

Habermas-Spiel Nr. 4474

# Hokus Pokus

Ein verhextes Flaschenspiel für 2 – 4 Zauberlehrlinge  
von 6 – 99 Jahren.

Spielidee: Hajo Bücken & Dirk Hanneforth

Illustration: Sabine Kraushaar

Spieldauer: ca. 15 Minuten



**„Willkommen, liebe Zauberlehrlinge!  
Ihr begeht euch heute auf eine magische und  
abenteuerliche Reise. Auf dieser Reise müsst  
ihr eure bisher erlernten Zauberkünste unter  
Beweis stellen. Aber seid auf der Hut: Nur  
der beste Zauberlehrling wird von mir in die  
Künste der Zauberei eingewiesen.“**



**„Folgende Zauber-Utensilien  
benötigen wir für die Reise:“**

- 1 Zauberflasche
- 1 Flascheneinsatz
- 4 Zauberlehrlinge
- 12 Zauberkugeln (in vier Farben)
- 1 Zauberwürfel
- 10 Wegekarten
- 68 Karten
- 1 Spielanleitung

## „Bevor ihr euch auf den Weg macht, müsst ihr die Reise gründlich vorbereiten:“



- Schraubt den Boden von der Flasche ab. Stellt den Flaschenboden auf den Tisch und legt die 12 Zauberkekeln in den Flaschenboden.
- Aus den zehn Wegekarten legt ihr eine Strecke. Die Zauberburg ist euer Ziel und liegt am Ende der Wegstrecke. Jeder Spieler wählt einen Zauberlehrling und stellt ihn vor die erste Wegekarte.



- Jeder Spieler erhält:



15 Zauberlehrling-Karten:  
Für jede ausgespielte Zauberlehrling-Karte kommt später eine Zauberkekeln in den Zaubertrank.



1 Meisterkarte:  
Eine ausgespielte Meisterkarte beendet eine Spielrunde sofort.



1 Krötenkarte:  
Mit den Krötenkarten können die Zauberlehrlinge „bluffen“.

Jeder nimmt drei seiner Zauberlehrling-Karten, die Meisterkarte und die Krötenkarte auf die Hand. Die restlichen 12 Zauberlehrling-Karten legt jeder vor sich als Nachziehstapel bereit.

- Der Würfel und der Flascheneinsatz werden bereitgehalten. Nicht benötigte Zauberlehrlinge und Zauberkekeln kommen aus dem Spiel.

## „Jetzt beginnt eure Reise – Viel Glück!“



Alle Spieler wählen gleichzeitig 1 - 3 Handkarten aus und legen diese verdeckt vor sich ab. Haben alle Spieler ihre Karten abgelegt, werden sie aufgedeckt:



Der jüngste Zauberlehrling nimmt die Zauberflasche und gibt für jede ausgespielte Zauberlehrling-Karte eine Zauberkekeln des jeweiligen Spielers in den Flascheneinsatz. Alle Zauberlehrling-Karten kommen sofort auf einen Ablagestapel.

Beispiel: Sebastian (grün) spielt drei, Laura (gelb) spielt eine, Lea (blau) und Michael (rot) spielen je zwei Zauberlehrling-Karten aus. Insgesamt kommen drei grüne, eine gelbe, zwei blaue und zwei rote Zauberkekeln in den Flascheneinsatz.



Mit der Krötenkarte können die Zauberlehrlinge ein wenig die Zauberkekeln des „Bluffens“ üben. Eine ausgespielte Krötenkarte nimmt der Spieler



immer sofort wieder auf die Hand zurück. Spielt ein Zauberlehrling seine Meisterkarte, entdeckt der große Zaubermeister die Zauberlehrlinge beim geheimen Zaubern. Alle ausgespielten Zauberlehrling-Karten und

Meisterkarten kommen auf den Ablagestapel und diese Spielrunde ist sofort beendet. Die Flasche wandert im Uhrzeigersinn weiter und sofort beginnt eine neue Runde.

Wurde keine Meisterkarte gespielt kommt der Flascheneinsatz mit den Zauberkugeln in die Zauberflasche. Anschließend schüttelt der Spieler die Zauberflasche gut und lässt die Kugeln in den Flaschenhals fallen. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler würfelt mit dem Zauberwürfel.

„Welches Symbol zeigt der Zauberwürfel?“



### Die Flasche

Der Zaubertrank ist noch nicht richtig zubereitet! Schüttelt die Flasche nochmals neu und würfelt auch noch einmal mit dem Zauberwürfel.



