



MARY MAGICA

3+

2-5

10-15 min



Wolfgang Dirscherl



Hallo, ich bin Wolfgang Dirscherl.

Im Jahr 1974 wurde ich in Regensburg geboren. Gemeinsam mit meiner Frau und meinen zwei Söhnen lebe ich in Sinzing, ganz nah an der Donau und nur einen Steinwurf vom nächsten Wald entfernt. Seit 2010 arbeite ich in meinem kreativen Traumjob als freiberuflicher Spieleautor, Kinderbuchautor und Spieleredakteur. Mit „Mary Magica“ habt ihr ein wirklich cooles Spiel entdeckt und ich wünsche euch zauberhaften Spielspaß.

Spielmaterial

- 1 Spielfigur „Mary Magica“ aus Holz mit Magnet
- 18 Suchkarten (je 3x Hut, Besen, Stiefel, Umhang, Kleid, Strumpfhose)
- 18 magnetische Bekleidungsplättchen (je 3x)
- 12 nicht-magnetische Bekleidungsplättchen (je 2x)



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus-Spiele-Team.**

Simsalapuff! Mary staunt nicht schlecht, als ihre Anzihsachen im hohen Bogen aus dem Schrank fliegen und durcheinander auf dem Boden landen. „Da ist wohl etwas schief gegangen ...“, murmelt sie. Versehentlich hat Mary einen Teil ihrer Kleidung verzaubert, dabei wollte sie sich doch nur anziehen. Mit eurer Hilfe macht sie sich auf die Suche nach den verzauberten Kleidungsstücken.



Ziel des Spiels ist es, gemeinsam mit Mary Magica die meisten verzauberten Kleidungsstücke zu finden.



1. Legt die Bekleidungsplättchen beliebig verteilt in die Tischmitte, so dass die Kleidungsstücke für alle gut zu sehen sind.
2. Mischt dann auch die Suchkarten und legt sie als offenen Stapel neben die Bekleidungsplättchen.
3. Haltet die Mary-Spielfigur bereit und schon kann es losgehen!

Spielverlauf

Ihr spielt reihum. Wer von euch zuletzt etwas gesucht hat, beginnt.

Bist du an der Reihe, dann sieh dir die oberste Suchkarte auf dem Stapel an. Sie zeigt dir, welches verzauberte Kleidungsstück Mary gerade sucht. Nimm dir dann die Spielfigur und stelle sie auf ein entsprechendes Bekleidungsplättchen deiner Wahl. Hebe die Figur anschließend wieder hoch und schau was passiert:

Das Plättchen bleibt an Mary hängen?

Zauberglück! Du hast tatsächlich ein verzaubertes Kleidungsstück gefunden. Nimm dir die oberste Suchkarte vom Stapel und lege sie vor dir ab.

Nimm dann das Bekleidungsplättchen, das an der Spielfigur hängt und lege es vor dir auf die Suchkarte.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Das Plättchen bleibt NICHT an Mary hängen?

Das hat leider nicht geklappt. Lasse das Bekleidungsplättchen in der Tischmitte liegen, aber merke es dir gut! Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Suchkarte bleibt so lange offen liegen, bis ein Spieler ein entsprechendes verzaubertes Kleidungsstück gefunden hat.



Spielende

Habt ihr das letzte verzauberte Kleidungsstück gefunden, ist der Suchkartenstapel leer und das Spiel ist zu Ende. Ihr habt Mary wirklich super geholfen!

Wer von euch die meisten verzauberten Kleidungsstücke vor sich liegen hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



„Wir haben für jedes Alter die richtigen Spiele!“

Unsere fröhlichen Spieleschachteln finden Sie in den Farben grün, blau, gelb und rot. Jede Farbe steht für eine Altersstufe. Hier finden Sie unseren Farbcode im Überblick:



3+ Spiele für unsere kleinsten



4+ Regeln machen Spaß



5+ Das spiele ich schon alleine



6+ Das macht Mama & Papa Spaß

Autor: Wolfgang Dirscherl • Illustration: Anne Pätzke • Realisation & Gestaltung: Mühlenkind Kreativagentur
Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.
© 2020 by Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne vorherige Genehmigung nicht erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele