

# Zauber Kreisel

Ravensburger Spiele® Nr. 23 163 8

Das turbulente Reaktionsspiel für 2-8 Spieler von 6-99 Jahren

Autor: Heinz Meister  
Illustration: Joachim Krause

## Inhalt:

- 1 Kreisel (bestehend aus 3 Teilen)
- 24 quadratische Bildkarten
- 24 runde Kreiselchips
- 8 Glitzerchips



Hexen, Kröten, Kobolde – wie aus dem „Nichts“ entstehen im drehenden Kreisel Motive aus der Zauberwelt.

## Ziel des Spiels

Schaut genau hin und reagiert blitzschnell! Welches Motiv verbirgt sich im drehenden Kreisel? Der Spie-

Verteilt die quadratischen Karten mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch. Die runden Kreiselchips kommen verdeckt in das Oberteil der Spielschachtel. Jeder Spieler sucht sich einen Glitzerchip aus und los geht's!

## Zauberkreisel-Regel

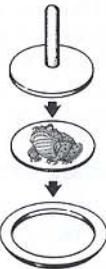
Der älteste Spieler beginnt. Er wählt einen Kreiselchip aus und legt ihn – ohne hinzuschauen – mit der Bildseite nach oben in das Unterteil des Kreisels. Mit dem Oberteil deckt er das Bild wieder ab.

**Wichtig: Niemand darf sehen, welches Motiv sich im Kreisel befindet!**

Jetzt dreht der Spieler den Kreisel, hebt das Oberteil ab und alle raten gleichzeitig: Welches Bild versteckt sich hier? Sobald ihr meint, das Motiv zu erkennen, legt ihr schnell euren Glitzerchip auf die passende Bildkarte.

Auf einer Bildkarte darf **immer nur ein Glitzerchip** liegen. Pech, wenn ein anderer Spieler schneller war! Mit der Zeit wird der Kreisel langsamer und ihr erkennt das Motiv immer deutlicher.

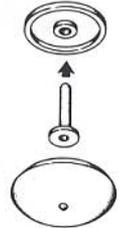
Doch: **Getippt ist getippt!** Ihr dürft eure Chips nicht mehr versetzen!



ler, der am schnellsten auf die richtige Bildkarte getippt hat, erhält den Kreiselchip. Wer am Schluss die meisten Chips gesammelt hat, ist Zauberkreisel-König!

## Vorbereitung

Zunächst baut ihr den **Kreisel** zusammen, indem ihr den **Drehstift** durch das Loch im **Oberteil** schiebt und gut festdrückt. Nun setzt ihr das **Oberteil** auf das **Unterteil** und schon ist euer Kreisel fertig.



Bevor es richtig losgeht, probiert jeder Spieler das Kreiseln einmal aus: Setzt den Kreisel mit einer schnellen Drehbewegung am Stift in Gang. Sobald er sich dreht, hebt ihr das Oberteil ab. Das Unterteil wirbelt jetzt allein über den Tisch.

Ihr könnt das Oberteil auch schon abheben, während ihr den Kreisel dreht. Am besten, ihr probiert aus, wie es besser geht.

Im Spiel ist es sehr wichtig, dass sich der Kreisel von Anfang an schnell bewegt. Wer noch nicht so gut kreiseln kann, darf vorher ein paar Proberunden einlegen.

Die **quadratischen Bildkarten** und die **runden Kreiselchips** löst ihr vorsichtig aus der Stanztafel. Karten und Chips zeigen jeweils die gleichen Motive.

Wenn ihr alle eure Glitzerchips gesetzt habt, dürft ihr den Kreisel bremsen. Der Spieler, dessen Glitzerchip auf der richtigen Bildkarte liegt, bekommt den entsprechenden Kreiselchip und legt ihn **verdeckt** vor sich ab.

Hat keiner von euch richtig getippt, legt ihr den Kreiselchip wieder verdeckt in die Schachtel zurück. Nehmt eure Glitzerchips wieder zu euch und weiter geht es mit einer neuen Runde. Der reihum nächste Spieler darf jetzt kreiseln.

## Ende des Spiels

Habt ihr alle 24 Motive erraten, zählt ihr eure Kreiselchips. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Chips.

Haben zwei oder mehrere Spieler die gleiche Anzahl, kommt es zum Stechen: Die anderen Mitspieler suchen ein besonders schwieriges Motiv aus und setzen den Kreisel damit in Bewegung.

Diese Runde entscheidet, wer heute euer Zauberkreisel-König wird!

© 2004 Ravensburger Spieleverlag



www.ravensburger.com  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger  
223729