

ANNA OPPOLZER & STEFAN KLOP

DER GEHEIMNISVOLLE
ZAUBER
* SEE *



DREI
MAGIER



ARVI

THE MYSTERIOUS MAGICAL LAKE
LE MYSTÉRIEUX LAC ENCHANTÉ
IL LAGO MISTERIOSO INCANTATO

„Los, los, los!“ ruft Vicky und macht einen beherzten Sprung auf ein großes Seerosenblatt. „Der Holzsteg ist nicht weit entfernt!“

Die drei Magier Conrad, Mila, Vicky und Kater Kasimir eilen aus der finsternen Burg Rabenfels. Der einzige Weg ans rettende Ufer führt sie über den geheimnisvollen Zaubersee.

Das klingt ganz einfach, hätte der dunkle Zauberer Ravenhorst nicht einige Seerosenblätter mit einem fiesem Zauber belegt. So halten manche der Seerosenblätter die kleinen Magier nicht nur auf, sondern bewegen sie sogar zurück in Richtung Burg! „Hehehe! Gleich habe ich euch!“ ertönt es von Ravenhorst.

Doch die vier stehen nicht alleine da. Die magischen Seebewohner kennen dieses uralte Spiel und helfen den kleinen Magiern gerne weiter ...

Schaffen es die drei Magier und Kasimir über den geheimnisvollen Zaubersee, bevor Ravenhorst seine Burg verlassen hat?

“Off we go!” shouts Vicky and courageously leaps to a large lily pad. “The wooden jetty isn’t far off!”

The three magicians Conrad, Mila and Vicky, accompanied by tomcat Casimir, dash out of the dark, gloomy Castle Ravenrock. The only way to get to the safety of the shore is across the mysterious magical lake.

This sounds easy enough – if only shady sorcerer Ravenhorst hadn’t cast his mean magic on some of the lily pads. This means that, not only do these lily pads stop the young magicians from escaping – they even shift them backwards towards the castle! “Tee-he! Almost got you!” Ravenhorst chuckles.

Yet never fear, the four aren’t alone. The inhabitants of the magical lake are familiar with this age-old game, and are more than happy to help the young magicians on their way...

Will the three magicians and Casimir manage to cross the mysterious magical lake before Ravenhorst has had the chance to leave his castle?

« Vite, vite, vite ! » crie Vicky en sautant courageusement sur une grosse feuille de nénuphar. « La passerelle en bois n’est pas très loin ! »

Les trois magiciens Conrad, Mila, Vicky et le chat Casimir se dépêchent de sortir du ténébreux château Rocheauxcorbeaux. Le seul chemin menant à la rive salvatrice passe par le mystérieux lac enchanté.

Tout serait très simple si le vilain sorcier Corbeauoir n’avait pas ensorcelé quelques feuilles de nénuphar, dont certaines ne retiennent pas seulement les petits magiciens mais les attirent de nouveau en direction du château !

« Hehehe ! Vous serez bientôt à moi ! » ricane Corbeauoir. Mais les quatre ne sont pas tous seuls. Les habitants magiques du lac connaissent ce vieux jeu et font de leur mieux pour aider les petits magiciens ...

Les trois magiciens et Casimir vont-ils arriver à traverser le mystérieux lac enchanté avant que Corbeauoir n’ait quitté son château ?

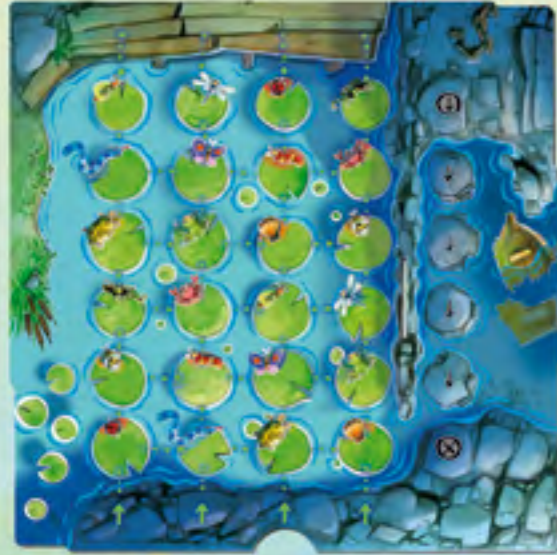
“Forza, via, via!” grida Vicky saltando d’un balzo su una grande foglia di ninfea. “Il pontile non è poi tanto lontano!”

I tre maghi Conrad, Mila, Vicky e il gatto Casimiro corrono fuori dall’oscuro castello Roccia del Corvo. L’unica via di salvezza li conduce però al misterioso lago incantato. Sarebbe tutto facile, se il malefico stregone Nido di Corvo non avesse gettato un potente incantesimo su alcune foglie di ninfea. Infatti, non solo alcune trattengono i nostri maghetti, ma li spostano perfino di nuovo verso il castello! “Ahahah! Ormai vi ho in pugno!” tuona Nido di Corvo. Ma i nostri quattro amici non sono soli. I magici abitanti del lago conoscono questo antico gioco e volentieri danno una mano ai maghetti ...

Ce la faranno i tre maghi e Casimiro ad attraversare il lago prima che Nido di Corvo lasci il suo castello?



Inhalt



Spielfeld (Zaubersee)



8 Wasserstreifen



16 Plättchen
(12x magische Tiere,
4x Rabenhorst)



Burg



5 Spielfiguren aus Holz



Schilf



Rabe

Vor dem ersten Spiel

Löst zunächst alle Wasserstreifen und Plättchen vorsichtig aus der Pappe. Entfernt zusätzlich alle ausgestanzten Fenster in der Burg.

Spielvorbereitung

Nehmt das ganze Spielmaterial aus der Schachtel und legt diese in die Tischmitte.

