

Ein Spiel von

RALF ZUR LINDE

# DrachenPups & TollkirschKern

## REGELN

KLINGELINGELING! SCHULE AUS! ENDLICH!  
NIX WIE AB ZUM SPIELEN!

Halt Stop! Ganz vergessen, es gab ja noch Hausaufgaben. Herrjeh.  
Ausgerechnet bei Prof. Trina Tortenguss in Transzenderter Trankologie.  
Also ab in den gruseligen Keller der Zauberschule und Zutaten sammeln für  
ein paar schicke Zaubertränke.

Aber Obacht! Einfach so wäre ja zu einfach. Wer eine gute Note will,  
muss das auch unter verschärften Bedingungen hinkriegen. Im Dunkeln.  
Und überall hängen diese zauseligen Zumsel-Fledermäuse rum. Gulp!

## SPIELMATERIAL – WAS IST IN DER SCHACHTEL?



Der Keller der Zauberschule



Die Kellertür



12 magische Kellerplättchen



20 Zauberino-Scheiben in 4 Farben  
(das seid ihr)



1 Bestimm-Zauberino-Scheibe in Lila



30 Zaubertränke für die Hausaufgaben



2 Stickerbögen zum Bekleben  
(magisch)

1 Anleitung  
(die lest ihr gerade)

72 zauberhaft zählbare Zauber-Zutaten



12 x blaue Drachenpulse



12 x rote Tolkirschkerne



12 x braune Pfeifenpilze



12 x grüne Blubberblätter



12 x gelbe Dinokrallen



12 x lila Knallbohnen



## VOR DEM ERSTEN SPIEL – NOCH WAS ZU TUN!

Bevor ihr zum ersten Mal losspielen könnt, müsst ihr noch die Zauberino-Scheiben (ab jetzt auch „Zauberinos“ genannt) und den Bestimm-Zauberino mit den Stickern bekleben. Dabei gibt es für die Vorder- und Rückseite von jeder Zauberino-Scheibe je einen Sticker in der passenden Farbe.



Für den Bestimm-Zauberino könnt ihr euch aus drei Motiven aussuchen, was ihr auf Vorder- und Rückseite kleben wollt. Das sind die lila farbenen Sticker.

## WIE LÄUFT DAS SPIEL ÜBERHAUPT AB?

Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr mit euren Zauberinos im Keller Zutaten für die Zaubertränke sammeln und dann die Tränke brauen. Jeder Trank, den ihr brauen könnt, bringt euch Punkte.

So sehen die Symbole der Zutaten auf den Kellerplättchen aus:



Roter  
Tolkirschkern



Blauer  
Drachenpus



Brauner  
Pfeifenpilz



Grünes  
Blubberblatt



Gelbe  
Dinokralle



Lila  
Knallbohne

Wer zuerst 10 Punkte zusammen hat, gewinnt das Spiel.

In jeder Runde wechseln die magischen Kellerplättchen und die Zutaten sind an anderen Stellen zu finden. Ihr müsst euch so viel wie möglich davon merken, bevor das Licht ausgeht. Dann legt ihr los und stellt eure Zauberinos auf die Kellerfelder.

Ob ihr dann auch etwas gefunden habt, seht ihr, wenn das Licht wieder angeht. Aber Vorsicht! Wenn ihr eine Zumsel-Fledermaus aufgeweckt habt, dann jagt sie euch aus dem Keller und ihr bekommt überhaupt nichts.

Wenn ihr dann genügend Zutaten habt, könnt ihr einen oder mehrere Zaubertränke brauen, aber nur, wenn ihr auch einen Kessel im Keller gefunden habt.



# WAS IST DENN AUF DEN KELLERPLÄTTCHEN DRAUF?

Auf den Kellerplättchen könnt ihr sehen, was im Keller der Zauberschule so zu finden ist.



Man sieht alle 6 verschiedenen **Zutaten**, die es genauso auch als Holzteile gibt.  
Nicht auf jedem Plättchen sind alle Zutaten drauf, aber insgesamt sind alle gleich oft zu finden.



Dann gibt es auf jedem Plättchen einen **Kessel**, um einen Trank zu brauen.  
Den braucht ihr natürlich, ohne Kessel kein Trank.



