

# Mago Magino

Selecta



Aus-  
gezeichnetes  
Spiel!  
Prämiert mit

spiel gut.

vom arbeitsausschuß  
kinderspiel + spielzeug  
ausgezeichnet  
recommended

NOMINIERT FÜR  
DAS „KINDERSPIEL  
DES JAHRES“

Kinderspiel  
des Jahres

2005

KRITIKERPREIS

# Mago Magino

Wat een schrik, het toverkristal is weg!

Fantastisch magisch dobbelspel met één spelvariant voor 2-5 kleine tovenaars van 5 tot en met 99 jaar.

- Soort spel:** Gezinsspel  
**Spelers:** 2 tot en met 5 spelers vanaf 5 tot 99 jaar  
**Inhoud:** 1 speelbord, 1 heksenpijl, 10 spelfiguren, 10 kartonkaartjes voor spelfiguren, 1 tovenaars Mago Magino, 15 toverkristallen, 1 dobbelsteen, 1x spelregels  
**Auteur:** Reiner Knizia  
**Illustratie:** Barbara Kinzebach

## Het verhaal

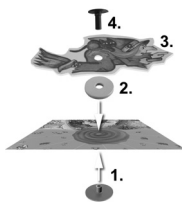
De tovenaars Mago Magino is zeer knap en goedmoedig. Hij verricht veel goede daden en de mensen die in zijn land leven zijn blij en tevreden. Met behulp van zijn toverkristal beschermt hij zijn land tegen de boze heks die diep in het betoverde woud woont en in de gehele toverwereld huishoudt.

Helaas heeft de heks het toverkristal van Mago Magino gestolen en dit naar een verborgen schuilplaats ver achter het toverwoud gebracht. Daar heeft zij het in vele kleine kristallen gebroken.

Help de tovenaars zijn kristallen terug te krijgen, zodat hij de mensen weer kan beschermen. De eerste speler die drie kristallen meebrengt naar het huis van de tovenaars, is de winnaar.

Maar pas op! Jullie kunnen zelf door de heks in kikkers worden veranderd!

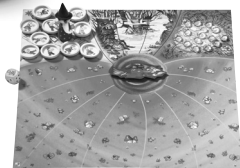
## Vorbereiding



Vóór het eerste spel wordt de heksenpijl in het midden van het speelbord gestoken. De kartonkaartjes worden in de spelfiguren gezet en er vast ingedrukt.



Aan het begin van het spel wordt het speelbord voor iedereen goed bereikbaar midden op de tafel gezet.



Iedere speler kiest 2 spelfiguren van één kleur uit en zet deze op elkaar in het huis van de tovenaars, de kant met de kinderen wijst naar boven. De spelfiguren willen wij nu „kinderen“ noemen.

De tovenaars Mago Magino worden eveneens in zijn huis gezet, de kristallen komen op het veld met de afgebeelde kristallen. De dobbelsteen wordt klaar gelegd.

## Doel van het spel

De speler heeft tot taak de tovenaars te helpen zijn kristallen terug te krijgen. Wie erin slaagt als eerste drie kristallen naar het huis van de tovenaars te brengen, heeft gewonnen.

## Verloop van het spel

De speler met de langste neus begint. Er wordt om de beurt met de wijzers van de klok mee gespeeld. Wie aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen en voert afhankelijk van het resultaat de volgende zetten uit:



De speler moet eerst aan de heksenpijl draaien. Opgelet! Als de gedraaide heksenpijl naar **1 veld** wijst waarop net kinderen staan dan worden deze **behekt**.

Als de pijl naar **het woud** wijst, zijn alle kinderen die op de drie vrije velden van het woud staan behekt.

**Vervolgens** mag een eigen kind of de tovenaars verzet worden met **1 veld**.



Hetzij een eigen kind, hetzij de tovenaars mag afhankelijk van het resultaat van de dobbelsteen met 2, 3 of 4 velden worden bewogen.

## Het bewegen van de figuren

Met het resultaat van de worp mag hetzij een eigen kind hetzij de tovenaars worden verzet. De richting waarin zij doortrekken, maakt niet uit. Zij kunnen de korte weg (3 velden) door het gevaarlijke toverwoud of de langere weg rondom het speelbord kiezen. Daarbij mogen zich een willekeurig aantal kinderen op een speelveld bevinden. De tocht door het toverwoud mag echter alléén in de richting van de klok gelopen worden.

De punten van de worp mogen niet over twee kinderen worden verdeeld en moeten volledig worden benut, zij mogen dus niet vervallen. Uitzonderingen zijn de velden met het huis van de tovenaars en met de schuilplaats van de kristallen. Wie hier aankomt, mag overtollige punten laten vervallen.

Mocht een kind als behekt zijn en als kikvors rond het speelbord „springen“, dan mag het afhankelijk van het resultaat van de worp altijd maar met **1 veld** doorgaan.

