



Zaubersee

Spielanleitung – kurz erklärt

Zaubersee ist ein kooperatives Kinderspiel, bei dem ihr gemeinsam drei kleine Magier und einen Kater über einen verwunschenen See bringt. Manche Seerosenblätter sind verzaubert und halten eure Figuren fest oder ziehen sie zur Burg zurück. Nur wer die passenden magischen Tiere aufdeckt, löst den Zauber und erreicht rechtzeitig den rettenden Holzsteg.

Spielziel

Bringt Conrad, Mila, Vicky und Kater Kasimir über den Zaubersee auf den Holzsteg, bevor der Zauberer Rabenhorst sein Zielfeld erreicht. Ihr spielt gemeinsam gegen das Spiel.

Vorbereitung

Legt das Spielfeld auf den Schachteinsatz und steckt Burg, Schilf und Rabe an. Schiebt die 8 Wasserstreifen mit dem Pfeil Richtung Holzsteg unter den Steg. Rabenhorst kommt auf sein Startfeld in der Burg, die 4 Spielfiguren in den Startbereich mit den grünen Pfeilen. Die 16 Plättchen werden gemischt und verdeckt neben der Schachtel ausgelegt.

So spielt ihr

- 1 Wer am Zug ist, deckt zuerst ein verdecktes Plättchen auf.
- 2 Bei einem magischen Tier wählt ihr danach eine freie Figur und schiebt sie waagrecht oder senkrecht Blatt für Blatt Richtung Holzsteg.
- 3 Spürt ihr die Zauberkraft, bleibt die Figur stehen. Zeigt das Blatt dasselbe Tier wie das aufgedeckte Plättchen, zieht ihr weiter.
- 4 Mit dem passenden Tier könnt ihr auch eine bereits festgehaltene Figur befreien und weiterziehen.
- 5 Zeigt das Plättchen Rabenhorst, dürft ihr nicht ziehen: Ein Wasserstreifen wandert unter den Holzsteg, verzauberte Figuren kehren zur Burg zurück und Rabenhorst rückt vor.
- 6 Am Zugende dreht ihr das Plättchen wieder um, dann ist der Nächste dran.

So gewinnt ihr

Ihr gewinnt zusammen, sobald alle 4 Figuren auf dem Holzsteg stehen. Erreicht Rabenhorst vorher sein Zielfeld und ist noch mindestens eine Figur im See, gewinnt er.

Spielziel

Ihr spielt als Team gegen den Zauberer Rabenhorst. Alle 4 Figuren – die Magier Conrad, Mila und Vicky sowie Kater Kasimir – müssen über den Zaubersee zum Holzsteg gelangen. Unterwegs halten verzauberte Seerosenblätter die Figuren fest oder schicken sie zurück zur Burg. Nur mit den passenden Plättchen der magischen Tiere lösen sich diese Zauber, und das muss gelingen, bevor Rabenhorst seine Burg verlassen und sein Zielfeld erreicht hat.

Spielmaterial

1 Spielfeld (Zaubersee)

1 Burg

1 Rabe

1 Schilf

5 Spielfiguren aus Holz

8 Wasserstreifen

16 Plättchen

Spielaufbau

- Vor der ersten Partie: Wasserstreifen und Plättchen vorsichtig aus der Stanzpappe drücken und die ausgestanzten Fenster der Burg entfernen.
- Nehmt das gesamte Material aus der Schachtel und stellt die Schachtel in die Tischmitte.
- Auf den Schachteinsatz kommt das Spielfeld, auf dem der Zaubersee abgebildet ist.
- Steckt Burg und Schilf in die Seite der Schachtel. Burg und Spielfeld müssen sauber zusammenpassen; der Rabe wird oben auf die Burg gesteckt und hält sie fest.
- Schiebt nacheinander alle 8 Wasserstreifen unter den Holzsteg. Der Pfeil zeigt nach oben und in Richtung des Holzstegs.
- In der Burg erkennt ihr Rabenhorsts Startfeld am eingekreisten Pfeil – dort stellt ihr ihn hin.
- Der Startbereich ist mit 4 grünen Pfeilen markiert; dorthin kommen die drei Magier sowie Kater Kasimir.
- Neben der Schachtel liegen die 16 Plättchen verdeckt aus, nachdem ihr sie gemischt habt.

Spielbeginn

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Den Anfang macht, wer von euch zuletzt in einem See geschwommen ist. Diese Person deckt als Erstes ein verdecktes Plättchen auf.