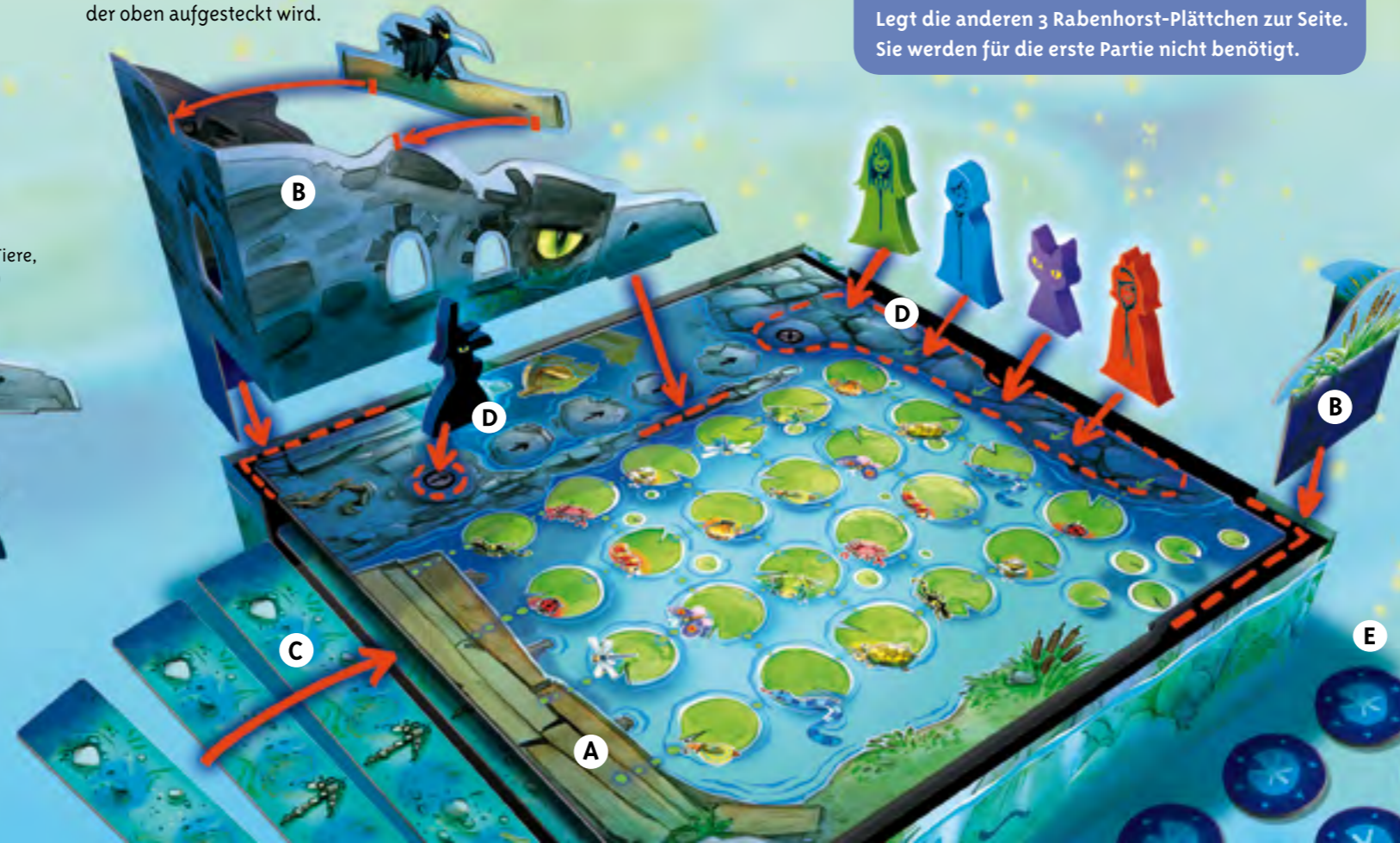
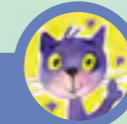
- A** Legt anschließend das Spielfeld mit dem Zaubersee auf den Schachteleinsatz.
- B** Danach steckt ihr die Burg und das Schilf in die Seite der Schachtel. Achtet darauf, dass Burg und Spielfeld zusammenpassen. Befestigt die Burg noch im Spielfeld und mit dem Raben, der oben aufgesteckt wird.

C Schiebt nacheinander die 8 Wasserstreifen mit dem Pfeil sichtbar nach oben unter den Holzsteg. Dabei sollten die Pfeile in Richtung des Holzstegs zeigen.

D Stellt Rabenhorst auf sein Startfeld in der Burg. Dieses erkennt ihr an dem eingekreisten Pfeil. Anschließend setzt ihr die drei Magier Conrad, Mila und Vicky sowie Kater Kasimir in den Startbereich mit den 4 grünen Pfeilen.

E Mischt die Plättchen mit den magischen Tieren und Rabenhorst gut durch und legt diese verdeckt neben der Schachtel aus.

Tipp: Für die erste Partie empfiehlt es sich, mit 1 Rabenhorst-Plättchen zu starten. Legt die anderen 3 Rabenhorst-Plättchen zur Seite. Sie werden für die erste Partie nicht benötigt.



Spielziel

Gemeinsam versucht ihr, über den geheimnisvollen Zaubersee Rabenhorst zu entkommen. Doch wie von Zauberhand werdet ihr immer wieder festgehalten oder sogar zurück zur Burg bewegt. Um zu gewinnen, müsst ihr mit den 4 Figuren so schnell wie möglich das rettende Ufer – **den Holzsteg** – erreichen, bevor Rabenhorst seine Burg verlassen hat. Deckt dazu die richtigen magischen Tiere auf, um so verzauberte Figuren wieder zu befreien.

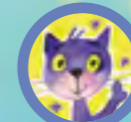
Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Derjenige von euch, der zuletzt in einem See baden war, beginnt. Wenn du am Zug bist, drehst du zuerst eines der verdeckt ausliegenden Plättchen um.

Du hast ein magisches Tier aufgedeckt?

Dann darfst du nun mit einer beliebigen freien Figur aus dem Startbereich ziehen. Du suchst dir einen Magier oder Kasimir aus und bewegst diese Figur vorsichtig und langsam über die Seerosenblätter in Richtung **Ziel, also zum Holzsteg**.

Ziehe dabei waagrecht oder senkrecht, Seerosenblatt für Seerosenblatt. Auf jedem Blatt darf nur 1 Figur stehen. Andere Figuren zu überspringen, ist nicht erlaubt.



Tipp: Schiebe die Figur am besten vorsichtig über das Spielfeld, ohne sie dabei anzuheben. Antesten, ob ein Seerosenblatt verzaubert sein könnte, ist nicht erlaubt.

Rabenhorst hat deine Figur verzaubert?

Du darfst so lange weiter in **Richtung Holzsteg** ziehen, bis du von einem **verzauberten Seerosenblatt gestoppt wirst**.

Sobald du die Zauberkraft von Rabenhorst spürst, musst du deine Figur loslassen – sie wird festgehalten und bleibt auf diesem Seerosenblatt stehen.



Mit Hilfe der magischen Tiere einen Zauber überwinden!

Auf jedem Seerosenblatt sitzt ein magisches Tier. Hast du zu **Beginn deines Zugs das passende Tier aufgedeckt**, kannst du den **Zauber von Rabenhorst überwinden**. Schau dir also das Seerosenblatt, auf dem deine Figur gerade verzaubert wurde, genau an:

- Stimmt das Tier auf dem verzauberten Seerosenblatt mit dem Tier auf dem aufgedeckten Plättchen **überein**, kannst du den Zauber von Rabenhorst überwinden und darfst mit **deiner Figur in Richtung Holzsteg weiterziehen**.

- Stimmt das Tier auf dem verzauberten Seerosenblatt mit dem Tier auf dem aufgedeckten Plättchen **nicht überein**, bleibst du verzaubert und **dein Zug ist beendet**.

In beiden Fällen dreht ihr im Anschluss an euren Zug das Plättchen wieder auf die Rückseite. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Beispiel: Emma deckt das Plättchen mit dem Schmetterling auf. Sie entscheidet sich mit Vicky (grün) zu ziehen. Anschließend bewegt sie die Figur vom Startbereich auf das Feld mit der Schildkröte. Dieses Seerosenblatt ist nicht verzaubert, also frei, und Emma kann weiterziehen.

