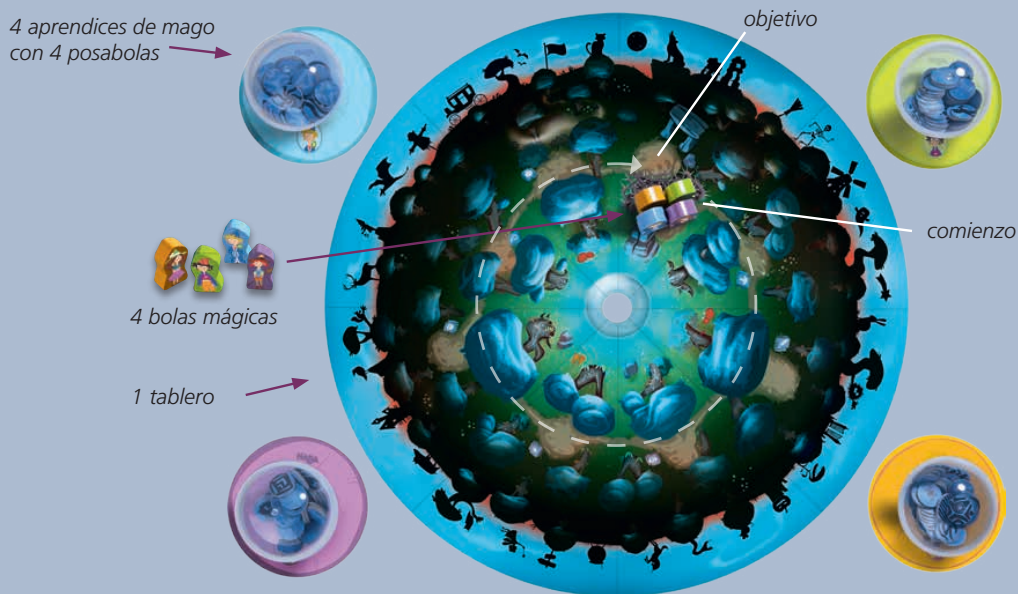




PREPARACIÓN DEL JUEGO

En primer lugar, montad el tablero en el centro de la mesa. Podéis colocar las piezas en el orden que preferiréis. A continuación, cada jugador elige un aprendiz y su posabolas correspondiente, que colocáis delante de vosotros. Importante: se jugará siempre con todas las bolas y todos los posabolas. En caso de que seáis menos de cuatro jugadores, colocáis los posabolas que sobren en un espacio libre entre vosotros. Sobre cada posabolas colocáis una bola mágica. Los aprendices se sitúan en la casilla de salida junto a la gran piedra mágica. Guardad en la caja los aprendices que no utilicéis. Ahora, mirad el bosque encantado con detenimiento: a través de él hay un camino mágico escondido. En siete de las ocho piezas

del tablero de juego encontraréis casillas con camino y una localización importante con un símbolo blanco. Colocad la piedra mágica en la octava pieza, junto a la casilla de salida y la entrada a la sala de los magos (=la meta). En la linde del bosque, en cada una de las piezas del tablero de juego, podéis diferenciar la silueta de las distintas pistas, como, por ejemplo, un ciervo, un gnomo, un dragón o un espantapájaros. Si agitáis ahora vuestra bola mágica, veréis dentro los mismos dibujos en las fichas. Sin embargo, en cada una de las bolas se encuentra únicamente una pista de cada pieza del tablero y ninguno de vosotros sabe exactamente con qué bola podrá hacer aparecer qué pista por arte de magia.



