



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Ring der Magier

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

15

MINUTEN

Ring der Magier ist ein Geschicklichkeitsspiel für Kinder, bei dem ein magnetischer Ring über ein Spielfeld in der Schachtel geschnippt, gehüpft oder gedreht wird. Eine Aufgabenkarte bestimmt, welches der drei Ring-Kunststücke du zeigen musst. Wo der Ring liegen bleibt, entscheidet darüber, ob du einen Kristall für deine Ring-Tafel bekommst.

Spielziel

Sammle als Erster alle 8 Kristalle auf deiner Ring-Tafel. Dafür muss der magische Ring auf den richtigen Feldern zur Ruhe kommen.

Vorbereitung

Legt das Spielfeld in die Schachtel und prüft, ob die Steinkrone fest in der Mitte steckt. Die Aufgabenkarten kommen gemischt als verdeckter Stapel daneben, die Kristalle in die Kiste. Jeder nimmt sich eine Ring-Tafel plus Tipp-Plättchen und setzt sich vor die Spielfeld-Ecke in derselben Farbe.

So spielt ihr

- 1 Decke die oberste Aufgabenkarte auf.
- 2 Führe das abgebildete Kunststück aus: Ringtanz, Ringsprung oder Ringwende.
- 3 Schaut von oben in die Mitte des liegenden Rings.
- 4 Ist ein Kristallfeld zu sehen, nimm dir einen Kristall dieser Farbe aus der Kiste. Bei zwei Kristallfeldern gibt es zwei Kristalle.
- 5 Liegt der Ring auf einem Eckfeld, bekommst du den Kristall in dieser Farbe – gehört die Ecke einem Mitspieler, erhält der ebenfalls einen.
- 6 Zeigt sich nur Felsboden, geht es leer weiter zum nächsten Spieler.

So gewinnt ihr

Wer zuerst alle 8 Kristalle auf seinem Ring liegen hat, gewinnt. Schaffen es mehrere gleichzeitig, gewinnen sie gemeinsam.

Spielziel

Ihr wollt euren Ring mit Kristallkraft aufladen. Dazu bringt ihr den magischen Ring reihum auf die farbigen Kristallfelder des Spielfelds und nehmt euch für jeden Treffer einen passenden Kristall aus der Kiste. Diese Kristalle setzt ihr auf die vorgesehenen Plätze eurer Ring-Tafel. Wer als Erster alle 8 Plätze belegt hat, hat die Prüfung bestanden.

Spielmaterial

1 Spielfeld

1 Magischer Ring

1 Steinkrone

4 Ring-Tafeln

4 Tipp-Plättchen

60 Kristalle

24 Aufgabenkarten

1 Kiste

Spielaufbau

- Räumt das komplette Material aus der Schachtel und platziert die nun leere Schachtel mitten auf dem Tisch.
- Bevor ihr das erste Mal spielt, drückt alle Teile behutsam aus den Stanztafeln heraus und baut die Kiste zusammen.
- Das große Spielfeld kommt in die Schachtel.
- Sitzt die Steinkrone fest? Sie gehört in die Mitte des Spielfelds – kontrolliert das kurz.
- Die 24 Aufgabenkarten werden gemischt und kommen verdeckt als Nachziehstapel neben das Spiel.
- Die Kristalle füllt ihr in die Kiste, die dann griffbereit neben dem Spielfeld steht.
- Jede Person nimmt sich eine Ring-Tafel sowie das Tipp-Plättchen in der gleichen Farbe.
- Nehmt eure Plätze so ein, dass jede Person vor der Spielfeld-Ecke in ihrer eigenen Farbe sitzt.

Spielbeginn

Den magischen Ring bekommt der jüngste Mitspieler, er eröffnet die Partie. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Vor der ersten Runde solltet ihr Ringtanz, Ringsprung und Ringwende ein paar Mal ausprobieren.

Spielablauf

Der magische Ring

Der Ring hat zwei unterschiedlich gefärbte Seiten, eine gelbe und eine orange. Die eine Seite zieht an, die andere stößt ab. Welche Seite nach oben zeigt, gibt die jeweilige Aufgabe vor.

Dein Zug

Bist du dran, deckst du die oberste Karte des Aufgabenstapels auf. Auf ihr ist eines der drei Ring-Kunststücke abgebildet, und genau das führst du aus.

