

Habermaß-Spiel Nr. 4502

# Zauberwäldchen

Ein mag(net)isches Spiel für 2 - 4 Zauberlehrlinge  
von 4 - 8 Jahren.  
Mit zwei Spielvarianten für ältere Zauberer.

DEUTSCH

**Spielidee:** Wolfgang Dirscherl

**Illustration:** Silvio Neuendorf

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten



Der berühmte Zauberer Zottelbart  
sorgt für große Verwirrung. Er hat im  
Zauberwäldchen zahlreiche Lebewesen  
verzaubert: von kleinen Pilzen über schnelle  
Hasen, schlaue Füchse und elegante Einhörner bis hin zu riesigen  
Bäumen. Nur mit Hilfe des schlaugen Zauberlehrlings Magnus  
Magnetikus könnt ihr sie wieder entzaubern. Aber Achtung!  
Manche Lebewesen sind gar nicht verzaubert!

## Spielinhalt

---

- 1 Zauberlehrling
- 1 Zauberwürfelstab
- 4 Zauberwäldchen
- 28 Karten (davon sind 16 magnetisch und 12 nicht magnetisch)
- 1 Spielanleitung

## Spielziel

Wer findet und entzaubert die meisten verzauberten Lebewesen?

## Spielvorbereitung

Legt die vier Zauberwäldchen in die Tischmitte. Mischt die 28 Karten und bildet einen Stapel neben einem beliebigen Zauberwäldchen. Legt auf jedes Zauberwäldchen vier Karten. Haltet den Zauberlehrling und den Zauberwürfelstab bereit.



## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt in einem Zauberwald war, darf beginnen.

Wie bitte? Keiner von euch war jemals in einem Zauberwald? Dann beginnt das jüngste Kind und würfelt mit dem Zauberwürfelstab.

Anschließend wählst du eine der vier Karten aus dem Zauberwäldchen, dessen Farbe du gewürfelt hast.

Nimm den Zauberlehrling, stelle ihn auf die ausgewählte Karte und hebe ihn hoch.

## Bleibt die Karte mag(net)isch mit dem Zauberlehrling verbunden?

- **Ja?**

Absoluter Superzauber - du hast die Karte entzaubert! Nimm die Karte vom Zauberlehrling und lege sie vor dir ab. Ziehe anschließend eine Karte vom Stapel und lege sie auf den freien Platz im Zauberwäldchen.

- **Nein?**

Verflixtes Zauberpech! Du erhältst leider keine Karte in dieser Runde. Die Karte bleibt im Zauberwäldchen liegen. Alle Kinder sollten sich diese Karte gut merken, denn sie ist nicht von Zauberer Zottelbart verzaubert worden.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe. Es erhält den Zauberlehrling und würfelt mit dem Zauberwürfelstab.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn die letzte Karte vom Stapel in ein Zauberwäldchen gelegt wird. Jedes Kind stapelt seine Karten. Das Kind mit dem höchsten Kartenstapel gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## Spielvariante „Punktezauber“

Es gelten die Regeln des Grundspiels, jedoch mit folgenden Änderungen: Auf den Karten sind unterschiedlich viele Lebewesen abgebildet. Bei Spielende zählt jedes Kind die abgebildeten Lebewesen seiner gesammelten Karten zusammen. Das Kind mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Bei Kindern, die noch nicht so weit zählen können, hilft ein Mitspieler bzw. ein Erwachsener.

### Geheimtipp vom berühmten Zauberer Zottelbart:

„Ich will es euch im Zauberwald ein bisschen einfacher machen. Deswegen habe ich mir etwas für euch ausgedacht: Die Karten, auf denen wenige Lebewesen abgebildet sind, habe ich häufiger verzaubert als die Karten, auf denen viele Lebewesen abgebildet sind.“



## „Risikovariante“ für ältere Zauberer

Es gelten die Regeln der Spielvariante „Punktezauber“, jedoch mit folgenden Änderungen:

Hast du mit Hilfe von Magnus Magnetikus eine Karte entzaubert, legst du diese Karte neben das Zauberwäldchen. Anschließend legst du sofort eine neue Karte vom Stapel auf den freien Platz des Zauberwäldchens. Danach musst du dich entscheiden:

- Du kannst noch einmal den Zauberwürfelstab würfeln und deine Chance auf weitere Karten nutzen. Aber Achtung: Wenn du die nächste Karte nicht entzauberst, musst du alle Karten, die du in dieser Runde erspielt hast, aus dem Spiel nehmen.
- Oder du kannst deine erspielte(n) Karte(n) in Sicherheit bringen und deinen Spielzug freiwillig beenden. Nimm die entzauberte(n) Karte(n) und lege sie vor dir ab.