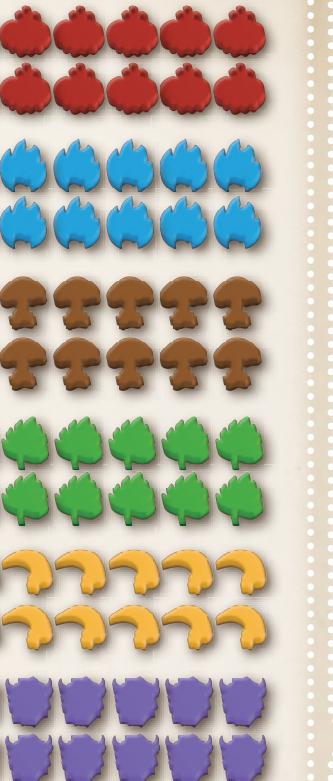
Und dann sind da leider auch die lästigen **Zumsel-Fledermäuse**. Die pennen den ganzen Tag lang,  
aber wenn ihr sie aufweckt, sind sie echt angenevrt und jagen euch aus dem Keller. Also Vorsicht!

## ALLES AUF ANFANG – DER SPIELAUFBAU

- 1 Legt den **Keller der Zauberschule** in die Mitte des Tisches, so dass ihr ihn alle gut sehen können.
- 2 Die **Trankplättchen** mischt ihr und stapelt sie mit der Rückseite nach oben in einen oder mehrere Stapel.  
Dann zieht ihr davon 8 Stück und legt sie offen aus.
- 3 Die **zauberhaften Zutaten** sortiert ihr nach Farbe und legt sie neben dem Keller bereit.
- 4 Die **magischen Kellerplättchen** legt ihr ebenfalls als Stapel neben dem Keller bereit.  
Vier davon schiebt ihr wie auf Seite 6 beschrieben in den Keller für die erste Runde.
- 5 Ihr nehmt euch alle 5 **Zauberinos** eurer Farbe.
- 6 Den **Bestimm-Zauberino** bekommt, wer als letztes gezaubert hat.  
Wer ihn gerade hat, wird „**Bestimmy**“ genannt.



3



1



4



2



5

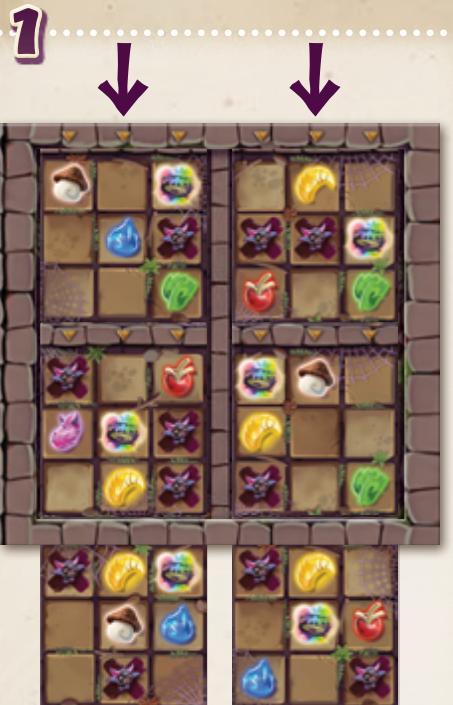


6



5

## JEDE RUNDE GEHT SO LOS:



- 1** Bestimmy nimmt zwei magische Kellerplättchen vom Stapel und schiebt sie in Pfeilrichtung in den Keller, eins in jeder Reihe. Schiebt genau so weit, dass die Mauern in der Mitte wieder vollständig aussehen.

Dabei werden zwei andere Kellerplättchen aus dem Keller geschoben. Ihr nehmt sie, dreht sie um und legt sie unter den Stapel der anderen Kellerplättchen.

Nun ist klar, wo die Zutaten, Kessel und Zumsel-Fledermäuse liegen. Das Problem ist nur, dass Bestimmy irgendwann das Licht ausmachen darf. Deshalb kommt jetzt das Wichtigste: Merkt euch gut, was im Keller wo genau ist. Das geht natürlich nicht mit allen Feldern, aber ihr solltet zumindest ein paar Dinge im Kopf behalten.

- 2** Denn: Bestimmy (und Bestimmy allein) darf bestimmen, wann das Licht ausgeht. Deshalb ja auch „Bestimmy“. Wenn du Bestimmy bist, dann schiebst du nun den großen Schieber mit der Tür und den eingezeichneten Feldern komplett in den Keller rein (vorsichtig bis zum Anschlag). Aus die Maus. Dunkel.

