkeiten habt:**

**Wichtig:** Ein Kind ist der Zauberlehrling und bereitet den Trick vor, bevor die anderen ins Zimmer kommen.

- Der Zauberlehrling nimmt alle Kärtchen aus der Schachtel und legt sie auf den Tisch. Er sucht sich je Sache eine Karte heraus, alle anderen Kärtchen verdeckt er.
- Dann versteckt er die vier herausgesuchten Kärtchen irgendwo im Zimmer (z. B. ein Froschkärtchen hinter dem Vorhang, ein Kristallkärtchen in einem Buch).
- Nun dürfen die anderen Kinder ins Zimmer kommen. Ein Kind sucht sich ein beliebiges Kärtchen vom Tisch aus, deckt es auf und benennt die abgebildete Zaubersache.
- Der Zauberlehrling sagt nun, dass er schon wusste, dass genau dieses Kärtchen genannt werden würde. Zum Beweis nennt er den Platz des versteckten Kärtchens. Eines der anderen Kinder holt es hervor. Alle werden erstaunt sein!

Habermaß Game # 4432

## The sorcerer's apprentice

A magical shuffling game for 2 - 6 players, aged 4 to 99.

**Author:** Tanja Engel  
**Illustrations:** Thies Schwarz  
**Length of the game:** approx. 10 minutes

Each year the sorcerer's apprentices meet and compete with their conjuring skills. But only the best can win the conjuring competition.

### Contents:

- 32 little cards
- 6 yellow magic wands
- 6 green frogs
- 6 blue magic books
- 6 red crystals
- 1 set of game instructions



### Aim of the game:

Who will be the player with a bit of luck at guessing, to put aside their 5 little cards first?

### Preparation:

Each player takes 4 conjuring props: a yellow wand, a green frog, a blue book and a red crystal.

These props are represented on the **little cards**. The cards are placed face down on the table and shuffled. Each player takes five cards, looks at them and keeps them **face down** in front of them.

**Watch out:** Look at the cards without letting anybody see which props are shown there.

The remaining cards are not needed and are returned to the game box.

### How to play:

Whoever has done a conjuring trick most recently, may be the first sorcerer's apprentice. If you can't come to an agreement, the youngest player starts.

The player to the left of the apprentice takes their **four conjuring props** (wand, frog, book, crystal) and distributes them in their hands without letting anybody see them. This is best done with your hands behind your back.

The player then extends **their hands** to the apprentice who has to choose one of them by touching it and pronouncing a spell, for example:

*Abra cadabra, hocus pocus*

*Magical thing come into focus!*

**The player opens their hands and shows the props to the apprentice.**

- **Are there any conjuring props in the chosen hand?**

The apprentice compares these props with those shown on the hidden cards in front of him/her.

**If they match**, the **little card** can be returned to the game

box. **Watch out:** Only one card per conjuring prop can be returned, even if the apprentice has for example two cards with the frog.

- **There are no conjuring props in the chosen hand?**

Bad luck, the apprentice can't return any card.

The game proceeds in a clockwise direction: Now it's the turn of the player who has just had hidden conjuring props to be the next apprentice.

### End of the game:

The game ends as soon as a player has returned their last card thereby winning the game.

### Variant for younger players

The little cards are placed face up on the table.

**And here the explanation of a magic trick so that you can really demonstrate your conjuring skills:**

**Important:** One player is the apprentice and prepares the trick before the others enter the room.

- The apprentice takes all the cards from the box and places them on the table, chooses a card for each item and turns round the remaining cards.
- Then they hide the four chosen cards somewhere in the

room (for example a card with the frog behind the curtain, a card with a crystal in a book).

- Now the other players can come in. A player chooses any card from the table, turns it around and names the represented item.
- The apprentice now affirms that they already knew that this card would be the one picked. To prove it they indicate the hiding place of this card. One of the players finds it there and everybody will be astonished.

Jeu Habermass n° 4432

## L'apprenti sorcier

Un magique jeu de devinette pour 2 à 6 joueurs de 4 à 99 ans.