Viel Spaß im Zauberwäldchen wünscht euch euer  
Magnus Magnetikus!

Habermaß game nr. 4502

# The Enchanted Forest

A magic magnetic game for 2-4 magicians' apprentices ages 4-8. Includes two variations for older magicians.

**Author:** Wolfgang Dirscherl  
**Illustrations:** Silvio Neuendorf  
**Length of the game:** approx. 10 minutes

The famous old magician, Shaggy Beard, is about to stir up a whole lot of confusion in the enchanted forest. He has cast a spell on many of the creatures living there; from little mushrooms to fast rabbits, from crafty foxes to elegant squirrels and even the huge trees. You will need the help of the clever apprentice, Magnus Magneticus, to release them from the spell. But beware! Some creatures are not spellbound!



## Contents

- 1 magicians' apprentice
- 1 magic rolling rod
- 4 little enchanted forests
- 28 cards (16 magnetic and 12 non-magnetic)
- Set of game instructions

## Aim of the Game

---

Who will find and release the most spellbound creatures?

## Preparation of the Game

---

Place the four forests in the center of the table. Shuffle all 28 cards and place them in a pile next to any of the forests. Put four cards on each forest. Get the magicians' apprentice and the magic rolling rod ready.



## How to Play

---

Play in a clockwise direction. Whoever has been in a magic forest most recently may start the game. Oh, no one has ever been in a magic forest? Then the youngest player starts by throwing the magic rolling rod.

Now choose one of the four cards, lying in the forest, which corresponds to the color on the die. Grab the apprentice, put him on this card and lift him up.

Does the apprentice stick to the card, in a magic magnetic way?

- **Yes?**  
Spellbinding magical force! You have broken the spell cast on this card! Detach the card from the apprentice and put it in front of you. Now draw the next card from the pile and place it on the spot left free in the enchanted forest.
- **No?**  
Darn! Bad luck! You don't get a card this round. The card stays on its place in the enchanted forest. But memorize this card carefully, as Shaggy Beard did not put a spell on it.

Then it is the turn of the next player, who takes the apprentice and rolls the rod.

## End of the Game

---

The game ends as soon as the last card is placed on an enchanted forest. The players pile up their cards and the player with the highest pile wins the game. In the case of a draw there are various winners.

## Variation "Magic Scores"

---

The same rules apply as in the basic game, except for the following changes:  
The cards show different numbers of creatures. At the end, the players count the creatures on the cards they have collected. The player with the highest score wins. In case of a draw there are various winners. Players who can't count yet are assisted by another player or an adult.

### Shaggy Beard gives you an insider tip:

*"I want to make it a little easier for you in the enchanted forest. So watch out for the following: there is a spell on more cards showing fewer creatures than on those showing many creatures. Look carefully!"*



## Risky variation for older magicians

The same rules apply as for the variation "Magic scores", except for the following:

When you break the spell on a card, with the help of Magnus Magneticus you put it next to the forest. Then place a new card from the pile on the free spot in the forest. Now you have to decide:

- You can roll the magic rod again thus taking the chance of another card. But beware: If you don't break the spell on the next card, all the cards you have freed in this turn are taken out of the game.
- Or you go for the safe option and keep the cards you released from the spell, thus finishing your turn voluntarily. Take the cards and put them in front of you.



**Magnus Magneticus wishes you thrills and excitement in the little enchanted forest.**

Jeu Habermäß n° 4502

## La forêt ensorcelée

Jeu mag(nét)ique pour 2 à 4 apprentis sorciers de 4 à 8 ans.  
Avec deux variantes pour magiciens plus avertis.

**Idée :** Wolfgang Dirscherl  
**Illustration :** Silvio Neuendorf  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes



Le célèbre magicien Barbenbroussaille a mis tout en désordre ! Il a ensorcelé plein de créatures qui habitent la forêt enchantée : des petits champignons aux lièvres rapides, en passant par les renards rusés et les majestueuses licornes, sans oublier les arbres géants. Seul le malin apprenti sorcier Magnus Magnétique pourra vous aider à les désensorceler. Mais attention ! Tous n'ont pas été ensorcelés !