### Den Zaubermeister

Oje, der Zaubermeister hat die Zauberlehrlinge beim geheimen Zaubern erwischt. Sofort beendet der Zaubermeister diese Runde.

Kein Zauberlehrling rückt auf dem Weg

Richtung Zauberturm vor oder bekommt Zauberlehrling-Karten zurück. Die Flasche wandert im Uhrzeigersinn

weiter und sofort beginnt eine neue Runde.



### Ein, zwei oder drei Sterne

Wurden Sterne gewürfelt, ist den Zauberlehrlingen der Zaubertrank exzellent gelungen. Es kommt zu einer Wertung, bei der die beiden untersten Kugeln wichtig sind. Sie zeigen an, wie weit die Zauberlehrlinge der entsprechenden Farbe auf dem Weg Richtung Zauberturm vorrücken dürfen:

- unterste Kugel = zwei Felder
- zweitunterste Kugel = ein Feld

Außerdem erhalten ein oder mehr Spieler, je nach gewürfelter Sternenzahl, Zauberlehrling-Karten zurück:

Beispiel:

Rot rückt mit seinem Zauberlehrling um zwei Felder in Richtung Zauberturm vor. Blau zieht um ein Feld

Ein Stern: Gelb bekommt eine Zauberlehrling-Karte vom Ablagestapel zurück.

Zwei Sterne: Gelb und Rot bekommen jeweils eine Zauberlehrling-Karte vom Ablagestapel

zurück.

Drei Sterne: Gelb, Rot und Grün bekommen jeweils eine Zauberlehrling-Karte vom Ablagestapel



„Eine neue Runde beginnt ...“

Jeder Spieler ergänzt seine Karten vom eigenen Stapel, bis er

wieder fünf Karten auf der Hand hält. Hat ein Spieler bereits seine Meisterkarte gespielt, ergänzt er seine Kartenhand nur auf vier Karten.

Die Zauberflasche wird entleert und an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weitergegeben. Eine neue Zauberrunde beginnt...

**Wichtig:** Sobald ein Spieler nur noch seine Krötenkarte auf der Hand hält, hat er all seine Zauberkräfte eingesetzt und kann nicht mehr weiterzaubern. Er legt seine Krötenkarte offen vor sich ab und muss den anderen Zauberlehrlingen beim Zaubern zusehen. Aber trotzdem kann er den magischen Wettstreit noch gewinnen ...



### „Hokus Pokus! Ein Zauberlehrling erreicht die Zauberburg!“

Das Spiel endet sofort, wenn ein Zauberlehrling die Zauberburg erreicht (überzählige Punkte verfallen). Er gewinnt das Spiel und wird vom Zaubermeister in die geheimnisvollsten Künste der Zauberei eingeweiht. Erreichen mehrere Zauberlehrlinge gleichzeitig die Zauberburg, gewinnen sie gemeinsam.

Das Spiel endet auch, wenn nur noch ein Zauberlehrling Zauberlehrling-Karten auf der Hand hält. Er zieht für jede Zauberlehrling-Karte ein Feld auf dem Weg in Richtung Zauberburg vor. Erreicht er die Burg, gewinnt er das Spiel.

Am Ende gewinnt der Spieler, der der Zauberburg am nächsten ist.



## „Zum Abschluss ein dreifaches Hokus Pokus auf unseren großen Zaubermeister!“

Habermaaß game No. 4474

# Hokus Pokus

A bewitched bottle game for 2 to 4 magicians' apprentices for ages 6-99.

Author: Hajo Bücken & Dirk Hanneforth  
Illustrations: Sabine Kraushaar  
Length of the game: approx. 15 minutes



“Welcome, dear apprentices!  
You set out on a magical and adventurous journey and on this journey you will have to demonstrate all the magic tricks you have learned up until now. But beware - only the best apprentice will be introduced into the hocus world of magic.”



“We will need the following magic items for the journey:”

- 1 magic bottle
- 1 insert for the bottle
- 4 magicians' apprentices
- 12 magic balls (in four colors)
- 1 magic die
- 10 path cards

68 cards

1 set of game instructions

**“Before setting out, you must thoroughly prepare for your journey.”**



- Unscrew the bottom of the bottle. Place the bottom of the bottle on the table and put the 12 magic balls in it.
- Arrange the 10 path cards in the form of a long path. The magic castle is the destination and is placed at the end of the path. Each player chooses an apprentice and



Each player gets:

15 apprentice cards:

For each apprentice card placed during a round, a magic ball is put into the magic potion.