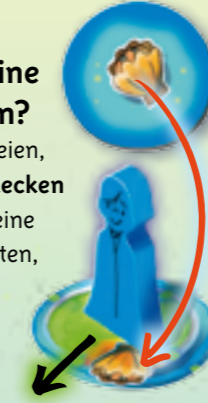
Auf dem Feld mit dem Schmetterling spürt sie Rabenhorsts Zauberkraft. Eigentlich müsste sie hier stehen bleiben, doch zum Glück hat Emma vorher das Plättchen mit dem Schmetterling aufgedeckt. Der Zauber zählt nicht und sie darf weiterziehen. Das Feld mit der Raupe ist wieder frei. Das Seerosenblatt mit der Krabbe ist jedoch erneut verzaubert. Hier endet demnach ihr Zug. Emma dreht das Plättchen um und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Du willst zu Beginn deines Zugs eine verzauberte Figur wieder befreien?

Eine verzauberte Figur kannst du wieder befreien, sofern du **das passende magische Tier aufdecken** konntest. Drehst du z.B. die Muschel um und eine von euren Figuren wird dort gerade festgehalten, darfst du sie nun bewegen.

Ziehe von dem verzauberten Seerosenblatt aus so lange weiter, bis die Figur erneut verzaubert wird oder den Holzsteg erreicht.



Du hast Rabenhorst aufgedeckt?

Zeigt das aufgedeckte **Plättchen Rabenhorst**, dürft ihr diesmal **leider nicht ziehen!** Rabenhorst beschwört den Zaubersee und verkürzt so den Vorsprung. Nehmt dazu den letzten Wasserstreifen, der sich unter dem Burgfelsen befindet, aus dem Spielfeld und schiebt ihn auf der anderen Seite unter dem Holzsteg wieder ein. Passt dabei auf, dass der Pfeil in Richtung des Holzstegs zeigt. Nun werden alle verzauberten Figuren auf geheimnisvolle Weise zurück zur Burg gezogen. Auch Rabenhorst kann gleichzeitig einen Schritt nach vorne machen. Anschließend drehst du das Plättchen wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Tipp: Werden Kasimir oder die Magier-Figuren zurück in den Startbereich bewegt, sind diese Figuren wieder frei und dürfen bspw. im nächsten Zug auf ein beliebiges Seerosenblatt der ersten Reihe ziehen.



Alle Figuren sind verzaubert und du hast kein passendes Tier gefunden?

Sind alle Figuren verzaubert und du hast leider kein passendes Tier aufgedeckt, um eine Figur zu befreien, darfst du leider **nicht ziehen**.

Außerdem beschwört Rabenhorst erneut den Zaubersee. Schiebt wie zuvor beschrieben einen Wasserstreifen unter den Holzsteg ein, so als ob du ein Rabenhorst-Plättchen aufgedeckt hättest.

Spielende

Ihr gewinnt das Spiel gemeinsam, sobald ihr Conrad, Mila, Vicky und Kasimir erfolgreich über den Zaubersee hinweg auf den Holzsteg geleitet habt. Klasse, ihr seid ein tolles Team!

Doch befindet sich noch mindestens eine Figur auf dem Zaubersee, wenn Rabenhorst sein **Zielfeld** erreicht, gewinnt der fiese Zauberer. Am besten ihr versucht es gleich noch einmal!



Wichtig:

- Deckt erst ein Kärtchen auf und entscheidet euch dann für eine Figur, mit der ihr ziehen möchtet.
- Ihr könnt vom Startbereich auf jedes der 4 Felder der ersten Reihe ziehen. Dabei gilt, Figuren im Startbereich sind immer frei und dürfen gezogen werden! Auf dem Holzsteg angekommen, stellt ihr die Figur in ein beliebiges Zielfeld.
- Mit den Rabenhorst-Plättchen könnt ihr die Schwierigkeit erhöhen. Falls ihr eine Partie gewonnen habt, könnt ihr im nächsten Spiel 1 Rabenhorst-Plättchen mehr untermischen.
- Ihr dürft euch gemeinsam beraten, welches Plättchen nun am besten aufgedeckt werden sollte und welcher Weg gerade sinnvoll sein könnte. Achtet darauf, welche Seerosenblätter für euch weniger gefährlich sind als andere, da ihr schon wisst, wo sich das passende magische Tier versteckt.
- Denkt daran, dass sich durch das Verschieben der Wasserstreifen auch die verzauberten Seerosenblätter verändern.
- Versucht Rabenhorst nicht zu oft aufzudecken und zu verhindern, dass alle eure Figuren gleichzeitig verzaubert sind ...

Content



Game board (magical lake)



8 Strips of water



16 Tiles
(12x magic animals,
4x Ravenhorst)



Castle



5 wooden figures



Reed



Raven

Before playing the game for the first time

First of all, carefully remove all strips of water and tiles from the cardboard. Also remove all stamped-out windows in the castle.

Preparing to play

Remove all the contents from the box and place them in the middle of the table.