## Contenu

- 1 apprenti sorcier
- 1 baguette-dé magique
- 4 forêts enchantées
- 28 cartes (dont 16 magnétiques et 12 non magnétiques)
- 1 règle du jeu

## But du jeu

---

Qui va trouver et désensorceler le plus de créatures ?

## Préparatifs

---

Poser les quatre forêts enchantées au milieu de la table. Mélanger les 28 cartes et formez une pile en la posant à côté de n'importe quelle forêt enchantée. Poser quatre cartes dans chaque forêt enchantée. Préparer l'apprenti sorcier et la baguette-dé magique.



## Déroulement de la partie

---

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier qui a été dans une forêt enchantée a le droit de commencer. Pardon ? Personne n'est jamais allé dans une forêt enchantée ? Alors c'est le plus jeune qui commence en lançant la baguette-dé magique.

Ensuite, tu choisis l'une des quatre cartes de la forêt enchantée de la couleur indiquée par le dé. Prends l'apprenti sorcier, pose-le sur la carte choisie et soulève-le.

Est-ce que la carte mag(nét)ique reste collée à l'apprenti sorcier ?

- **Oui ?**  
Bravo, super magicien ! Tu as désensorcelé la carte ! Détache la carte de l'apprenti sorcier et pose-la devant toi. Tire ensuite une carte de la pile et pose-la sur l'emplacement libre dans la forêt enchantée.
- **Non ?**  
Quelle malédiction ! Tu ne récupères malheureusement aucune carte pendant ce tour. La carte reste dans la forêt enchantée. Tous les joueurs devront bien se rappeler de cette carte, car elle n'a pas été ensorcelée par le magicien Barbenbroussaille.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il prend l'apprenti sorcier et lance la baguette-dé magique.

## Fin de la partie

---

La partie se termine lorsque la dernière carte de la pile a été posée dans une forêt enchantée. Chaque joueur empile ses cartes. Le joueur qui a la plus grande pile remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## Variante « Points magiques »

---

Les règles sont les mêmes que dans le jeu précédent, mais avec cette différence : sur les cartes, il y a un nombre différent de créatures. A la fin de la partie, chaque joueur compte le nombre de créatures illustrées sur ses cartes. Le joueur qui en aura le plus grand nombre gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants. Les enfants qui ne savent pas encore trop bien compter se feront aider par un adulte ou un autre joueur.

### Petit « truc » du grand magicien Barbenbroussaille :

« Pour vous y retrouvez plus facilement dans la forêt, retenez bien ceci : les cartes sur lesquelles on voit peu de créatures ont un nombre plus grand de créatures ensorcelées que les cartes qui montrent beaucoup de créatures ».



### « Variante à risque » pour les magiciens plus âgés

Les règles sont les mêmes que pour la variante « Points magiques », mais avec cette différence :

Quand tu as désensorcelé une carte à l'aide de Magnus Magnéticus, pose-la à côté de la forêt enchantée et pose une nouvelle carte de la pile sur l'emplacement libre. Tu dois alors prendre une décision :

- soit tu relances la baguette-dé magique et tentes ta chance avec d'autres cartes. Mais attention : si tu n'enlèves pas le sort de la carte suivante, tu dois sortir du jeu toutes les cartes que tu as déjà désensorcelées pendant ce tour.
- soit tu gardes la (les) carte(s) déjà récupérée(s) et finis ainsi ton tour. Prends les cartes désensorcelées et pose-les devant toi.



**Magnus Magnéticus vous souhaite un excellent moment dans la forêt enchantée !**

Habermaß spel nr. 4502

## Toverbosje

Een mag(net)isch spel voor 2 - 4 tovenaarsleerlingen van 4 - 8 jaar.

Met twee speelvarianten voor oudere tovenaars.

**Spelidee:** Wolfgang Dirscherl  
**Illustraties:** Silvio Neuendorf  
**Speelduur:** ca. 10 minuten



De grote tovenaar Borstelbaard heeft grote verwarring gesticht. Hij heeft in het toverbosje allerlei levende wezens betoverd: van kleine paddestoelen of snelle hazen, slimme vossen en elegante eenhoorns tot reusachtige bomen. Alleen met hulp van de slimme tovenaarsleerling Magnus Magneticus kunnen jullie de betovering verbreken. Maar let op! Een heleboel wezens zijn helemaal niet betoverd!

### Spelinhoud

1 tovenaarsleerling  
1 dobbeltoverstokje  
4 toverbosjes  
28 kaarten (waarvan 16 magnetisch en 12 niet magnetisch zijn)  
spelregels

## Doel van het spel

---

Wie vindt en onttovert de meeste betoverde wezens?

## Spelvoorbereiding

---

Leg de vier toverbosjes in het midden van de tafel. Schud de 28 kaarten en leg ze op een stapel naast één van de toverbosjes naar keuze. Leg in ieder toverbosje vier kaarten. Houd de tovenaarsleerling en het dobbeltoverstokje klaar.



## Spelverloop

---

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste in een toverbos geweest is, mag beginnen.

Wat, niemand? Jullie zijn nog nooit in een toverbos geweest?

Dan begint het jongste kind en gooit met het dobbeltoverstokje.

Vervolgens kies je één van de vier kaarten van het toverbosje uit waarvan je de kleur hebt gegooid. Pak de tovenaarsleerling, zet hem op de uitgekozen kaart en til hem op.

## Blijft de kaart mag(net)isch aan de tovenaarsleerling hangen?

- **Ja?**  
Wat een toverkracht - je hebt de kaart onttoverd! Haal de kaart van de tovenaarsleerling en leg hem voor je. Trek vervolgens een kaart van de stapel en leg hem op de vrijgekomen plek in het toverbosje.
- **Nee?**  
Wat een duivelse toverpech! Je krijgt in deze ronde helaas geen kaart. De kaart blijft in het toverbosje liggen. Alle kinderen moeten deze kaart goed onthouden, want hij is niet door tovenaarsleerling Borstelbaard betoverd.

Daarna is het volgende kind aan de beurt. Het krijgt de tovenaarsleerling en gooit met het dobbeltoverstokje.

## Einde van het spel

---

Het spel is afgelopen zodra de laatste kaart van de stapel in één van de toverbosjes is gelegd.

Het kind met de hoogste stapel kaarten wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

## Speelvariant „Puntentoverij“

---

Op de kaarten staan verschillende levende wezens afgebeeld. Aan het einde van het spel telt ieder kind het aantal wezens dat op zijn kaarten staat afgebeeld, bij elkaar op. Het kind met het hoogste aantal punten wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Kinderen die nog niet zo goed kunnen tellen, worden geholpen door een medespeler of een volwassene.



### Geheime tip van de grote tovenaars Borstelbaard:

„Ik wil het jullie in het toverbos een beetje gemakkelijker maken. Daarom heb ik het volgende bedacht: van de kaarten waarop weinig wezens staan, is een groter aantal betoverd als van die waarop een heleboel wezens staan.“



## „Risicovariant“ voor oudere tovenaars

Er gelden dezelfde regels als in de speelvariant „Puntentoverij“, afgezien van de volgende wijzigingen:

Als je met hulp van Magnus Magneticus een kaart hebt onttoverd, leg je deze naast het toverbosje en leg je een nieuwe kaart van de stapel op de vrijgekomen plek. Daarna moet je een keuze maken:

- Je kan nog een keer met het dobbeltoverstokje gooien en je geluk met een andere kaart proberen. Maar let op: als je de volgende kaart niet onttovert, moet je alle kaarten die je in deze ronde hebt onttoverd uit het spel nemen.
- Of je kan je behaalde kaart(en) veilig stellen en je beurt vrijwillig beëindigen. Pak de onttoverde kaart(en) en leg (de)ze voor je neer.



**Magnus Magneticus wenst jullie veel plezier in het toverbos!**

Juego HABA nr. 4502

## El bosquecillo mágico

Un juego mág(nét)ico para 2 a 4 jugadores de 4 a 8 años.  
Con dos variantes del juego para magos más mayores.

**Autor:** Wolfgang Dirscherl  
**Ilustraciones:** Silvio Neuendorf  
**Duración de una partida:** Aproximadamente 10 minutos

El célebre mago Barbagreñas tiene a todo el mundo sumido en el mayor de los desconciertos. Ha encantado en el bosquecillo mágico a numerosas criaturas: desde pequeñas setas, pasando por rápidas liebres, astutos zorros y elegantes unicornios, incluso gigantes árboles. Sólo los podréis liberar del encantamiento con ayuda del astuto aprendiz de brujo Magnus Magnético. Pero, ¡cuidado!: ¡Algunas criaturas no están encantadas!