1 master card:

Placing a master card implies the immediate end of your turn.



1 toad card:

The toad card enables the apprentices to bluff.

Each player takes three of their apprentice cards, the master and the toad card into their hand. The remaining 12 apprentice cards are placed in front of them as a provision pile.

- Place the die and insert for the bottle ready to be used. Magicians' apprentices and apprentices' cards not needed are kept apart.



**“Now your journey starts – good luck!”**

Simultaneously all players choose 1-3 cards from those held in their hand and place them face down in front of them. Once all players have put down their cards, the cards are



The youngest apprentice takes the magic bottle and places for each placed apprentice card a magic ball of the corresponding player into the insert of the bottle. The apprentice cards are stored in a collecting pile.

Example: Sebastian (green) places three cards, Laura (yellow) one, Lea (blue) and Michael (red) both place two apprentice cards. So in total three green, one yellow, two blue and two



are put into the insert of the bottle.

With the toad card the apprentices can learn



how to “bluff”. A toad card is immediately back into the hand...

If an apprentice places their master card, it means that the big master of magic discovers the apprentices trying to do magic in secret.

All apprentice cards and the master card are placed into the collecting pile and this round is finished. The bottle is passed on in a clockwise direction and immediately a new round starts.

If no master card has been placed, the insert with the balls is introduced into the magic bottle. Then the player shakes the bottle thoroughly and lets the balls fall into the bottle neck. The next player in a clockwise direction throws the magic die.



### “Which symbol appears on the magic die?”



#### The bottle

The magic potion has not yet been prepared properly! Shake the bottle again and throw the magic die once more.



#### The master of magic

Oh dear, the master of magic has discovered the apprentices doing magic secretly. He immediately finishes this round. No apprentice moves on the path towards the castle or gets

back any apprentice cards. The bottle is passed on in a clockwise direction and immediately a new round starts.



#### One, two or three stars

If stars appear on the die, the apprentices have made an excellent magic potion. Scoring is done whereby the two balls in the bottle neck are important. They indicate how far the apprentices of the corresponding colors may move towards the castle.

- first ball = two cards ahead
- second ball = one card ahead

Also, one or two players get back apprentice cards to the number of stars on the die.

Example:

Red moves their apprentice two cards towards castle. Blue moves one square..



One star: Yellow gets back one apprentice card from the collecting pile.

Two stars: yellow and red both get back one card from the collecting pile.

Three stars: yellow, red and green each get back each one card from the collecting pile.



### “A new round starts ...”

Each player tops up the cards in their hand from the provision pile so that they have again five cards in their hand. If a

player has already used their master card, the cards in the hand are topped up to 4 cards.

The magic bottle is emptied and passed on to the next player in a clockwise direction. A new conjuring round begins ...

**Important:** As soon as a player is left with only the toad card in their hand, they have employed all their magic power and can no longer go on doing magic. They put the toad card in front of them and watch the other apprentices do the same. Nevertheless, they can still win the magic competition.



**“Hokus Pokus! An apprentice reaches the magic castle.”**

The game ends immediately as soon as an apprentice reaches the castle (any remaining star dots are not used). They win the game and will be introduced into the secret tricks of magic. If various apprentices reach the castle at the same time, they win together.

The game also ends if there is only one apprentice left with apprentice cards in their hand. For each card left, they move one card on the path towards the castle. If they reach the castle, they win the game. Otherwise it's the apprentice who is closest to the castle who wins the game.



**“Finally a triple Hokus Pokus to our**

**great masters of magic!”**

Jeu Habermaaß n° 4474

## Hokus pokus

Un jeu avec une bouteille ensorcelée pour 2 à 4 apprentis magiciens de 6 à 99 ans.



Idee : Hajo Bücken & Dirk Hanneforth

Illustration : Sabine Kraushaar

Durée de la partie : env. 15 minutes

**« Bienvenue aux apprentis magiciens !  
Aujourd’hui, vous allez faire un voyage  
au pays de la magie, au cours duquel vous  
allez démontrer vos talents de magicien.  
Mais faites bien attention : seul le meilleur  
apprenti magicien sera initié par moi-même  
à des tours de magie ».**



**« Pour le voyage, nous aurons besoin  
des ustensiles de magicien suivants : »**

- 1 bouteille magique
- 1 fond à insérer dans la bouteille
- 4 apprentis magiciens
- 12 billes magiques (de quatre couleurs différentes)

- 1 dé magique
- 10 cartes de parcours
- 68 cartes
- 1 règle du jeu



## « Avant de vous mettre en route, il faut bien préparer votre voyage » :

- Dévisser le fond de la bouteille. Poser le fond de la bouteille sur la table et y mettre les 12 billes magiques.
- Poser les dix cartes de parcours les unes à côté des autres. Le château du magicien est l'arrivée et est donc



Le joueur prend :

15 cartes d'apprenti magicien :  
Pour chaque carte d'apprenti magicien jouée, on mettra plus tard une bille magique dans la potion magique.



1 carte de maître magicien  
Une carte de maître magicien jouée fait aussitôt terminer le tour.



1 carte de crapaud :  
Avec la carte de crapaud, les apprentis magiciens peuvent « bluffer ».

Chaque joueur prend trois de ses cartes d'apprenti magicien, la carte de maître magicien et la carte de crapaud, qu'il tient toutes dans sa main. Les 12 autres cartes d'apprenti magicien sont posées en pile de pioche devant chaque joueur.

- Préparer le dé et le fond à insérer dans la bouteille. Les apprentis magiciens et les cartes de maître magicien sont retirés du jeu.



## « Que le voyage commence ! Bonne chance ! »



Chaque joueur prend chacun en même temps 1 à 3 cartes de ses cartes et les pose devant eux, face cachée. Après cela, on prend les cartes :

L'apprenti magicien le plus jeune prend la bouteille magique et, pour chaque carte d'apprenti magicien jouée, il met une bille magique du joueur correspondant dans le fond à insérer dans la bouteille. Ces cartes d'apprenti magicien sont empilées à part.

Exemple : Sébastien (pion vert) joue trois cartes d'apprenti



Laura (pion jaune) une, Léa (pion bleu) et

ils jouent chacun deux cartes d'apprenti magicien.





Il mettra trois billes magiques vertes, une  
bleue et deux rouges dans le fond.

carte

Avec la carte de crapaud, les apprentis magiciens vont pouvoir s'exercer un petit peu à l'art de la magie en « bluffant ». Si un joueur a joué une carte de crapaud, il la remet tout de suite dans son jeu. Si un apprenti magicien joue sa carte de maître magicien, le grand maître magicien prend sur le vif les apprentis magiciens pendant qu'ils sont en train de faire des tours secrets ! Toutes les cartes d'apprenti magicien jouées et toutes les cartes de maître magicien jouées sont mises sur la pile à part et ce tour s'arrête ici. La bouteille est passée au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et un nouveau tour commence.

Si aucune carte de maître magicien n'a été jouée, le fond de la bouteille rempli des billes magiques est inséré dans la bouteille magique. Le joueur secoue la bouteille magique en faisant glisser les billes dans le goulot de la bouteille. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre lance le dé magique.



« Sur quel symbole est tombé le dé ? »

### La bouteille

La potion magique n'est pas encore tout à fait prête ! Secoue la bouteille une nouvelle fois et lance le dé magique encore une fois.

## Le maître magicien



Oh là là ! Le maître magicien a surpris les apprentis en train de faire des tours secrets. Le maître magicien arrête ce tour tout de suite.

Aucun des apprentis ne pourra avancer en direction du château du magicien, ni reprendre des cartes d'apprenti magicien. La bouteille est passée au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et un nouveau tour commence.

### Une, deux ou trois étoiles

Si le dé est tombé sur les étoiles, cela signifie que les apprentis magiciens ont alors excellentement bien réussi la potion magique ! Ils sont alors récompensés et poursuivront leur voyage selon les deux billes inférieures. Celles-ci indiquent de combien de cases les apprentis magiciens auront le droit d'avancer en direction du château magique :

- la bille tout en bas = deux cases
- la bille par dessus = une case



En plus, un ou plusieurs joueurs reprennent des cartes d'apprenti magicien, selon le nombre d'étoiles sur le dé :

Exemple :

Le pion rouge avance de deux cases en direction du château magique. Le pion bleu avance d'une case.

Une étoile : le joueur au pion jaune prend une carte d'apprenti magicien dans la pile à part.

Deux étoiles : les joueurs au pion jaune et au pion rouge prennent chacun une carte d'apprenti magicien dans la pile à part.

Trois étoiles : les joueurs aux pions jaune, rouge

et vert

prennent chacun une carte d'apprenti magicien dans la pile à part.

### « Un nouveau tour commence... »

Chaque joueur complète son jeu en prenant des cartes dans sa pile pour avoir à nouveau cinq cartes en main. Si un joueur a déjà joué sa carte de maître, il complète son jeu pour avoir quatre cartes.

La bouteille est vidée et passée au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Un nouveau tour de magicien commence ...



dès qu'un joueur n'a plus que sa carte de crapaud en main, il a alors épuisé toutes ses forces magiques et ne peut plus faire de tours de magie. Il pose cette carte devant lui et regardera alors les autres apprentis magiciens faire leurs tours de magie. Mais il pourra quand même peut-être gagner le concours de magie ...

### « Hokus Pokus ! Un apprenti magicien arrive au château du magicien ! »

La partie se termine dès qu'un apprenti magicien arrive au château du magicien (les points en trop sont perdus). Il gagne la partie et est initié par le maître magicien à l'art secret de la magie. Si plusieurs apprentis magiciens arrivent en même temps au château du magicien, ils gagnent tous ensemble.



La partie est également finie dès qu'il n'y a plus qu'un seul apprenti magicien à avoir encore des cartes dans son jeu. Il avance sur le parcours du nombre de cases correspondant au nombre de cartes d'apprentis magiciens qu'il lui reste. S'il arrive au château du magicien, il gagne la partie. Sinon le gagnant est celui qui est le plus près du château.

### « Et pour finir, un hip hip hip hourra à notre grand maître magicien ! »



Habermab-spiel Nr. 4474

## Hocus pocus

Een bekest flessenspel voor 2 – 4 tovenaarsleerlingen van 6 – 99 jaar.

Spelidee: Hajo Bücken & Dirk Hanneforth

Illustraties: Sabine Kraushaar

Speelduur: ca. 15 minuten

“Welkom, lieve tovenaarsleerlingen!  
Jullie hebben vandaag op een magische en avontuurlijke reis. Tijdens deze reis moeten jullie bewijzen dat jullie de tot op heden geleerde toverkunsten onder de knie hebben. Maar wees op jullie hoede: alleen de beste tovenaarsleerling wordt door mij in de kunsten van de tovenarij ingewijd”



## “Voor de reis hebben we de volgende tover benodigheden nodig:”



- 1 toverfles
- 1 flessenpot
- 4 tovenaarsleerlingen
- 12 toverkogels (in vier kleuren)
- 1 toverdobbelsteen
- 10 wegkaarten
- 68 kaarten
- spelregels

## “Voordat jullie op weg gaan, moeten jullie...”



- Schroef de bodem van de fles los. Zet de flessenbodem op tafel en leg de 12 toverkogels in de flessenbodem.
- Met de tien wegkaarten leggen jullie een parcours uit. De toverburch is jullie doel en ligt aan het einde van het parcours. Iedere speler kiest een tovenaarsleerling en zet hem op de eerste wegkaart



- Iedere speler ontvangt:



15 tovenaarsleerlingkaarten:  
Voor iedere uitgespeelde tovenaarsleerling-

kaart komt later een toverkogel in de toverdrank terecht.

1 meesterkaart:  
Een uitgespeelde meesterkaart maakt onmiddellijk een einde aan de spelronde.

1 paddenkaart:  
Met de paddenkaart kunnen de tovenaarsleerlingen “bluffen”.



Iedereen neemt drie van zijn tovenaarsleerlingkaarten, de meesterkaart en de paddenkaart in zijn hand. De overgebleven 12 tovenaarsleerlingenkaarten legt iedereen bij wijze van stok voor zich neer.

De toverdobbelsteen en de flessenpot worden klaargelegd. Iedere tovenaarsleerling en toverkaarten die niet nodig zijn, worden uit het spel genomen.



## “Nu begint jullie reis – Veel geluk!”

Alle spelers kiezen gelijktijdig 1 – 3 kaarten uit hun hand en leggen deze verdeckt voor zich neer. Als alle spelers hun kaarten hebben neergelegd, worden deze omgedraaid:



De jongste tovenaarsleerling pakt de toverfles en doet voor elke uitgespeelde tovenaarsleerlingkaart een toverkogel van de desbetreffende speler in de flessenpot. Alle tovenaarsleerling-



worden vervolgens op één enkele stapel afgelegd.

Sebastiaan (groen) speelt drie, Laura (geel), Lea (blauw) en Michiel (rood) spelen ieder tovenaarsleerlingkaarten uit. In totaal gaan er dus drie groene, één gele, twee blauwe en twee rode toverkogels in de flessenpot.