Spielablauf

Grundprinzip

Ihr spielt gemeinsam. In jedem Zug wird genau ein verdecktes Plättchen aufgedeckt. Erst danach entscheidet ihr, welche Figur ihr bewegt. Am Ende des Zuges wird das Plättchen wieder verdeckt an seinen Platz gelegt.

Ziehen über die Seerosenblätter

- 1 Deckt ein Plättchen auf. Zeigt es ein magisches Tier, dürft ihr ziehen.
- 2 Wählt eine freie Figur. Figuren im Startbereich sind immer frei und dürfen auf jedes der 4 Felder der ersten Reihe gesetzt werden.
- 3 Schiebt die Figur langsam waagrecht oder senkrecht, Blatt für Blatt, in Richtung Holzsteg. Hebt sie dabei nicht an.
- 4 Auf einem Seerosenblatt darf immer nur 1 Figur stehen. Andere Figuren dürft ihr nicht überspringen.
- 5 Ihr zieht so weit, bis ein verzaubertes Blatt die Figur festhält. Sobald ihr die Zauberkraft spürt, lasst ihr die Figur los; sie bleibt dort stehen.
- 6 Erreicht eine Figur den Holzsteg, stellt ihr sie auf ein beliebiges Zielfeld.

Zauber überwinden

Auf jedem Seerosenblatt sitzt ein magisches Tier. Wird eure Figur auf einem Blatt festgehalten, vergleicht ihr dieses Tier mit dem aufgedeckten Plättchen:

- Beide Tiere stimmen überein: Der Zauber wirkt nicht, ihr zieht mit dieser Figur weiter Richtung Holzsteg.
- Die Tiere sind verschieden: Die Figur bleibt verzaubert stehen, euer Zug endet.

Verzauberte Figuren befreien

Statt eine neue Figur loszuschicken, dürft ihr auch eine bereits festgehaltene Figur befreien. Das geht, wenn das aufgedeckte Plättchen genau das Tier des Blattes zeigt, auf dem sie steht. Deckt ihr zum Beispiel die Muschel auf und eine Figur wird auf dem Muschel-Blatt gehalten, zieht ihr von dort aus weiter – bis sie erneut verzaubert wird oder den Holzsteg erreicht.

Rabenhorst aufgedeckt

Zeigt das Plättchen Rabenhorst, dürft ihr in diesem Zug nicht ziehen. Stattdessen passiert Folgendes:

- 1 Nehmt den letzten Wasserstreifen unter dem Burgfelsen aus dem Spielfeld.
- 2 Schiebt ihn auf der anderen Seite unter dem Holzsteg wieder ein, mit dem Pfeil Richtung Holzsteg.
- 3 Alle verzauberten Figuren werden dadurch zurück zur Burg gezogen.
- 4 Rabenhorst darf gleichzeitig einen Schritt vorrücken.
- 5 Dreht das Plättchen wieder um, der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn gar nichts geht

Sind alle Figuren verzaubert und das aufgedeckte Tier passt zu keiner von ihnen, dürft ihr nicht ziehen. Rabenhorst beschwört den See erneut: Ihr schiebt einen Wasserstreifen unter den Holzsteg, genau so, als hättet ihr ein Rabenhorst-Plättchen aufgedeckt.

Beispiel

Emma deckt den Schmetterling auf und wählt Vicky. Sie zieht vom Startbereich auf das Feld mit der Schildkröte – dieses Blatt ist frei. Auf dem Schmetterlings-Blatt spürt sie den Zauber, doch weil ihr Plättchen den Schmetterling zeigt, zählt er nicht und sie zieht weiter. Das Raupen-Blatt ist frei, auf dem Krabben-Blatt wird Vicky jedoch festgehalten. Emma dreht das Plättchen um, der nächste Spieler ist dran.

Der Spielzug

- 1 Ein verdecktes Plättchen aufdecken.
- 2 Entscheiden: freie Figur aus dem Startbereich ziehen, eine verzauberte Figur mit passendem Tier befreien – oder bei Rabenhorst einen Wasserstreifen verschieben.
- 3 Die gewählte Figur waagrecht oder senkrecht Blatt für Blatt Richtung Holzsteg schieben, bis ein Zauber sie festhält.
- 4 Beim Stopp prüfen, ob das Tier des Blattes dem aufgedeckten Plättchen entspricht; wenn ja, weiterziehen.
- 5 Das Plättchen wieder verdeckt zurücklegen.
- 6 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Auf jedem Seerosenblatt darf nur 1 Figur stehen; Überspringen anderer Figuren ist verboten.
- Die Figur wird geschoben, nicht angehoben. Vorher auszuprobieren, ob ein Blatt verzaubert ist, ist nicht erlaubt.
- Erst wird das Plättchen aufgedeckt, danach wählt ihr die Figur.
- Figuren im Startbereich gelten immer als frei und dürfen auf jedes der 4 Felder der ersten Reihe ziehen.
- Figuren, die zur Burg zurückgezogen wurden und im Startbereich stehen, sind wieder frei.
- Auf dem Holzsteg darf die Figur auf ein beliebiges Zielfeld gestellt werden.
- Durch das Verschieben der Wasserstreifen ändert sich, welche Seerosenblätter verzaubert sind.