## Contenido

- 1 aprendiz de brujo
- 1 barita mágica (dado)
- 4 bosquecillos mágicos
- 28 cartas (16 magnéticas y 12 no magnéticas)
- Instrucciones de juego

## Objetivo del juego

¿Quién encontrará y desencantará al mayor número de criaturas encantadas?

## Preparación

Poned los cuatro bosquecillos mágicos en el centro de la mesa. Barajad las 28 cartas y formad un montoncito al lado de uno de los bosquecillos mágicos, cualquiera de ellos. En cada bosquecillo mágico pondréis cuatro cartas. Tened el aprendiz de brujo y la barita mágica preparados.



## Cómo se juega

Se juega siguiendo la dirección de las agujas del reloj, empezando por el jugador que haya estado recientemente en un bosque mágico. ¿Que no ha estado ninguno de vosotros nunca en un bosque mágico? Bueno, entonces que comience el niño más pequeño y que tire la barita mágica.

A continuación elige una de las cuatro cartas del bosquecillo mágico cuyo color coincida con el que te ha salido con la barita mágica. Coge el aprendiz de brujo, ponlo encima de la carta elegida y levántalo un poco para ver si la magia funciona...

¿Se queda la carta unida mágicamente al aprendiz de brujo?

- **¿Sí?**  
¡Magia potagia! ¡Has liberado a la carta del encantamiento! Desprende la carta del aprendiz de brujo y ponla delante de ti. Acto seguido, saca una carta del mazo y ponla en el sitio que ha quedado libre en el bosquecillo mágico.
- **¿No?**  
¡Magia malapatagia! Te quedas entonces sin carta por esta ronda. Deja la carta en el bosquecillo mágico. Todos los niños deberían acordarse de esa carta porque es una de las que no ha sido encantada por el mago Barbagreñas.

Es ahora el turno del siguiente niño, que recibe el aprendiz de brujo y tira la barita mágica.

## Fin del juego

La partida termina cuando se pone la última carta del mazo en uno de los bosquecillos mágicos. Cada niño va apilando sus cartas.

El niño que tenga el montoncito más alto gana la partida. En caso de empate habrá entonces más de un ganador.

## Variante "Magia por puntos"

Las reglas del juego son las mismas pero con los siguientes cambios: El número de criaturas dibujadas varía de carta a carta. Al final de la partida, cada niño suma las criaturas que aparecen en sus cartas. El niño con el número más elevado gana la partida. En caso de empate hay entonces más de un ganador. Un compañero de juego o un adulto ayudará a los niños que todavía no sepan contar.

### Soplo del célebre mago Barbagreñas:

*"¡Pssst!, escuchadme bien: os voy a contar un secreto que os va a hacer la vida un poquito más fácil en el bosquecillo mágico: por lo general, cuantas más criaturas dibujadas aparezcan en la carta, menor será la probabilidad de que esté encantada."*



### "Variante arriesgada" para brujos más mayores

Valen las reglas de la variante "Magia por puntos", pero con los siguientes cambios:

Si con la ayuda de Magnus Magnéticus has liberado una carta del encantamiento, ponla junto al bosquecillo mágico y pon una carta del mazo en el lugar que ha quedado libre. A continuación tienes que tomar una decisión:

- puedes volver a tirar la barita mágica tratando de ganar más cartas. Pero, ¡ojo! si no logras liberar del encantamiento la carta siguiente, tendrás que retirar de la partida todas las cartas que ya habías desencantado en esa ronda.
- puedes poner a salvo tu(s) carta(s) y plantarte. Coge las cartas desencantadas y ponlas delante de ti.



**Magnus Magnéticus, vuestro aprendiz de brujo favorito, os desea una megadiversión en el bosquecillo mágico.**

Juego Habermäß nr. 4502

## Il boschetto incantato

Un gioco magomagnetico per 2-4 apprendisti maghi dai 4 agli 8 anni.

Con due varianti di gioco per maghi più grandicelli.

