



Nacht der Magier

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

Nacht der Magier ist ein Geschicklichkeitsspiel für Kinder, das im Dunkeln gespielt wird. Jeder Spieler schiebt seinen Magier über ein erhöhtes Spielfeld und versucht, einen der eigenen Kessel in den leuchtenden Lichtring in der Mitte zu bugsieren. Weil nur die nachtleuchtenden Teile sichtbar sind, wird jeder Zug zum vorsichtigen Tasten.

Spielziel

Schiebe einen deiner drei Kessel in den Lichtring in der Mitte des Spielfelds. Wem das zuerst gelingt, der gewinnt.

Vorbereitung

Baut das Spielfeld auf dem Schachteleinsatz auf und setzt die Feuerscheibe in die Mitte. Jeder sucht sich einen Magier aus; ihm gehören die drei Kessel mit dem Symbol seiner Hutkrempe. Haltet den fertigen Aufbau kurz unter eine helle Lampe, damit alle nachtleuchtenden Teile samt Lichtring aufgeladen werden. Dann macht ihr das Licht aus.

So spielt ihr

- 1 Wer als Nächstes Geburtstag hat, beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Taste den Spielfeldrand ab und schiebe deinen Magier von dort langsam auf das Spielfeld. Aufsetzen von oben ist nicht erlaubt.
- 3 Der Magier bleibt beim Schieben immer in Kontakt mit dem Spielfeld und darf alle Teile in jede Richtung verschieben.
- 4 Du darfst deinen Zug jederzeit beenden und den Magier stehen lassen.
- 5 Fällt etwas herunter und du hörst das Klacken, ist dein Zug sofort vorbei.

So gewinnt ihr

Sobald ein Kessel im Lichtring sitzt, endet das Spiel. Der Besitzer dieses Kessels gewinnt.

Spielziel

Jeder Magier besitzt drei Kessel, die das gleiche Symbol tragen wie seine Hutkrempe: Sonne, Mond, Blitz oder Stern. Du versuchst, einen dieser Kessel bis zum Lichtring in der Mitte des Spielfelds zu schieben. Dort rutscht der Kessel etwas tiefer und lässt sich nicht mehr bewegen. Das Spiel ist damit sofort entschieden.

Spielmaterial

1 Erhöhtes Spielfeld

1 Lichtring

4 Magier aus Holz

12 Kessel aus Holz

1 Pappscheibe für das Feuer

1 Schwarze Holzscheibe mit Kreuzschlitz

2 Feuersilhouetten

12 Bäume aus Holz

12 Große Holzscheiben

24 Kleine Holzscheiben

15 Klebepunkte

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Vor dem allerersten Spiel bastelt ihr einige Teile zusammen: Steckt die beiden Feuersilhouetten ineinander und drückt sie in die Kreuzschlitze der schwarzen Holzscheibe, bei Bedarf mit etwas Klebstoff.
- Klebt die schwarze Holzscheibe mit einem Klebepunkt mittig auf den aufgedruckten Kreis der Pappscheibe.
- Drückt den Lichtring so in die Mitte des Spielfelds, dass kein Rand hervorsteht.
- Klebt die 12 Symbolplättchen mit Klebepunkten in die roten Kessel.
- Stellt das erhöhte Spielfeld auf den Schachteinsatz und setzt die Feuerscheibe in die Mitte.
- Verteilt Kessel, Bäume sowie die großen und kleinen Holzscheiben auf dem Spielfeld; die Kessel stehen im Kreis um das Feuer.
- Jeder wählt einen Magier und stellt ihn vor sich auf den Tisch. Ihm gehören die drei Kessel mit seinem Symbol.
- Haltet den fertigen Aufbau kurz unter eine helle Lampe, damit sich alle nachleuchtenden Teile aufladen. Vergesst dabei den Lichtring unter dem Feuer nicht.

Spielbeginn

Stellt das aufgeladene Spielfeld zurück auf den Tisch und macht das Licht aus. Es beginnt, wer als Nächstes Geburtstag hat. Dieser Spieler ertastet den Spielfeldrand und schiebt seinen Magier von dort langsam und vorsichtig auf die Spielfläche.

Spielablauf

Grundprinzip

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Ein Magier darf alle Teile auf dem Spielfeld in jede beliebige Richtung verschieben: Kessel, Bäume und Holzscheiben. Dein Ziel ist dabei immer, einen eigenen Kessel in Richtung Lichtring zu bewegen.

Wie der Magier bewegt wird

- 1 Taste zuerst den Rand des Spielfelds ab.
- 2 Schiebe den Magier von dort aus auf die Fläche. Von oben darf er nicht aufgesetzt werden.
- 3 Während des gesamten Zuges bleibt der Magier in Berührung mit dem Spielfeld.
- 4 Hast du einmal mit dem Schieben begonnen, darfst du den Magier nicht mehr anheben.

Wenn der Magier schon auf dem Feld steht

Steht dein Magier bereits auf dem Spielfeld, entscheidest du dich zu Beginn deines Zuges: Entweder schiebst du von dieser Stelle aus weiter, oder du nimmst ihn hoch und schiebst ihn an einer beliebigen anderen Stelle vom Rand aus wieder hinein.

Wann der Zug endet

- Du kannst deinen Zug jederzeit freiwillig beenden und den Magier stehen lassen.
- Hörst du ein Klacken, weil etwas vom Spielfeld gefallen ist, endet dein Zug sofort.
- Der Magier bleibt am Ende des Zuges dort stehen, wo er gerade ist.