**Idée :** Tanja Engel  
**Illustration :** Thies Schwarz  
**Durée d'une partie :** env. 10 minutes

Une fois par an, les apprentis sorciers se retrouvent pour mesurer leurs dons de voyants. Mais seul le meilleur pourra gagner le concours magique !

### Contenu :

- 32 cartes
- 6 baguettes magiques de couleur jaune
- 6 grenouilles vertes
- 6 livres de magicien de couleur bleue
- 6 boules de cristal de couleur rouge
- 1 règle du jeu



### But du jeu :

Quel joueur, s'il devine bien, va réussir en premier à poser ses cinq cartes ?

### Préparatifs :

Chaque joueur prend quatre objets de magicien : une baguette magique de couleur jaune, une grenouille verte, un livre bleu et une boule de cristal rouge.

Ces objets sont aussi dessinés sur les **cartes**. Poser les cartes sur la table en les retournant et les mélanger. Chaque joueur prend cinq cartes, les retourne pour voir ce qu'il y a dessus et les repose devant lui de manière à ce que **l'on ne voie pas le motif**.

**Attention** : en regardant le motif illustré sur les cartes, chacun devra faire attention à ce que les autres ne voient pas ce qu'il y a dessus.

Remettre les cartes en trop dans la boîte.

### Déroulement du jeu :

Celui qui a fait en dernier un tour de magie, a le droit d'être le premier apprenti sorcier. Vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord ? Dans ce cas, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Le joueur assis à la gauche de l'apprenti sorcier prend ses **quatre objets de magicien** (le livre, la baguette magique, la grenouille et la boule de cristal) et les cache dans ses deux mains. Il met ses mains derrière le dos pour que l'autre ne les voie pas.

Ensuite, il montre ses **deux mains** refermées à l'apprenti sorcier. Celui-ci désigne l'une des mains, tape une fois dessus en disant une formule magique, p. ex. :

*Abracadabra, objet magique,*

*Sors de là bien vite !*

Le joueur ouvre la main désignée et montre à l'apprenti sorcier ce qu'il y a dedans :

### • Il y a des objets dans la main ?

L'apprenti sorcier compare les affaires qui se trouvent dans la main avec les objets dessinés sur ses cartes.

Si des objets sont **identiques**, on remet la **carte** correspondante dans la boîte. **Attention** : remettre une seule carte par objet, même si un apprenti sorcier a par exemple deux cartes de grenouilles posées devant lui.

### • Il n'y a pas d'objets dans la main ?

Pas de chance ! L'apprenti sorcier n'a pas le droit de poser de carte.

Continuer de jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui vient de cacher des objets dans sa main a le droit d'être le prochain apprenti sorcier.

### Fin du jeu :

Le jeu est terminé dès qu'un joueur a remis sa dernière carte : il gagne la partie.

### Variante pour les plus petits

Poser les cartes sur la table de manière à ce que l'on voie les motifs.

Et voici encore un tour de magie avec lequel vous pourrez démontrer que vous avez vraiment des dons de voyeur :

**N.B.** : un des joueurs est l'apprenti sorcier et prépare le tour avant que les autres ne rentrent dans la pièce.

- L'apprenti sorcier prend toutes les cartes de la boîte et les pose sur la table. Il tire une carte par objet et retourne les autres cartes.
- Il cache les quatre cartes retirées quelque part dans la pièce (p. ex. une carte de grenouille derrière le rideau, une carte de boule de cristal dans un livre).
- Les autres joueurs ont alors le droit de rentrer dans la pièce. L'un des joueurs prend n'importe quelle carte posée sur la table, la retourne et dit ce qu'il y a dessus.
- L'apprenti sorcier dit alors qu'il savait déjà que le joueur allait tirer cette carte. Pour le démontrer, il dit où la carte est cachée. L'un des autres joueurs va chercher la carte. Tous vont en rester sidérés !

Habermass-spiel Nr. 4432

## Tovenaarsleerling

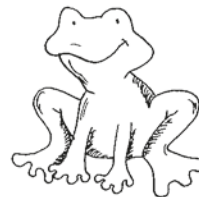
Een betoverend raadspel voor 2 - 6 personen van 4 tot 99 jaar.