Spielende und Gewinn

Ihr gewinnt gemeinsam, sobald Conrad, Mila, Vicky und Kasimir alle über den Zaubersee auf den Holzsteg gelangt sind. Erreicht Rabenhorst dagegen sein Zielfeld, während noch mindestens eine eurer Figuren auf dem See steht, gewinnt der Zauberer und ihr verliert die Partie gemeinsam.

Varianten

- Für die erste Partie nur 1 Rabenhorst-Plättchen einmischen, die anderen 3 bleiben beiseite.
- Nach einem Sieg könnt ihr die Schwierigkeit erhöhen, indem ihr für die nächste Partie 1 weiteres Rabenhorst-Plättchen dazumischt (bis maximal 4).

Tipps

- Merkt euch die Positionen der Tier-Plättchen. Weil sie nach jedem Zug wieder umgedreht werden, hilft ein gutes Gedächtnis beim gezielten Aufdecken.
- Beratet euch vor dem Aufdecken gemeinsam, welches Plättchen gerade am meisten bringt und welcher Weg sinnvoll ist.
- Steuert bevorzugt Blätter an, deren Tier ihr gerade aufgedeckt habt – dort kann euch der Zauber nicht stoppen.
- Lasst nie alle 4 Figuren gleichzeitig verzaubert stehen, sonst rückt Rabenhorst vor, ohne dass ihr etwas tun könnt.
- Denkt daran, dass sich die verzauberten Blätter ändern, sobald ein Wasserstreifen verschoben wurde. Alte Erfahrungen gelten danach nicht mehr.

Häufige Fragen

Darf ich erst eine Figur auswählen und dann das Plättchen aufdecken?

Nein. Zuerst wird ein Plättchen aufgedeckt, erst danach entscheidet ihr, welche Figur ihr bewegen wollt.

Darf ich ausprobieren, ob ein Seerosenblatt verzaubert ist?

Nein. Antesten ist nicht erlaubt. Ihr schiebt die Figur vorsichtig über das Spielfeld, ohne sie anzuheben.

Wie weit darf ich in einem Zug ziehen?

Ihr zieht Blatt für Blatt waagerecht oder senkrecht weiter, bis ein verzaubertes Seerosenblatt eure Figur festhält oder ihr den Holzsteg erreicht. Eine feste Schrittzahl gibt es nicht.

Was passiert, wenn meine Figur festgehalten wird?

Die Figur bleibt auf diesem Blatt stehen. Stimmt das Tier des Blattes mit dem aufgedeckten Plättchen überein, dürft ihr trotzdem weiterziehen, sonst endet euer Zug.

Was bewirkt ein Rabenhorst-Plättchen?

Ihr dürft nicht ziehen. Der letzte Wasserstreifen unter dem Burgfelsen wird entnommen und unter dem Holzsteg wieder eingeschoben, alle verzauberten Figuren kehren zur Burg zurück und Rabenhorst rückt einen Schritt vor.

Was tun, wenn alle Figuren verzaubert sind und kein Tier passt?

Dann dürft ihr nicht ziehen. Ein Wasserstreifen wird unter den Holzsteg geschoben, genau wie bei einem aufgedeckten Rabenhorst-Plättchen.

Dürfen zwei Figuren auf demselben Seerosenblatt stehen?

Nein. Pro Blatt ist nur 1 Figur erlaubt, und andere Figuren dürfen auch nicht übersprungen werden.

Sind zurückgezogene Figuren wieder frei?

Ja. Figuren, die in den Startbereich zurückbewegt wurden, gelten als frei und dürfen im nächsten Zug auf ein beliebiges Blatt der ersten Reihe ziehen.

Wohin kommt eine Figur, die den Holzsteg erreicht?

Sie wird auf ein beliebiges Zielfeld des Holzstegs gestellt.

Dürfen wir uns gemeinsam absprechen?

Ja. Ihr dürft gemeinsam beraten, welches Plättchen aufgedeckt und welcher Weg gewählt werden soll.

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 15.10.2026. 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/zaubersee/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/zaubersee/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026