Die drei Aufgaben

Ringtanz

- 1 Lege den Ring mit der orangen Seite nach oben neben die Steinkrone. Er wird von der Krone angezogen.
- 2 Jetzt tippt jeder, welche Kristallfarbe gleich im Ring erscheint. Legt dazu eure Tipp-Plättchen auf ein farbiges Eckfeld eurer Wahl. Mehrere Plättchen dürfen in derselben Ecke liegen.
- 3 Du gibst dem Ring einen kräftigen Schubs, damit er schnell um die Steinkrone kreist. Klappt es nicht sofort, versuchst du es erneut, bis der Ring wirklich tanzt.
- 4 Nach der Runde nimmt jeder sein Tipp-Plättchen wieder vom Spielfeld und legt es vor sich ab.

Ringsprung

- 1 Nimm den Ring mit der orangen Seite nach oben in die Hand.
- 2 Halte ihn ruhig über die Steinkrone und lass ihn dann los. Er hüpfet sofort in eine Richtung davon.

Ringwende

- 1 Lege den Ring mit der gelben Seite nach oben auf dein Eckfeld. Innerhalb des Rings darf nur die Farbe deines Eckfelds sichtbar sein, die Ränder dürfen überstehen.
- 2 Schnippe den Ring so an, dass er seine Richtung wenigstens einmal ändert. Dafür kannst du ihn über die schwarze Bande spielen oder Richtung Steinkrone schicken – auch beides zusammen ist erlaubt.
- 3 Ändert der Ring die Richtung kein einziges Mal, war der Versuch ungültig und der nächste Spieler ist dran.

Die Wertung

Wenn der Ring liegen bleibt, schaut ihr von oben in seine Mitte. Ob die gelbe oder orange Seite oben liegt, spielt dabei keine Rolle. Entscheidend ist nur, was innerhalb des Rings zu erkennen ist.

- **Kristallfeld:** Du nimmst dir einen Kristall in dieser Farbe aus der Kiste und legst ihn auf deine Ring-Tafel. Sind zwei Kristallfelder im Ring zu sehen, bekommst du zwei Kristalle auf den passenden Plätzen.
- **Eckfeld:** Du nimmst dir einen Kristall in der Farbe dieser Ecke. Gehört die Ecke einem Mitspieler, darf der sich ebenfalls einen Kristall in seiner Farbe nehmen. Ist es deine eigene Ecke oder gehört sie

niemandem, bekommst nur du einen Kristall.

- **Felsboden:** Es gibt keinen Kristall, der nächste Spieler ist an der Reihe.

Beim Ringtanz gilt eine Besonderheit: Hier bekommen alle einen Kristall, die richtig getippt haben. Erscheinen im Ring zum Beispiel Blau und Rot, erhalten alle Rot-Tipper einen roten und alle Blau-Tipper einen blauen Kristall.

Kristalle in der Tasche

Hast du einen Kristall gewonnen, für dessen Farbe auf deinem Ring kein Platz mehr frei ist, legst du ihn in die Tasche auf deiner Ring-Tafel. Sind deine Taschen bereits voll, kannst du keinen weiteren Kristall mehr aufnehmen.

Kristalle eintauschen

Sobald 2 beliebige Kristalle in deiner Tasche liegen, darfst du sie in deinem Zug gegen einen zusätzlichen Versuch tauschen. Gib beide Kristalle in die Kiste zurück. Anschließend deckst du nacheinander 2 Aufgabenkarten auf und führst beide aus. Gewonnene Kristalle legst du wie gewohnt auf deinen Ring oder in die Tasche.

Der Spielzug

- 1 Decke die oberste Aufgabenkarte vom Stapel auf.
- 2 Optional: Tausche vorher 2 Kristalle aus deiner Tasche gegen einen zusätzlichen Versuch ein.
- 3 Führe das Kunststück aus, das die Karte zeigt: Ringtanz, Ringsprung oder Ringwende.
- 4 Beim Ringtanz legen zuvor alle ihr Tipp-Plättchen auf ein farbiges Eckfeld.
- 5 Schaut von oben in die Mitte des liegenden Rings und wertet aus, was dort zu sehen ist.
- 6 Nimm die verdienten Kristalle aus der Kiste und lege sie auf deine Ring-Tafel oder in deine Tasche.
- 7 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Bleibt der Ring nach deinem Versuch auf der Schachtelkante liegen, darfst du den Versuch wiederholen.
- Springt der Ring vom Spielfeld oder wird er von der Steinkrone angezogen, gibt es keine Kristalle. Der nächste Spieler ist dran.
- Die Ringwende zählt nur, wenn der Ring mindestens einmal die Richtung gewechselt hat.
- Bei der Ringwende muss innerhalb des Rings zu Beginn ausschließlich die Farbe deines eigenen Eckfelds zu sehen sein.
- Überzählige Kristalle wandern in die Tasche deiner Ring-Tafel. Sind die Taschen voll, kannst du keine weiteren Kristalle aufnehmen.
- Für 2 Kristalle aus der Tasche bekommst du einen zusätzlichen Versuch mit 2 Aufgabenkarten.
- Für die Wertung ist egal, welche Ringseite oben liegt.