Met de paddenkaart kunnen de tovenaarsleerlingen zich een beetje in de toverkunst van het "bluffen" oefenen. Een uitgespeelde paddenkaart neemt de

speler altijd onmiddellijk weer terug in z'n hand.

Als een tovenaarsleerling zijn meesterkaart uitspeelt dan betrapt de grote tovermeester de tovenaarsleerlingen bij het geheime toveren.

Alle uitgespeelde tovenaarsleerlingkaarten en meesterkaarten komen op de aflegstapel terecht en deze spelronde is onmiddellijk afgelopen.



Als er geen enkele meesterkaart wordt uitgespeeld, gaat

de flessenpot met de toverkogels in de toverfles.

Vervolgens schudt de speler de toverfles flink door elkaar en laat de



toverkogels in de flessenhals vallen. Kloksgewijs gooit de volgende speler met de toverdobbelsteen.

**"Welke afbeelding verschijnt er op de toverdobbelsteen?"**

## De fles

De toverdrank is nog niet goed bereid! Schud

de fles nog eens door elkaar en gooi ook nog een keer met de dobbelsteen.



## De tovermeester

Oh jee, de tovermeester heeft de tovenaarsleerlingen bij het geheime toveren betrapt.

Deze ronde wordt onmiddellijk door de tovermeester beëindigd. Geen enkele tovenaarsleerling

mag zich op weg naar de toverburcht begeven en niemand krijgt zijn tovenaarsleerlingkaarten terug. De fles gaat kloksgewijs verder en er begint meteen een nieuwe ronde.

## Eén, twee of drie sterren

Als er sterren worden gegooid dan is de kans van de toverdrank door de tovenaarsleerlingen heel goed gelukt. Nu worden er punten toegekend, waarbij de beide onderste kogels

belang zijn. Deze geven aan, hoe ver de tovenaarsleerlingen van de desbetreffende kleur in de richting van de toverburcht mogen gaan:

- onderste kogel = twee velden
- voorlaatste kogel = één veld



Beoordeling krijgen een of meerdere spelers, al naargelang het gegooid aantal sterren, tovenaarsleerlingkaarten terug::

voorbeeld:

Rood mag met zijn tovenaarsleerling twee velden in de richting van de toverburcht worden verzet. Blauw gaat één veld vooruit.

Eén ster: geel krijgt een tovenaarsleerlingkaart

van de aflegstapel terug.

Twee sterren: geel en rood krijgen ieder een tovenaars-

leerlingkaart van de aflegstapel terug.

Drie sterren: geel, rood en groen krijgen ieder een

tovenaarsleerlingkaart van de aflegstapel

terug.



“Er begint een nieuwe ronde ...”

er vult zijn kaarten aan met die van z' eigen stapel. Hij heeft nu vijf kaarten in z'n hand. Als een van de spelers al zijn meesterkaart heeft uitgespeeld dan vult hij zijn kaarten slechts tot vier aan.

De toverfles wordt geleegd en kloksgewijs aan de volgende speler gegeven. Er begint een nieuwe ronde ...

**Belangrijk:** Zodra een speler nog slechts zijn paddenkaart in z'n hand houdt, heeft hij al zijn toverkracht ingezet en kan niet meer verder toveren. Hij legt zijn paddenkaart open voor zich neer en moet bij het toveren van de andere tovenaarskinderen toekijken. Maar desondanks kan hij toch de magische toverwedstrijd nog winnen ...



“Hocus pocus! Een tovenaarsleerling bereikt de toverburcht!”

het spel is onmiddellijk afgelopen, wanneer een van de

tovenaarsleerlingen de toverburcht bereikt (overtollige punten vervallen). Hij heeft het spel gewonnen en wordt door de tovermeester in de geheime kunst van de toverij ingewijd. Wanneer meerdere tovenaarsleerlingen tegelijkertijd de toverburcht bereiken, hebben deze gezamenlijk gewonnen..

Het spel is eveneens afgelopen, als er nog maar één tovenaarsleerling tovenaarsleerlingkaarten in zijn hand heeft. Hij gaat voor elke tovenaarsleerlingkaart één veld in de richting van de toverburcht vooruit. Als hij de burcht bereikt, heeft hij het spel gewonnen. Anders heeft de speler gewonnen die zich het dichtst bij de toverburcht bevindt.

“Tot slot een driewerf Hocus pocus op onze grote tovermeester!”