## WAS MACHE ICH, WENN ICH DRAN BIN?

Bestimmy fängt an und dann seid ihr alle immer im Uhrzeigersinn dran.

Wenn ihr an der Reihe seid, dürft ihr einen von euren Zauberinos auf ein freies Feld auf der Kellertür setzen. Natürlich versucht ihr Felder zu erwischen, von denen ihr euch eben gemerkt habt, dass da eine tolle Zutat oder ein Kessel drunter sind, und bloß keine Zumsel-Fledermaus. Ihr könnt aber auch auf Risiko gehen und euren Zauberino auf ein beliebiges Feld setzen, obwohl ihr keine Ahnung habt.



Wenn ihr aber keinen Zauberino mehr setzen wollt, weil ihr nicht mehr wisst, was wo ist, dann könnt ihr auch aussteigen, obwohl ihr noch nicht alle 5 Zauberinos gesetzt habt. Manchmal ist das echt schlau. Dann seid ihr aber in dieser Runde nicht mehr dran und alle anderen spielen weiter, bis sie auch aussteigen. Ihr müsst auch in jeder Runde mindestens 1 Zauberino gesetzt haben, bevor ihr aussteigen dürft.

Wer zuletzt aussteigt, bekommt am Ende der Runde den Bestimm-Zauberino für die nächste Runde. Merkt euch das, lasst aber den Bestimm-Zauberino erstmal noch dort liegen, wo er gerade ist.

## LiCHT AN!

Wenn alle fertig sind, macht Bestimmy das Licht wieder an, zieht also die große Kellertür wieder komplett aus dem Keller raus. Seid dabei ein bisschen vorsichtig, damit die Zauberinos auf der Folie nicht verrutschen.

- 1** Jetzt schaut ihr reihum, angefangen mit Bestimmy, was ihr so gefunden habt. Für jeden Zauberino, der auf einer Zutat steht, nehmt ihr euch die Zutat aus dem Vorrat und legt sie vor euch ab. Ihr dürft beliebig viele Zutaten vor euch liegen haben.

Wenn ihr eine Zutat nehmen dürftet, es gibt sie aber nicht mehr im Vorrat, dann dürft ihr die Zutat bei jemand anderem wegnehmen. Dabei muss abgeben, wer die meisten von dieser Zutat hat. Bei Gleichstand darf ihr entscheiden, wer abgeben muss.

Wenn das Feld leer ist, auf dem euer Zauberino steht, dann passiert nichts, ihr bekommt aber auch nichts dafür.

- 2** Wenn ihr einen Zauberino auf einem Kessel stehen habt, dürft ihr dafür einen Trank brauen. Wie das geht, kommt gleich im nächsten Abschnitt. Wenn ihr auf mehreren Kesseln steht, dann dürft ihr auch mehrere Tränke brauen (müsset ihr aber nicht).

- 3** **ABER:** Wenn einer oder mehrere von euren Zauberinos auf einer Zumsel-Fledermaus stehen, dann habt ihr die kleinen Biester geweckt. Und ihr wisst ja: die jagen euch aus dem Keller. Ihr bekommt diese Runde leider NICHTS. Ihr dürft keine Zutat nehmen und auch keinen Trank brauen. Mist.

Auf jeden Fall nehmt ihr alle eure Zauberinos wieder an euch.

Nachdem ihr nun eure Zutaten genommen habt (falls ihr welche bekommt) und eure Tränke gebraut habt (falls ihr könnt), geht es reihum weiter, bis alle dran waren. Dann startet die nächste Runde.



**DAS WAR  
WOHL NIX!**

**BEISPIEL:** Hier darf der rote Zauberino eine Drachentränke aus dem Vorrat an sich nehmen und Blau darf einen Trank brauen. Grün hat eine Zumsel-Fledermaus erwischt und geht in dieser Runde leider leer aus.

## GUT UMRÜHREN – WIR BRAUEN TRÄNKE

Wenn ihr einen oder mehrere Kessel mit euren Zauberinos belegt hattet, dann dürft ihr Tränke brauen. Wenn ihr könnt.

Ihr dürft jeden Trank brauen, der offen ausliegt. Auf jedem Trank ist zu sehen, welche Zutaten ihr dafür braucht. