

HOKUS POKUS FLIPIBUS

Das rasante Aktionsspiel für 2 – 3 Zauberlehrlinge von 6 – 99 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. **20 355 0**

Autor: Yaacov Kaufman / Theora Concept Ltd · Illustration: Markus Erdt

Design: Ravensburger DE

Fotos: Becker Studios · Redaktion: Dorothea Heicke



Uiiii! Es spritzt und brodelt in der Hexenküche! Diesem Moment haben alle Zauberlehrlinge des Landes seit Monaten entgegengefebert: Tag 1 des Zaubertrankunterrichts beim berühmten Professor Blubberio Flipibus!

Doch das Brauen von Zaubertränken will gelernt sein und nicht jeder stellt sich dabei sofort geschickt an. Wir sollen die Zutaten aus dem großen Topf mit dem Zauberstab in unseren Kessel fliegen lassen? Upsi, da ist wieder eine schleimige Kröte danebengegangen! Und dann sollen die Zaubertränke auch noch möglichst schnell fertig sein? Oh Mann, der alte Professor hat vielleicht Vorstellungen...

Wer von euch behält im Chaos der Hexenküche am besten die Nerven und lässt die Zutaten für seine Zaubertränke - Hokus-Pokus, Flipibus! - am schnellsten in seinen Kessel hüpfen?

Inhalt

- ① 3 Hexenkessel
- ② 1 Unterlegscheibe
- ③ 1 Schaumstoffscheibe
- ④ 16 Zutaten-Chips
- ⑤ 2 Eck-Einsätze
- ⑥ 3 Zauberstäbe
- ⑦ 21 Rezeptkarten

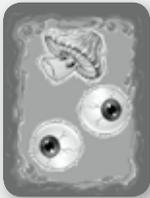


Spielaufbau

Löst **vor dem ersten Spiel** vorsichtig alle Teile aus den Stanztafeln. Setzt dann die beiden Eck-Einsätze in die Vertiefungen der Schachtecken. Entnehmt anschließend das restliche Spielmaterial unter der Unterlegscheibe. Legt dann die Unterlegscheibe zurück in die Schachtel. **Darauf** legt ihr die Schaumstoffscheibe.

Verteilt **vor jeder Spielrunde** die Zutaten-Chips so auf der Schaumstoffscheibe, dass sie nicht übereinanderliegen. Nehmt euch dann jeder einen Zauberstab, einen Hexenkessel und die sieben Rezeptkarten einer Farbe.

Die Rezeptkarten:



Auf der **Vorderseite** seht ihr eure Spielerfarbe und welche Zutaten ihr für diesen Zaubertrank sammeln müsst.



Auf der **Rückseite** seht ihr eine Zahl und was dieser Zaubertrank Gutes oder Schlechtes bewirkt, wenn ihr ihn trinkt.

Schaut euch zusammen die Wirkungen der Zaubertränke an: Welchen Zaubertrank würdet ihr selbst besonders gern trinken? Und mit welchem würdet ihr gern einen der anderen Zauberlehrlinge belohnen oder ärgern? Dreht dann alle eure Rezeptkarten auf die Vorderseite und stapelt sie aufsteigend nach ihrer aufgedruckten Zahl:



Die Karte mit der 1 liegt ganz unten, die mit der 7 oben. Legt euren Stapel an Rezeptkarten vor euch ab. Setzt euch so um die Schachtel, dass sie von allen gleich gut erreicht werden kann.

Ziel des Spiels

Wer am schnellsten die Zutaten für drei Zaubertränke in seinen Hexenkessel hüpfen lässt, gewinnt.

Das Wettzaubern beginnt!

Ihr spielt alle gleichzeitig. Nehmt euren Zauberstab in die Hand und ruft gemeinsam die Zauberformel „Hokus-Pokus!“.

Deckt dann alle gleichzeitig eure oberste Rezeptkarte auf und los geht's! Nehmt euren Hexenkessel in die noch freie Hand und setzt alles daran, die auf eurer Rezeptkarte abgebildeten Zutaten mit dem Zauberstab in euren Hexenkessel hüpfen zu lassen.



In der Hexenküche von Professor Blubberio Flipibus gelten dabei seit Jahrhunderten folgende Flipp-Regeln:

- Es geht ums Fliegen! Das reine Hineinschieben von Zutaten-Chips in eure Hexenkessel ist nicht erlaubt. Sie müssen in eure Kessel hüpfen. Ihr dürft jedoch Zutaten-Chips mit eurem Zauberstab auf der Schaumstoffscheibe verschieben.
- Wenn ihr einen Zutaten-Chip neben das Spielfeld oder einen falschen Zutaten-Chip in euren Hexenkessel flippt, müsst ihr diesen direkt zurück auf die Schaumstoffscheibe legen. Erst danach dürft ihr weiterspielen.
- Zauberlehrlinge sind fair! Um andere nicht zu behindern, dürft ihr eure Hexenkessel niemals über die Schaumstoffscheibe halten. Ebenso dürft ihr beim Flippen die Schaumstoffscheibe nicht mit euren Händen berühren.

Wer von euch meint, alle auf seiner Rezeptkarte abgebildeten Zutaten in seinem Hexenkessel gesammelt zu haben, ruft laut: „Flipibus!“. Alle anderen hören sofort mit dem Sammeln von Zutaten auf und ihr kontrolliert gemeinsam den Kesselinhalt des vermeintlich schnellsten Zauberlehrlings:

a) Stimmen die Zutaten-Chips im Hexenkessel mit denen auf der Rezeptkarte überein?

Super! Der Zauberlehrling erhält die Rezeptkarte als Punkt und diese Spielrunde ist beendet. Alle anderen legen ihre nicht erfüllte Rezeptkarte auf einen Ablagestapel.

b) Stimmen die Zutaten-Chips im Hexenkessel nicht mit denen auf der Rezeptkarte überein?

Sind nicht alle, zu viele oder falsche Zutaten-Chips im Kessel, so ist der Zauberlehrling für diese Runde ausgeschieden. Er legt die Zutaten-Chips aus seinem Hexenkessel zurück auf die Schaumstoffscheibe. Die anderen Zauberlehrlinge rufen „Hokus-Pokus!“ und sammeln weiter ihre passenden Zutaten. Im Spiel zu zweit erhält sofort der andere Zauberlehrling seine Rezeptkarte als Punkt. Rufen einmal mehrere Zauberlehrlinge zum exakt selben Zeitpunkt „Flipibus!“ und haben jeweils die richtigen Zutaten-Chips gesammelt, erhalten sie alle ihre Rezeptkarte als Punkt.

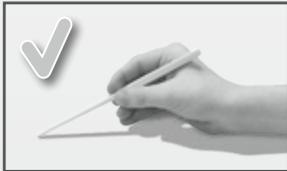
Mit „Hokus-Pokus!“ in die nächste Runde

Ihr beginnt eine neue Runde, indem ihr wieder gleichzeitig den Zauberspruch ruft und eure nächste Rezeptkarte aufdeckt. Achtet darauf, dass auf allen Rezeptkarten die gleiche Zahl zu sehen ist.

Ende des Spiels

Wer von euch zuerst erfolgreich drei Zaubertänke gebraut hat, gewinnt das Spiel. Sollten mehrere von euch zeitgleich mit ihrem dritten Zaubertank fertig werden, habt ihr gemeinsam gewonnen.

Tipps von Professor Blubberio Flipibus zum erfolgreichen Flippen der Zutaten:



Haltet euren Zauberstab so oder so in der Hand.



Setzt am Rand des Zutaten-Chips an und lasst ihn durch eine **Streichbewegung** nach außen in eure Richtung springen. Übt dabei Druck auf den Chip aus.



Drückt nicht gerade von oben und nicht genau mittig auf den Zutaten-Chip.