Heruntergefallene Teile

Alles, was vom Spielfeld fällt, bleibt einfach liegen. Nur für den Magier gilt eine Ausnahme: Ist er selbst heruntergefallen, schiebt sein Spieler ihn in seinem nächsten Zug wieder vom Rand aus auf das Spielfeld. Fällt etwas herunter, bevor der Magier überhaupt sicher auf dem Spielfeld stehen kann, nimmt sein Spieler ihn bis zum nächsten eigenen Zug wieder zu sich.

Ehrensache

Wer nicht an der Reihe ist, berührt nichts. Das gilt auch für Teile, die neben das Spielfeld gefallen sind.

Der Spielzug

- 1 Entscheide, ob du deinen Magier vom aktuellen Standort weiterschiebst oder ihn hochnimmst und an einer anderen Randstelle neu ansetzt.
- 2 ertaste bei einem Neuansatz den Spielfeldrand und schiebe den Magier von dort auf die Fläche.
- 3 Bewege den Magier langsam und ohne ihn anzuheben; er bleibt dauernd in Kontakt mit dem Spielfeld.
- 4 Schiebe dabei Kessel, Bäume und Scheiben so, dass ein eigener Kessel dem Lichtring näher kommt.
- 5 Beende den Zug freiwillig oder sofort, sobald ein Teil hörbar herunterfällt.
- 6 Lass den Magier stehen, wo er ist. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Wer nicht am Zug ist, darf nichts anfassen, auch keine heruntergefallenen Teile.
- Der Magier darf nie von oben auf das Spielfeld gesetzt werden, sondern nur vom Rand aus hineingeschoben werden.
- Nach Beginn des Schiebens ist Anheben des Magiers verboten.
- Fallen alle drei Kessel eines Magiers vom Spielfeld, scheidet dieser Spieler aus. Seine Figur bleibt aber auf dem Spielfeld stehen.
- Heruntergefallene Teile bleiben liegen; nur der eigene Magier kommt im nächsten Zug zurück aufs Feld.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet sofort, wenn ein Kessel im Lichtring landet. Er sitzt dort etwas tiefer und lässt sich nicht mehr verschieben. Der Besitzer dieses Kessels gewinnt den magischen Wettstreit. Danach macht ihr das Licht an und seht, wie das Spielfeld inzwischen aussieht.

Varianten

- Spiel im Hellen: Ihr spielt mit denselben Regeln bei Licht. Aus dem Tasten im Dunkeln wird so ein taktisches Schiebespiel, bei dem alle sehen, was sich verschiebt.
- Bei 2 oder 3 Spielern bleibt der Aufbau unverändert. Rutscht ein Kessel in den Lichtring, der keinem Mitspieler gehört, nehmt ihr ihn vom Spielfeld und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Tipps

- Schiebe betont langsam. Jedes herunterfallende Teil beendet deinen Zug sofort.
- Merke dir die Lage der leuchtenden Symbole, bevor das Licht ausgeht. Im Dunkeln hilft dir dieses Bild beim Zielen.
- Nutze die Möglichkeit, den Magier an einer anderen Randstelle neu anzusetzen, wenn du von deiner aktuellen Position schlecht an einen eigenen Kessel herankommst.
- Du darfst deinen Zug jederzeit stoppen. Brich lieber ab, statt eine riskante Bewegung zu wagen, die deine eigenen Kessel vom Feld kippt.
- Behalte alle drei eigenen Kessel im Blick: Verlierst du alle, bist du raus.

Häufige Fragen

Darf ich meinen Magier von oben auf das Spielfeld stellen?

Nein. Der Magier wird immer vom Rand aus langsam auf die Spielfläche geschoben und bleibt dabei in Berührung mit dem Spielfeld.

Was passiert, wenn ein Teil herunterfällt?

Sobald du das Klacken hörst, endet dein Zug sofort. Heruntergefallene Teile bleiben einfach liegen.

Was ist, wenn mein Magier selbst vom Spielfeld fällt?

Dann schiebst du ihn in deinem nächsten Zug vom Rand aus wieder auf das Spielfeld.

Darf ich den Magier mitten im Zug anheben und woanders ansetzen?

Nein. Nur zu Beginn deines Zuges darfst du entscheiden, ob du ihn hochnimmst und an einer anderen Randstelle neu ansetzt. Hast du einmal zu schieben begonnen, bleibt er unten.

Darf ich Teile berühren, wenn ich nicht dran bin?

Nein. Wer nicht am Zug ist, fasst nichts an, auch keine Teile, die neben das Spielfeld gefallen sind.

Was passiert, wenn alle drei meiner Kessel herunterfallen?

Dann ist das Spiel für dich beendet. Dein Magier bleibt trotzdem auf dem Spielfeld stehen.

Zählt es, wenn ein fremder Kessel in den Lichtring rutscht?

In der Grundform endet das Spiel, sobald ein Kessel im Lichtring landet, und sein Besitzer gewinnt. Bei 2 oder 3 Spielern wird ein Kessel, der keinem Mitspieler gehört, einfach vom Spielfeld genommen und der nächste Spieler ist dran.

Wer fängt an?

Es beginnt, wer als Nächstes Geburtstag hat. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Muss man unbedingt im Dunkeln spielen?

Nein. Die Anleitung erlaubt ausdrücklich auch das Spiel bei Licht, die Regeln bleiben dabei identisch.

Wie werden die leuchtenden Teile aufgeladen?

Haltet das fertig aufgebaute Spielfeld kurz unter eine helle Lampe. Der Lichtring unter dem Feuer darf dabei nicht vergessen werden.

Informationen zum Spiel

Verlag	Drei Magier
Autoren	Jens-Peter Schliemann, Kirsten Becker
Edition / Regelstand	Das Dunkelspiel
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Drei Magier Spiele GmbH, Regelstand Das Dunkelspiel, zuletzt geprüft am 02.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/nacht-der-magier/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/nacht-der-magier/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026