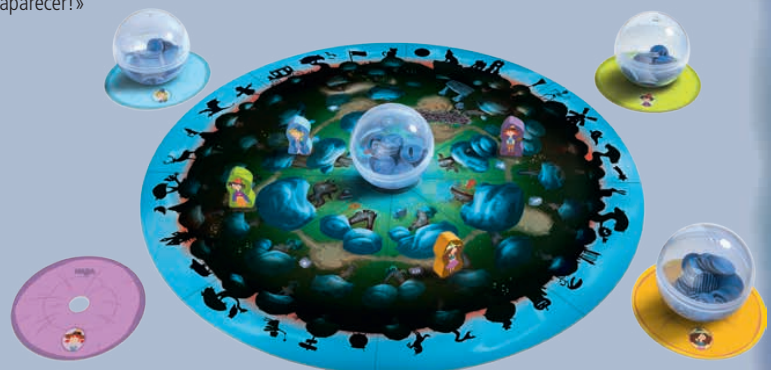
DESARROLLO DEL JUEGO

Intercambio de bolas mágicas

Al comenzar cada ronda, agitáis vuestras bolas mágicas y las pasáis al posabolas de vuestra izquierda. Las bolas sin jugador también deberán pasarse.

Búsqueda de pistas

En las fichas debéis encontrar una silueta que se encuentre representada en la pieza del tablero que sigue a la pieza en sentido horario en la que se sitúa vuestro aprendiz de mago (p.ej. un ciervo, un gnomo, un dragón o un espantapájaros). Las siluetas de piezas más lejanas no cuentan. Todos juntos pronunciáis las palabras mágicas «¡1, 2, 3, hazlo aparecer!»



e inmediatamente empieza la búsqueda de la pista. Cada uno de vosotros coge la bola mágica que tiene delante y, girándola y agitándola, trata de encontrar una ficha con la silueta adecuada.

En el momento en que un jugador encuentre la ficha buscada, gritará rápidamente «¡alto a la magia!» y el resto de jugadores deberá colocar su bola de nuevo en el posabolas, mientras que el jugador que ha gritado «¡alto a la magia!» sitúa la suya con cuidado en el orificio del centro del tablero. A continuación, todos los jugadores comprueban la bola del centro.



¿Muestra la ficha una de las siluetas buscadas?

- **¡Sí!** Perfecto, has hecho un buen hechizo y has encontrado la pista adecuada. Ahora podrás avanzar con tu aprendiz por el camino hasta la próxima pieza del tablero.
- **¡No!** Qué pena, te has equivocado. ¡No pasa nada! Coged de nuevo vuestras bolas mágicas y continuad buscando hasta que uno de vosotros encuentre una ficha correcta.

Por último, empieza una nueva ronda. Todos los jugadores agitan su bola mágica de nuevo y la pasan hacia la izquierda (véase intercambio de bolas mágicas) y buscan a continuación la silueta adecuada para la siguiente pieza del tablero.



La localización mágica

Si tu aprendiz se encuentra solo y en última posición, podrás realizar un hechizo: en la siguiente ronda tendrás la oportunidad no sólo de buscar la silueta del siguiente tramo, sino también de buscar el símbolo blanco de la siguiente pieza del tablero. Cuando hayas encontrado el símbolo blanco, grita rápidamente «¡alto a la magia!» y coloca la bola mágica con cuidado en el centro. Si se trata del símbolo correcto, podrás avanzar hasta la casilla del penúltimo jugador.

Atención: en caso de que la partida sea para dos jugadores, sólo podrás avanzar hasta la casilla situada justo detrás del otro jugador.

Después el juego continúa normalmente.



FINALIZACIÓN DEL JUEGO

El juego finaliza tan pronto como un jugador llegue con su aprendiz hasta la puerta de la sala secreta de los magos. Puesto que ha sido el primero en aprobar el examen final de los aprendices de mago, es el ganador.

Atención

Utilizad las bolas mágicas con cuidado. No deben tirarse ni caerse al suelo; de lo contrario, podrían abrirse y las fichas podrían mezclarse o perderse.



Las bolas pueden abrirse para limpiarse, pero prestad atención para no mezclar las fichas con pistas de las diferentes bolas. En caso de que esto ocurriese, encontraréis en el apartado Contenido del Juego, de la página 14, qué fichas van juntas en cada bola.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.