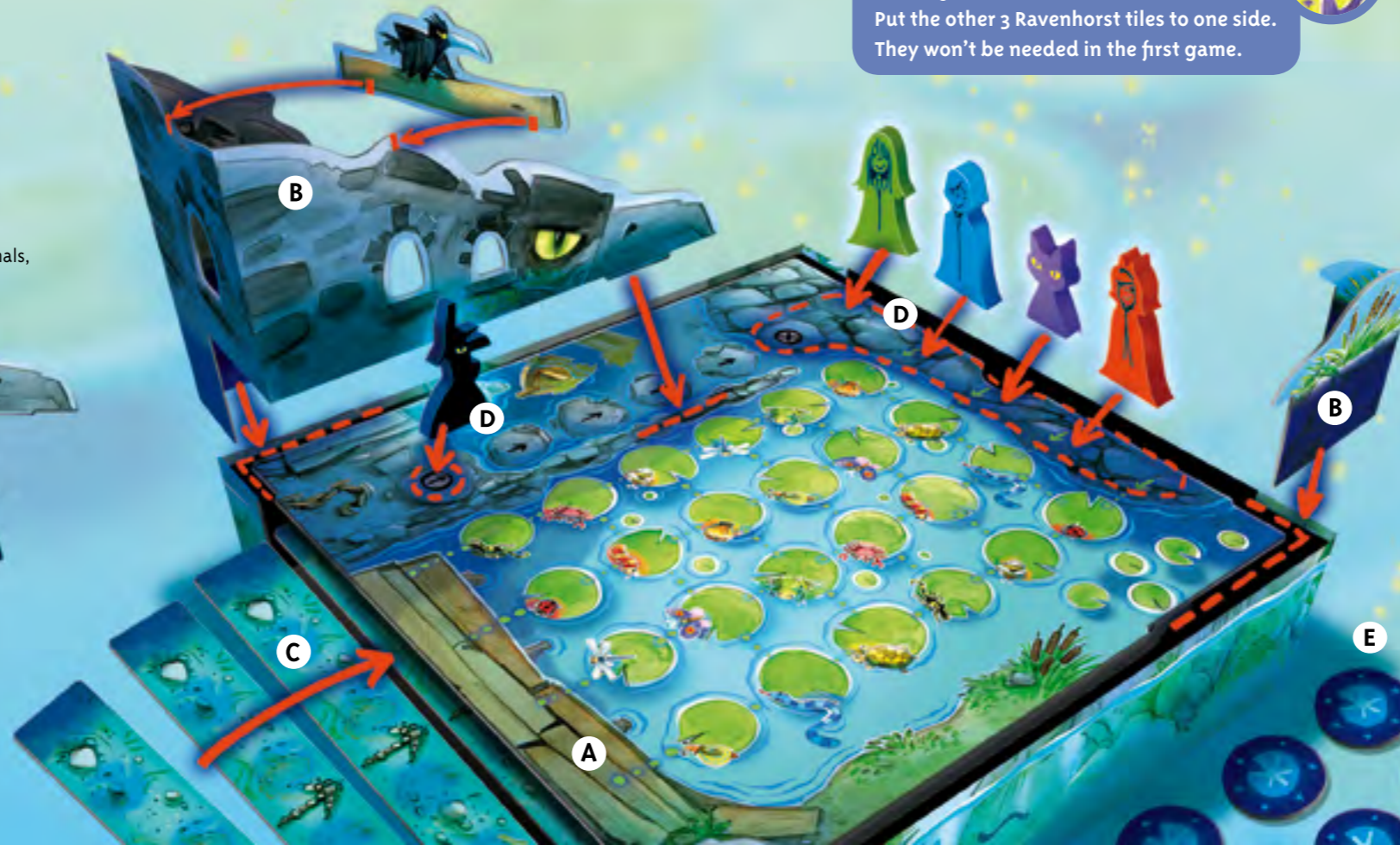
- A** Then place the game board with the magical lake on the insert of the box.
- B** Then place the castle and the reeds in the side of the box. Make sure that the castle and the game board fit. Further affix the castle with the raven by inserting it into the top.

C One after another, push the eight strips of water with the arrow in view upwards, under the wooden jetty. The arrows should point in the direction of the wooden jetty.

D Place Ravenhorst on his start field in the castle. You will recognise this by means of the encircled arrow. Then place the three magicians Conrad, Mila and Vicky along with tomcat Casimir in the home area with the 4 green arrows.

E Shuffle the tiles with the magic animals and Ravenhorst well, and spread them out face-down next to the box.

Tip: for the first game, we recommend starting with 1 Ravenhorst tile. Put the other 3 Ravenhorst tiles to one side. They won't be needed in the first game.



Objective of the game

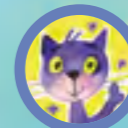
Working as a team you try to escape the mysterious magical lake before Ravenhorst can. As if by magic, however, you are continually restrained or even sent back towards the castle. In order to win, you must get your 4 figures to the safety of the shore – the wooden jetty – as soon as possible, i.e. before Ravenhorst has had the chance to leave his castle. To this end, turn over the right magic animals in order to set the enchanted figures free.

How to play

You take turns to play in a clockwise direction. The last one amongst you to have bathed in a lake, goes first. When it is your turn, first of all uncover one of the face-down tiles.

Have you uncovered a magic animal?

Then you can move any one of your free figures from the home area. Pick a magician or Casimir and carefully and slowly move this figure across the lily pads towards home, i.e. to the wooden jetty. Move vertically or horizontally, lily pad for lily pad. Only 1 figure may stand on one lily pad at any one time. You are not allowed to jump over other figures.



Tip: you are well advised to carefully push the figure across the game board without lifting it up. You are not allowed to check to see if a lily pad is bewitched!

Has Ravenhorst enchanted your figure?

You can continue to move towards the **wooden jetty** until you are stopped in your tracks and **restrained by a bewitched lily pad**. As soon as you can feel Ravenhorst's magical powers, you have to let go of your figure – it is restrained and gets stuck on the lily pad.



Beat the spell with the aid of the magic animals!

One magic animal sits atop each lily pad. If you have **uncovered the right animal at the start of your turn**, you can beat **Ravenhorst's magic**. Take a close look at the lily pad on which your figure has just had a spell cast upon it:

- If the animal on the bewitched lily pad is the same as the animal on the uncovered tile, you can beat the magician Ravenhorst at his own game and you can move **your figure towards the wooden jetty**.

- If the animal on the bewitched lily pad **isn't the same** as the animal on the uncovered tile, you remain bewitched and that is the **end of your go**.

In both of these cases, at the end of your go you turn the tile back over. Now it's the next player's turn.

Example: Emma turns over the tile with the butterfly on it. She decides to move Vicky (green). She then moves the figure from the home area to the field with the tortoise. The lily pad isn't bewitched, i.e. free, and Emma can move. She can feel the magical powers of Ravenhorst when she lands on the field with the butterfly. Actually she should stop here: luckily, however, Emma turned over the tile with the butterfly. The magical powers don't count and she can continue on her way. The field with the caterpillar is free again. However, the lily pad with the crab is now bewitched once again. Her go ends here. Emma turns the tile over and it is now the next player's turn.



Do you wish to liberate a figure at the start of your go?

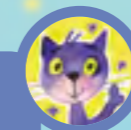
You can liberate an enchanted figure again by **uncovering the right magic animal**. If, for example, you turn over the clam and one of your figures is restrained there, you can now move from the bewitched lily pad until your figure is once again enchanted or you reach the wooden jetty.



Have you uncovered Ravenhorst?

If the uncovered tile displays **Ravenhorst**, unfortunately you **cannot move this time!** Ravenhorst casts a spell on the magical lake, reducing your lead. Take the last strip of water which is located beneath the castle rock from the game board and push back underneath the wooden jetty on the other side. Make sure that the arrow points towards the wooden jetty. Now all enchanted figures are mysteriously drawn back to the castle. Ravenhorst can advance one step at the same time. Then turn the tile back over, and it is now the next player's turn.

Tip: if Casimir or a magician moves back to the start, this figure is liberated and may move to any lily pad in the first row during your next go, for instance.



All the figures are enchanted and you haven't found a matching animal?

If all the figures are enchanted and unfortunately you haven't found a matching animal in order to liberate a figure, regrettably you are **not allowed to move**. Moreover, Ravenhorst casts another spell on the magical lake. As described above, push a strip of water underneath the wooden jetty. Just as if you had uncovered a Ravenhorst tile.

End of the game

You win the game as a team as soon as you have successfully guided Conrad, Mila, Vicky and Casimir across the magical lake to the wooden jetty. Brilliant, you are a fantastic team!

If, however, at least one of your figures is still on the magical lake when Ravenhorst reaches his **home field**, the mean magician wins! Give it another try, maybe this time you'll outwit him!



Important:

- First of all uncover a tile and decide on a figure you wish to move.
- From the home area, you can move to each of the 4 fields in the first row. Once you are on the wooden bridge, place your figure on any home field you like.
- You can increase the degree of difficulty with the Ravenhorst tile. If you have won this game, you can add 1 more Ravenhorst tile for the next game.
- You can confer regarding which is the best tile to uncover and which path to take. Keep an eye out which lily pads are less dangerous than others, since you already know where the matching magic animal is hiding.
- Don't forget that, by moving the strips of water, the bewitched lily pads are also changed...
- Try not to uncover Ravenhorst that often and avoid having all your figures enchanted at the same time.



Contenu



Planche de jeu (Lac enchanté)



8 bandes d'eau



16 plaquettes
(12x animaux magiques,
4x Corbeau)



Château



5 figurines de jeu en bois



Roseau



Corbeau

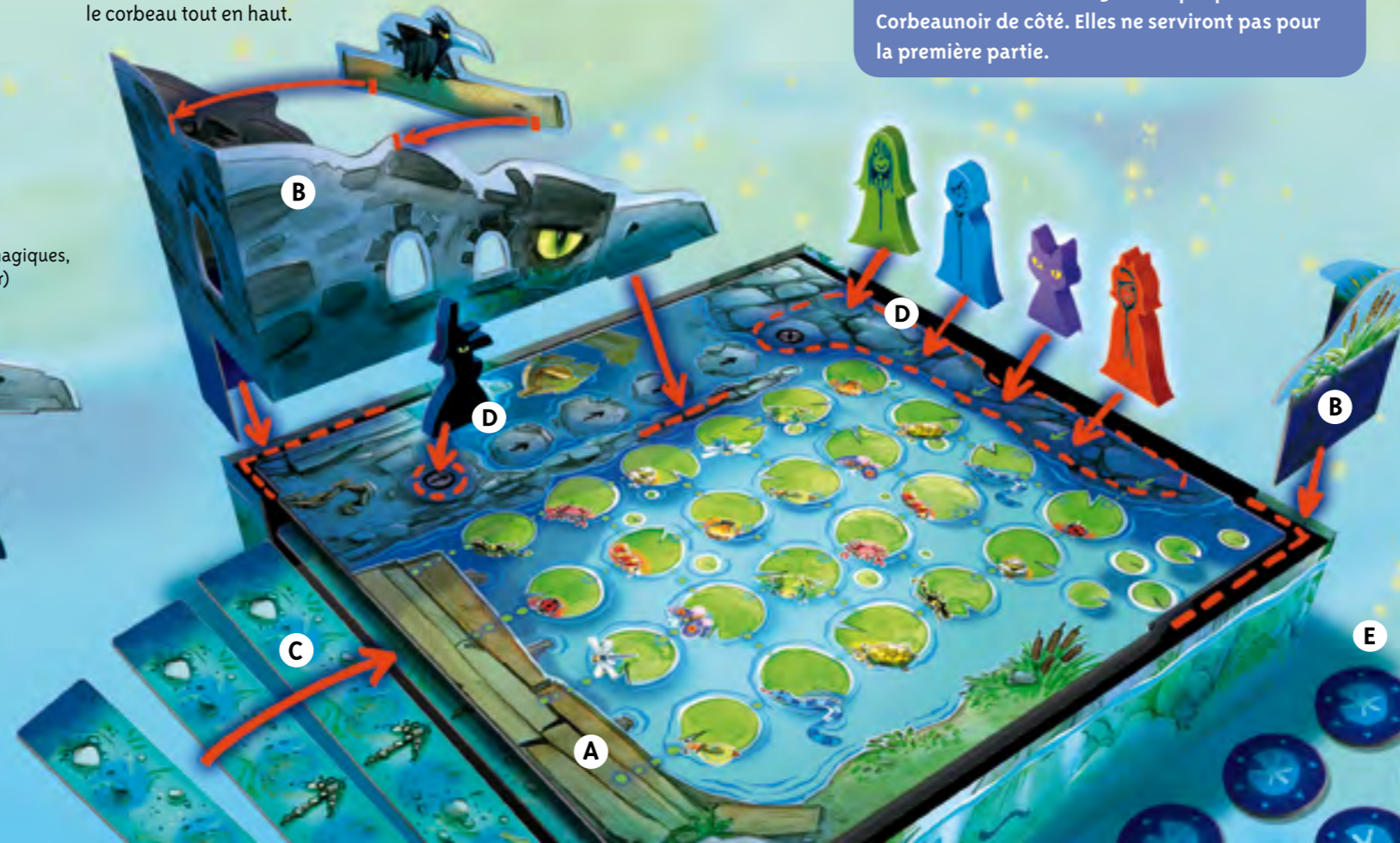
Avant de jouer pour la première fois

Détachez tout d'abord avec précaution toutes les bandes d'eau et les plaquettes du carton. Enlevez en outre toutes les fenêtres prédécoupées du château.

Préparatifs

Retirez tout le matériel de jeu du carton et posez-le au milieu de la table.

- A** Placez ensuite la planche de jeu avec le lac enchanté sur le support de la boîte.
- B** Puis insérez le château ainsi que les roseaux sur le côté de la boîte. Veillez à ce que le château et la planche s'emboîtent correctement. Fixez le château en insérant le corbeau tout en haut.



- C** Glissez, les unes après les autres, les 8 bandes d'eau avec la flèche bien visible vers le haut, sous la passerelle en bois. Les flèches devraient être dirigées vers la passerelle en bois.
- D** Placez Corbeau sur sa case de départ dans le château. Vous la reconnaîtrez à la flèche encadrée. Placez ensuite les trois magiciens Conrad, Mila et Vicky ainsi que le chat Casimir sur la zone de départ repérée par les 4 flèches vertes.
- E** Mélangez bien les plaquettes avec les animaux magiques et Corbeau et posez-les, face cachée, à côté de la boîte.

Astuce : pour la première partie, il est recommandé de démarrer avec 1 plaquette Corbeau. Mettez les 3 autres plaquettes Corbeau de côté. Elles ne serviront pas pour la première partie.



But du jeu

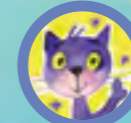
Vous essayez ensemble d'échapper à l'emprise de Corbeau en passant par le mystérieux lac enchanté. Mais, comme par enchantement, il vous arrivera toujours d'être retenus ou même repoussés en direction du château. Pour gagner, il vous faut atteindre aussi vite que possible, avec les 4 figurines, la rive – à savoir la passerelle en bois –, avant que Corbeau ne quitte son château. Retournez pour cela les animaux magiques qui conviennent, afin de libérer les figurines ensorcelées.

Déroulement du jeu

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui de vous qui s'est baigné en dernier dans un lac commence. Une fois ton tour venu, tu retournes l'une des plaquettes face cachée.

Tu as retourné un animal magique ?

Tu as alors le droit de faire sortir une des figurines libres de la zone de départ. Tu choisis l'un des magiciens ou Casimir et tu déplaces avec précaution et lentement cette figurine au-dessus des feuilles de nénuphar, en direction de la **cible, donc de la passerelle en bois**. Déplace ta figurine à l'horizontale ou à la verticale, de feuille de nénuphar en feuille de nénuphar. Une feuille ne doit être occupée que par 1 seule figurine. Il n'est pas permis de sauter d'autres figurines.



Astuce : pousse la figurine avec précaution sur la planche de jeu, sans la soulever. Il est interdit de tenter de savoir si une feuille de nénuphar est ensorcelée.

Corbeau noir a ensorcelé ta figurine ?

Tu as le droit d'avancer en **direction de la passerelle en bois**, jusqu'à ce que tu sois **stoppé(e) et retenu(e) par une feuille de nénuphar ensorcelée**.

Dès que tu ressens le pouvoir magique de Corbeau noir, tu dois relâcher ta figurine – elle est retenue et reste immobilisée sur cette feuille de nénuphar.



Surmonter le sortilège à l'aide des animaux magiques !

Un animal magique est assis sur chaque feuille de nénuphar. Si tu as retourné l'animal correspondant au début de ton tour, tu peux surmonter le sortilège de Corbeau noir. Pour cela, regarde bien la feuille de nénuphar sur laquelle ta figurine a été ensorcelée :

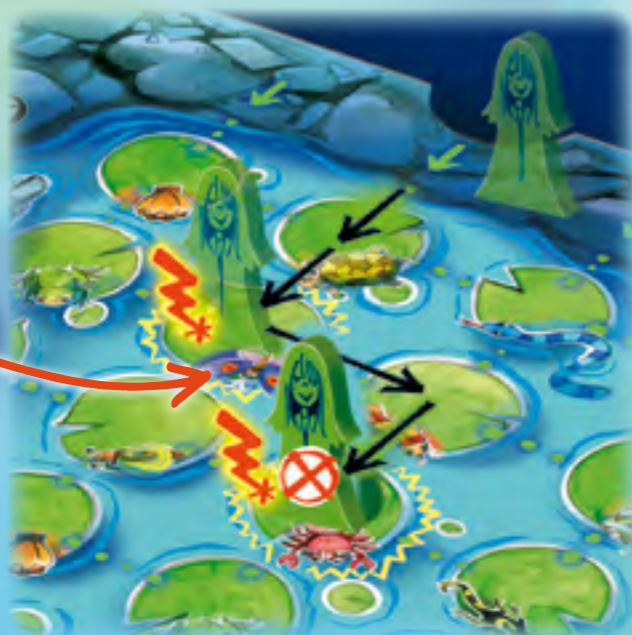
- Si l'animal sur la feuille de nénuphar ensorcelée **correspond** à l'animal de la plaquette retournée, tu peux surmonter le sortilège de Corbeau noir et tu as le droit de faire avancer ta figurine en direction de la passerelle en bois.

- Si l'animal sur la feuille de nénuphar ensorcelée **ne correspond pas** à l'animal de la plaquette retournée, tu restes ensorcelé(e) et ton tour est terminé.

Dans les deux cas, vous retournez ensuite la plaquette, face cachée. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Exemple : Emma retourne la plaquette illustrant un papillon. Elle décide de faire avancer Vicky (en vert). Après quoi, elle fait avancer la figurine de la case de départ sur la case ornée de la tortue. La feuille de nénuphar n'étant pas ensorcelée et donc libre, Emma peut continuer d'avancer.

Sur la case ornée du papillon, elle ressent le pouvoir magique de Corbeau noir. En principe, Emma devrait s'y arrêter, mais – Dieu merci ! –, elle a retourné la plaquette représentant le papillon. Le sortilège ne compte pas et elle peut continuer d'avancer. La case avec la chenille est de nouveau libre. Par contre, la feuille de nénuphar ornée du crabe est de nouveau ensorcelée. C'est là que se termine son tour. Emma retourne la plaquette et c'est au tour du joueur suivant.



Tu veux libérer une figurine au début de ton tour ?

Tu ne peux libérer une figurine ensorcelée que si tu **retournes l'animal magique correspondant**. Si, par exemple, tu retournes le coquillage et que l'une de vos figurines y est justement retenue, tu peux la libérer de la feuille de nénuphar ensorcelée et la faire avancer jusqu'à ce qu'elle soit de nouveau ensorcelée ou qu'elle atteigne la passerelle en bois.

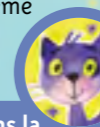
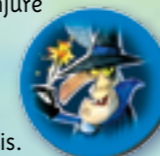


Tu as retourné Corbeau noir ?

Si la **plaquette retournée Corbeau noir**, il vous est **malheureusement interdit d'avancer** ! Corbeau noir conjure le lac enchanté et réduit ainsi l'avance. Sortez pour cela de la planche de jeu la dernière bande d'eau se trouvant sous le rocher du château et insérez-la de l'autre côté, sous la passerelle en bois. Faites bien attention que la flèche soit dirigée vers la passerelle en bois.

Ainsi, toutes les figurines ensorcelées reviennent mystérieusement au château. Corbeau noir peut avancer en même temps d'un pas. Tu retournes ensuite de nouveau la plaquette et c'est au tour du joueur suivant.

Astuce : si Casimir ou l'un des magiciens revient dans la zone de départ, cette figurine est de nouveau libre et a le droit de se déplacer par exemple au tour suivant sur une feuille de nénuphar quelconque de la première rangée.



Toutes les figurines sont ensorcelées et tu n'as pas trouvé l'animal qui convient ?

Si toutes les figurines sont ensorcelées et que tu n'as malheureusement pas trouvé l'animal qui convient à libérer une figurine, tu **passes ton tour**. Corbeau noir conjure de nouveau le lac enchanté. Glisse, comme précédemment décrit, une bande d'eau sous la passerelle en bois. Comme si tu avais retourné une plaquette Corbeau noir.

Fin du jeu

Vous gagnez tous le jeu dès que Conrad, Mila, Vicky et Casimir ont réussi à traverser le lac enchanté jusqu'à la passerelle en bois. Parfait ! Vous êtes une équipe formidable !

Par contre, si une figurine au moins se trouve encore sur le lac enchanté au moment où Corbeau noir atteint sa **case d'arrivée**, c'est ce sorcier perfide qui remporte la partie. Mais rien de vous empêche de faire une nouvelle tentative !



Important :

- Retournez d'abord une plaquette avant de choisir la figurine avec laquelle vous souhaitez avancer.
- À partir de la zone de départ, vous pouvez vous déplacer sur chacune des 4 cases de la première rangée. En arrivant sur la passerelle en bois, vous placez votre figurine sur une case d'arrivée quelconque.
- Avec la plaquette Corbeau noir, vous pouvez augmenter la difficulté. Si vous avez gagné une partie, vous pouvez ajouter 1 plaquette Corbeau noir de plus au jeu.
- À vous de décider en commun la plaquette devant être retournée de préférence et le chemin qui vous semble le plus judicieux. Faites attention aux feuilles de nénuphar représentant le moins de danger pour vous, maintenant que vous savez où se cache l'animal magique approprié.
- N'oubliez pas, en déplaçant les bandes d'eau, que les feuilles de nénuphar ensorcelées se trouvent à d'autres endroits.
- Essayez de ne pas retourner trop souvent Corbeau noir et d'éviter que toutes vos figurines ne soient simultanément ensorcelées ...

Contenuto



Plancia di gioco (lago incantato)



8 Strisce d'acqua



16 Piastrine
(12 x animali magici,
4 x Nido di Corvo)



Castello



5 Figurine in legno



Canna



Corvo

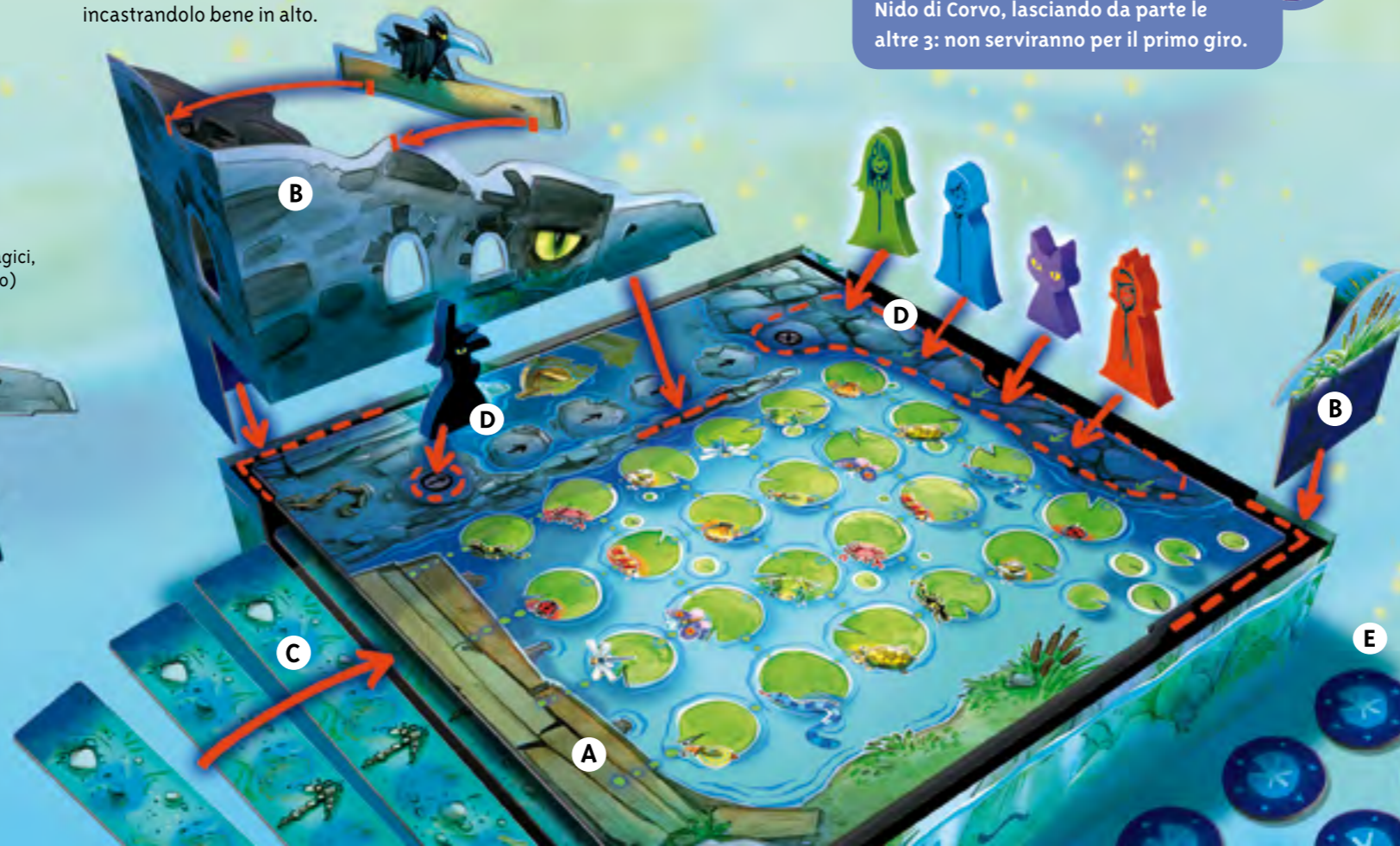
Prima di giocare per la prima volta

Staccate con cura tutte le strisce d'acqua e le piastrine dalla tavola prefustellata. Rimuovete poi le finestre ritagliate del castello.

Preparazione del gioco

Estraete tutto il materiale dalla scatola e mettetelo al centro del tavolo.

- A** Posate quindi la plancia di gioco con il lago incantato nell'insero della scatola.
- B** Inserite poi il castello e il canneto nel lato della scatola. Fate attenzione che castello e plancia di gioco combacino perfettamente. Fissate il castello con il corvo, incastrandolo bene in alto.

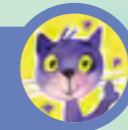


C Spingete le 8 strisce d'acqua sotto il pontile, una dopo l'altra, con la freccia visibile verso l'alto. Le frecce dovrebbero indicare in direzione pontile.

D Mettete Nido di Corvo sulla sua casella di partenza nel castello: la riconoscete per la freccia circondata da un cerchio. Infine, posizionate i tre maghi Conrad, Mila e Vicky e il gatto Casimiro nella zona di inizio con le 4 frecce verdi.

E Mescolate bene le piastrine con gli animali magici e Nido di Corvo e metteteli coperti accanto alla scatola.

Suggerimento: per la prima partita, si consiglia di iniziare con 1 piastrina Nido di Corvo, lasciando da parte le altre 3: non serviranno per il primo giro.



Obiettivo del gioco

Dovrete cercare di scappare insieme dal lago incantato prima di Nido di Corvo. Ma come per magia, sarete sempre bloccati o perfino respinti verso il castello. Per vincere, dovete raggiungere il prima possibile la riva di salvataggio - il pontile - con le 4 figurine, prima che Nido di Corvo lasci il suo castello. Scoprite quindi i giusti animali magici per liberare di nuovo le figurine sotto incantesimo.

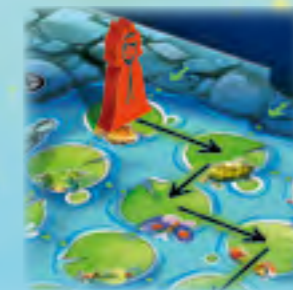
Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Inizia colui che è stato l'ultimo a far il bagno in un lago. Quando tocca a te, scopri una delle piastrine coperte preparate in precedenza.

Hai scoperto un animale magico?

Allora puoi muovere una delle figurine libere in zona partenza. Scegli uno dei maghi o Casimiro e spostalo, con cura e lentamente, sulle foglie di ninfea in direzione **méta**, cioè il **pontile**.