## De kristallen

Als een kind in de schuilplaats met de kristallen aankomt, mag de speler **één** kristal op de speelschijf laden en moet zorgen dat deze snel terug gebracht wordt naar het huis van de tovenaar. De kristallen zijn zwaar, daarom kan ieder kind slechts één kristal dragen.

Attentie! Omdat de kristallen in het toverwoud tot stof zouden vervallen, moeten de spelers hun kinderen over de langere weg terugbrengen. Kristallen mogen niet door het toverwoud worden gedragen.

Wanneer het een speler lukt een kristal tot in het huis van de tovenaar terug te brengen, dan mag hij dit voor zich neerleggen en mag hij opnieuw op weg gaan naar de kristallen. Het kind start hiervoor weer vanuit het huis van de tovenaar.

## Het beheksen

Wanneer de heksenpijl na een draai naar een veld wijst waarop één of meer kinderen staan, dan worden deze in kikkers behekt. Als de heksenpijl wijst naar een veld van het toverwoud, dan worden alle kinderen die op de drie velden van het woud staan, behekt. Behekte kinderen worden op hun velden omgedraaid, zodat de kikkerkant van de speelschijf naar boven staat.



Wanneer de kinderen al met kristallen onderweg zijn geweest, dan verliezen zij deze, omdat kikkers geen kristallen kunnen dragen. De kristallen worden op het veld gelegd waarop de kinderen behekt zijn en blijven daar om later weer eventueel te worden opgepakt.

Een kikker mag nu altijd slechts met **1 veld** worden bewogen, onafhankelijk van het resultaat van de worp.

Attentie! De kikkers zien er allemaal hetzelfde uit! Onthoud dus goed onder welke kikker jullie kind verstopt zit, want je mag niet onder de kikkers in kijken. Jullie mogen elke kikker bewegen, maar het liefst natuurlijk die van jezelf.

Mocht de heksenpijl op een veld uitkomen waarop al één of meer kikkers staan, dan overkomt hen niets, omdat zij al behekt zijn.

Als je op het veld komt waar de heksenpijl al naar wijst, gebeurt er niets, je raakt alleen behekt op het moment dat er aan de pijl wordt gedraaid.

## De tovenaar Mago Magino beschermt de kinderen

De tovenaar is heel verdrietig over het verlies van zijn toverkristal, maar hij helpt de kinderen bij hun jacht op de kristallen en beschermt hen onderweg. Mago Magino kan hiervoor over de velden van het speelbord meetrekken.

De tovenaar beschermt alle kinderen die op **hetzelfde veld als hij** staan tegen de invloed van de heks zodat de kinderen hier

niet behekt kunnen raken. Dus als er een heksenpijl naar een veld wijst waarop de tovenaer en één of meer kinderen staan, dan worden deze niet behekt.

De tovenaer mag het toverwoud en de schuilplaats met de kristallen niet betreden, omdat hier de toverkracht van de heks te groot is.

## De tovenaer Mago Magino bevrijdt behekste kinderen

Mago Magino bevrijdt ook de in kikkers behekste kinderen. Hij kan deze weer terugveranderen. Daar zijn verschillende mogelijkheden voor:

1. Een kikker kan zet na zet tot aan het huis van de tovenaer worden bewogen. De tovenaer hoeft niet aanwezig te zijn, want zelfs het huis van de tovenaer bezit toverkracht, zodat aankomende kikkers onmiddellijk weer in kinderen terugveranderd kunnen worden. Hierbij wordt de speelschijf weer omgedraaid, zodat het kind weer te zien is en start het van hieraf weer opnieuw.
2. Een kikker kan naar een veld worden bewogen waarop de tovenaer staat. Hij wordt dan onmiddellijk terugveranderd in een kind.
3. De tovenaer kan naar een veld worden bewogen waar al één of meer kikkers op staan. Als hij aankomt, verandert hij alle kikkers daar weer in kinderen.

Als een speler tijdens een zet minstens één behekst kind heeft kunnen bevrijden, dan mag hij nog een keer gooien.

## Kristallen oppakken van de weg

Als een kind naar een veld wordt bewogen waarop al één of meer kristallen liggen, dan mag het kind een kristal oppakken. Als een kind dat nog geen kristal draagt, met zijn zet begint op een veld waarop kristallen liggen, dan mag het nog voordat het verder trekt een kristal opladen.

Hierbij maakt het niets uit of het kristal door een andere speler uit de schuilplaats is gehaald, of dat het een eigen kristal was dat je eerder bent verloren.

## Einde van het spel

De eerste speler die drie kristallen naar het huis van de tovenaer brengt, is de winnaar.

## Kortere spelvariant

Voor een korter spel kun je afspreken dat de eerste speler die **twee kristallen** naar huis brengt de winnaar is.

En nu veel geluk bij de spannende wedloop om de toverkristallen!