**Idea del gioco:** Wolfgang Dirscherl

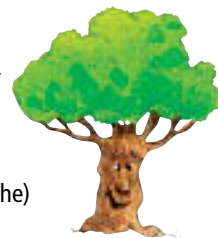
**Illustrazioni:** Silvio Neuendorf

**Durata del gioco:** ca. 10 minuti

Il celebre mago Barbacrespa è un campione nel creare gran scompiglio. Ha incantato parecchie creature nel boschetto magico: funghetti, leste lepri, furbe volpi, eleganti unicorni, perfino alberi giganteschi. Potrete liberarli dall'incantesimo solo con l'aiuto dello scaltro apprendista mago Magnus Magneticus. Attenzione però, non tutte le creature sono sotto incantesimo!

### Contenuto del gioco

- 1 apprendista mago
- 1 barretta magica dado
- 4 boschetti incantati
- 28 carte (16 magnetiche e 12 non magnetiche)
- Istruzioni per giocare



## Finalità del gioco

---

Chi trova e libera dall'incantesimo il maggior numero di creature?

## Preparativi del gioco

---

Porre al centro del tavolo i 4 boschetti incantati. Mescolare le 28 carte e porre il mazzo a fianco di uno dei 4 boschetti incantati, in ognuno dei quali porrete 4 carte. Tenete pronto l'apprendista mago e la barretta magica dado.



## Svolgimento del gioco

---

Si gioca in senso orario. Inizia chi per ultimo è stato in un bosco incantato.

Come? Nessuno di voi c'è mai stato? Allora inizia il bambino più piccolo e tira la barretta magica: sceglierà poi una delle 4 carte del boschetto magico corrispondente al colore che risulta dalla barretta. Prende l'apprendista mago, lo appoggia sulla carta scelta e lo alza.

**La carta magomagnetica resta attaccata all'apprendista mago?**

- **Sì?**  
Supermagia al 100% - hai liberato la carta dall'incantesimo! Stacca l'apprendista mago dalla carta e mettila davanti a te.
- **No?**  
Accidenti alla magica scalogna! In questo giro non riceverai nessuna carta. La carta resterà nel boschetto magico. Tutti i bambini cercheranno di memorizzare bene questa carta, perché è una di quelle che non è stata incantata dal mago Barbacrespa.

E' poi il turno del seguente bambino, a cui viene passato l'apprendista mago e che tira con la barretta magica dado.

## Conclusione del gioco

---

Il gioco finisce quando l'ultima carta del mazzo è messa in un boschetto incantato. Ogni bambino raccoglie in un mazzo le proprie carte: chi ha il mazzo più alto vince il gioco. In caso di parità si considerano più vincitori.

## Variante di gioco "Incantesimo dei punti"

---

Valgono le regole di gioco innanzi descritte, che subiscono però le seguenti modifiche:

Sulle carte sono raffigurate molte creature diverse. Alla fine del gioco ogni bambino conta il numero delle creature raffigurate nelle sue carte. Vince il gioco il bambino che somma il punteggio più alto. In caso di parità si considerano più vincitori. Se i bambini non sono ancora in grado di contare, un compagno di gioco, o meglio un adulto sarà d'aiuto.

### **Suggerimento confidenziale del celebre mago Barbacrespa:**

*"Psst...Ascoltate, vi voglio rendere la vita un po' più facile nel boschetto incantato. Pertanto sappiate che le carte con meno creature sono in genere assai più incantate di quelle che raffigurano molte creature."*



### **"Variante a rischio" per maghi più grandicelli**

Valgono le regole della variante di gioco "Incantesimo dei punti", che subiscono però le seguenti modifiche:  
Liberata dall'incantesimo una carta con l'aiuto di Magnus Magneticus, la metti a fianco del boschetto incantato e metti una nuova carta del mazzo sul posto libero. E adesso devi decidere:

- Puoi tirare un'altra volta la barretta magica cercando così di guadagnare altre carte. Attenzione, però: se non liberi la carta dall'incantesimo, devi ritirare dal gioco tutte le carte che hai liberato dall'incantesimo in questo turno di gioco.
- Oppure puoi mettere al sicuro la tua (le tue) carta (carte) sospendendo così il tuo turno di gioco. Prendi le carte liberate dall'incantesimo e mettile davanti a te.



**Il vostro Magnus Magneticus vi augura buon divertimento nel boschetto incantato!**