Muovi solo in senso orizzontale o verticale, foglia di ninfea per foglia di ninfea. Su ciascuna foglia di ninfea può stare solo 1 figurina. Non è consentito saltare altre figurine.



Suggerimento: spingi la figurina il più attentamente possibile sulla plancia di gioco, senza sollevarla. Non è consentito verificare se una foglia di ninfea sia stregata.

Nido di Corvo ha stregato la tua figurina?

Puoi avanzare in **direzione pontile**, fino a che non vieni **bloccato** o **trattenuto da una foglia di ninfea stregata**. Appena avverti la forza magica di Nido di Corvo, devi lasciare la tua figurina: adesso è bloccata e resta ferma su quella foglia di ninfea.



Supera un incantesimo con l'aiuto degli animali magici!

Su ogni foglia di ninfea è seduto un animale magico. Se hai scoperto l'animale corrispondente all'inizio del tuo turno, puoi superare l'incantesimo di Nido di Corvo. Osserva bene, quindi, la foglia di ninfea sulla quale la tua figurina è appena stata stregata:

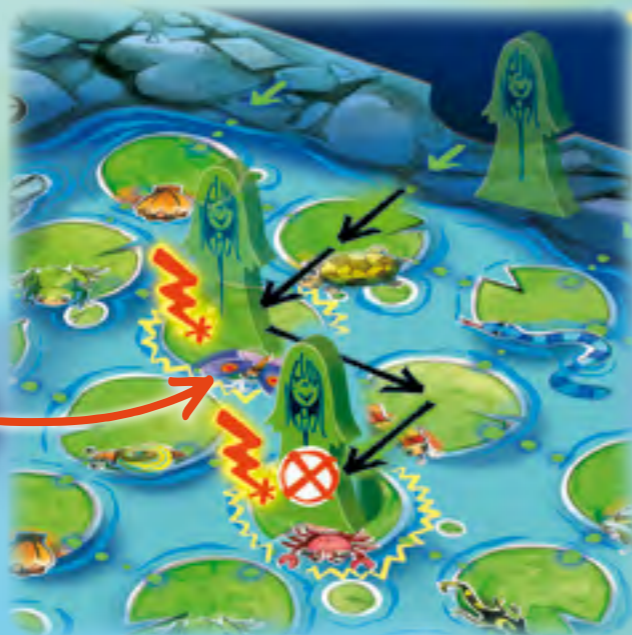
- Se l'animale sulla foglia di ninfea stregata **corrisponde** all'animale sulla piastrina scoperta, puoi superare l'incantesimo di Nido di Corvo e hai il permesso di **proseguire con la tua figurina verso il pontile**.

- Se l'animale sulla foglia di ninfea stregata **non corrisponde** all'animale sulla piastrina scoperta, resti sotto incantesimo e **il tuo turno termina qui**.

In entrambi i casi, al termine del turno girate nuovamente la piastrina e copritela. Adesso tocca al giocatore successivo.

Esempio: Emma scopre la piastrina con la farfalla e decide di spostare Vicky (verde). Muove quindi la figurina dalla zona di partenza alla casella con la tartaruga. La foglia di ninfea non è stregata, quindi è libera, e Emma può proseguire. Sulla casella con la farfalla, invece, avverte la forza magica di Nido di Corvo: dovrebbe fermarsi qui, ma per fortuna Emma ha scoperto la piastrina con la farfalla.

L'incantesimo non vale e può proseguire. Il riquadro con il bruco è libero. La foglia di ninfea con il granchio invece è di nuovo stregata: e qui finisce il suo turno. Emma gira la piastrina e tocca al giocatore successivo.



Vuoi liberare una figurina all'inizio del tuo turno?

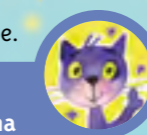
Puoi liberare una figurina sotto incantesimo riuscendo a **scoprire il corrispondente animale magico**. Se ad es. scopri la conchiglia e una delle vostre figurine è trattenuta proprio su una piastrina con la conchiglia, quella figurina viene liberata dalla foglia di ninfea stregata e può proseguire fino al prossimo incantesimo oppure fino a raggiungere il pontile.



Hai scoperto Nido di Corvo?

Se la **piastrina scoperta** mostra **Nido di Corvo**, questa volta **non potete più muovere!** Nido di Corvo getta un incantesimo su tutto il lago riducendo il vantaggio. Prendete ora l'ultima striscia d'acqua, posta sotto la roccia del castello, dalla plancia di gioco e fatela scorrere sull'altro lato sotto il pontile. Fate attenzione che la freccia sia in direzione del pontile. Tutte le figurine stregate vengono spostate magicamente verso il castello. Nello stesso momento Nido di Corvo può fare un passo avanti. Poi, copri di nuovo la piastrina e tocca al giocatore seguente.

Suggerimento: se Casimiro o un mago viene spostato nella zona di partenza, questa figurina è di nuovo libera e può spostarsi per esempio nel turno successivo su qualsiasi foglia di ninfea della prima fila.



Tutte le figurine sono stregate e non hai trovato un animale adatto?

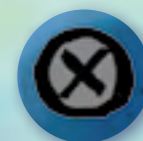
Quando tutte le figurine sono stregate e purtroppo non hai trovato un animale adatto per liberarne almeno uno, **non puoi muovere** nulla.

Inoltre, Nido di Corvo getta di nuovo un incantesimo su tutto il lago. Come sopra descritto, inserisci una striscia d'acqua sotto il pontile, proprio come se avessi scoperto una piastrina Nido di Corvo.

Fine del gioco

Vincete insieme il gioco quando siete riusciti a portare Conrad, Mila, Vicky e Casimiro lungo il pontile. Fantastico, siete una squadra eccezionale!

Se tuttavia almeno una figurina si trova ancora sul lago quando Nido di Corvo raggiunge **la sua mèta**, vince il perfido stregone. Non vi resta che provare un'altra volta!



Importante:

- Scoprite per prima una piastrina e scegliete poi una figurina con la quale vorreste giocare.
- Dalla zona partenza, potete muovere su ciascuna delle 4 caselle della prima fila. Una volta arrivati sul pontile, posizionate la figurina su qualsiasi casella di arrivo.
- Con la piastrina Nido di Corvo, potete aumentare la difficoltà. Se avete vinto una mano, potete aggiungere una piastrina Nido di Corvo in più al giro seguente.
- Potete anche consultarvi tra di voi su quale piastrina sarebbe meglio scoprire e quale percorso sarebbe più utile intraprendere. Fate attenzione a quali foglie di ninfea sono più pericolose per voi rispetto ad altre, visto che già sapete dove si nasconde l'animale magico corrispondente.
- Ricordate che, spostando le strisce d'acqua, si modificano anche le foglie di ninfea stregate.
- Cercate di non scoprire troppo spesso Nido di Corvo, evitando che vengano stregate contemporaneamente tutte le figurine ...



Copyright:

DREI MAGIER

by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40882

.....
Redaktion: Bastian Herfurth
Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt
.....

Autoren:
Anna Oppolzer & Stefan Kloß

2-5 

5+ 

ca.15 