Spielende und Gewinn

Sobald bei einer Person der eigene Ring vollständig mit acht Kristallen besetzt ist, ist die Partie sofort vorbei – und genau diese Person gewinnt. Schaffen zwei oder mehr Mitspieler das im selben Moment, teilen sie sich den Sieg.

Tipps

- Halte den Ring beim Ringsprung leicht schräg, dann hüpfte er in die Richtung, die du haben möchtest.
- Je dichter du den Ring beim Ringsprung an die Steinkrone hältst, desto weiter springt er. Ein kleiner Abstand zur Krone funktioniert am besten.
- Setze beim Schnippen den Finger direkt hinter den Ring und schiebe ihn kräftig nach vorne. Ziele dabei gezielt auf die Kristallfarben, die dir noch fehlen.
- Wirf überzählige Kristalle nicht weg: Zwei davon in der Tasche verschaffen dir einen kompletten Extra-Zug mit 2 Aufgabenkarten.
- Beim Ringtanz lohnt es sich, das Tipp-Plättchen auf eine Farbe zu legen, die dir auf der Ring-Tafel noch fehlt – nur dann bringt der Treffer dir wirklich etwas.
- Übt die drei Kunststücke vor der ersten Partie einmal in Ruhe, sonst gehen die ersten Züge ohne Kristalle aus.

Häufige Fragen

Was passiert, wenn der Ring auf der Schachtelkante liegen bleibt?

Dann zählt der Versuch nicht als verloren. Du darfst es noch einmal probieren.

Bekomme ich Kristalle, wenn der Ring vom Spielfeld springt?

Nein. Springt der Ring vom Spielfeld oder wird er von der Steinkrone angezogen, gibt es keine Belohnung und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wann ist eine Ringwende ungültig?

Die Ringwende zählt nur, wenn der Ring mindestens einmal seine Richtung gewechselt hat. Bleibt der Richtungswechsel aus, ist der nächste Spieler dran.

Spielt es eine Rolle, ob der Ring am Ende auf der gelben oder orangen Seite liegt?

Nein. Für die Wertung zählt allein, was innerhalb des Rings zu sehen ist.

Was mache ich mit Kristallen, für die auf meiner Ring-Tafel kein Platz mehr ist?

Diese überzähligen Kristalle legst du in die Tasche auf deiner Ring-Tafel. Sind die Taschen voll, kannst du keine weiteren Kristalle mehr annehmen.

Wie bekomme ich einen zusätzlichen Versuch?

Sobald 2 beliebige Kristalle in deiner Tasche liegen, gibst du sie in deinem Zug zurück in die Kiste. Dafür deckst du nacheinander 2 Aufgabenkarten auf und führst beide aus.

Profitieren beim Ringtanz auch Mitspieler?

Ja. Beim Ringtanz bekommt jeder einen Kristall, der die im Ring erscheinende Farbe richtig getippt hat. Erscheinen zwei Farben, werden beide Tipps belohnt.

Was passiert, wenn ich im Eckfeld eines Mitspielers lande?

Du nimmst dir einen Kristall in der Farbe dieser Ecke, und der Mitspieler, dem die Ecke gehört, darf sich ebenfalls einen Kristall dieser Farbe nehmen. Gehört die Ecke niemandem oder ist es deine eigene, bekommst nur du einen Kristall.

Wie viele Kristalle kann ich mit einem Versuch höchstens gewinnen?

Sind zwei Kristallfelder im Inneren des Rings zu sehen, nimmst du dir zwei passende Kristalle. Mehr nennt die Anleitung nicht.

Was gilt, wenn beim Ringtanz der Schubs nicht klappt?

Dann versuchst du es einfach noch einmal, bis der Ring tatsächlich um die Steinkrone kreist.

Informationen zum Spiel

Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 18.08.2026. 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/ring-der-magier/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026