**Spelidee:** Tanja Engel  
**Illustraties:** Thies Schwarz  
**Speelduur:** ca. 10 minuten

Elk jaar komen de tovenaarsleerlingen samen om hun helderziend vermogen met elkaar te meten. Maar alleen de beste kan de magische krachtmeting winnen.

### Spelinhoud:

- 32 kaartjes
- 6 gele toverstaven
- 6 groene kikkers
- 6 blauwe toverboeken
- 6 rode kristallen
- 1 spelhandleiding



### Doel van het spel:

Welk kind slaagt er in om met een beetje geluk bij het raden als eerste zijn vijf kaarten weg te leggen?

### Spelvoorbereiding:

Ieder kind neemt vier magische voorwerpen: een gele toverstaf, een groene kikker, een blauw boek en een rood kristal.



Deze magische voorwerpen staan op de **kaartjes** afgebeeld. De kaartjes worden omgekeerd op tafel gelegd en geschud. Ieder kind neemt vijf kaartjes, bekijkt ze en legt ze daarna **omgekeerd** voor zich neer.

**Voorzichtig:** het bekijken gebeurt in het diepste geheim. Niemand mag zien welke voorwerpen er op de kaartjes van de andere kinderen te zien staan.

De overgebleven kaartjes worden verder niet gebruikt en gaan terug in de doos.

### Spelverloop:

Wie als laatste een tovertruc heeft uitgevoerd, mag de eerste tovenaarsleerling zijn. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint het jongste kind.

Het kind dat links van de tovenaarsleerling zit, pakt zijn **vier magische voorwerpen** (boek, staf, kikker en kristal) en verdeelt ze in het geheim over z'n beide handen. Dat gaat het best, als het beide handen achter zijn rug houdt.

Dan steekt het z'n **beide vuisten** naar de tovenaarsleerling uit. Deze kiest er een uit, tikt er op en zegt een toverspreuk, bv.:

*Hocus pocus, toverland.*

*Toon mij de dingen in je hand!*

Het kind opent de **uitgekozen hand** en laat de tovenaarsleerling zien welke voorwerpen hij daarin verstopt houdt:

- **Zitten er magische voorwerpen in de uitgekozen hand?**  
De tovenaarsleerling vergelijkt de voorwerpen in de geopende hand met de magische voorwerpen die op zijn kaartjes staan afgebeeld.

Als ze met **elkaar overeenstemmen**, mag het kaartje terug in de doos worden gelegd. **Opgelet:** er mag echter maar een kaartje per voorwerp worden weggelegd, ook wanneer een tovenaarsleerling bv. twee kikkerkaarten bij zich heeft liggen.

- **Zitten er geen magische voorwerpen in de uitgekozen hand?**

Pech gehad, de tovenaarsleerling mag geen kaartje terugleggen.

Het spel gaat kloksgewijs om beurten verder. Nu mag het kind dat zojuist de voorwerpen verstopt had, de volgende tovenaarsleerling zijn.

### Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, zodra een van de kinderen zijn laatste kaartje heeft weggelegd en zo het spel wint.

### Spelvariant voor kleinere kinderen.

De kaarten blijven open op tafel liggen.

En nu volgt nog een tovertruc, zodat jullie kunnen bewijzen, dat jullie echt over een helderziend vermogen beschikken:

**Belangrijk:** een van de kinderen is de tovenaarsleerling en bereidt de truc voor, voordat de anderen de kamer binnen komen.

- De tovenaarsleerling neemt alle kaartjes uit de doos en legt ze op tafel. Hij zoekt voor elk voorwerp een kaart uit en alle overgebleven draait hij om.
- Vervolgens verstopt hij de vier uitgezochte kaartjes ergens in de kamer (bv. een kikkerkaartje achter het gordijn, een kristalkaartje in een boek).
- Daarna mogen de andere kinderen de kamer binnen komen. Een van de kinderen pakt een willekeurig kaartje van tafel, draait het om en noemt hardop het afgebeelde voorwerp.
- De tovenaarsleerling zegt nu, dat hij al van tevoren wist, dat juist dit kaartje zou worden genoemd. Om het te bewijzen noemt hij de plek waar het kaartje verstopt is. Een van de andere kinderen haalt het tevoorschijn. Iedereen zal versteld staan!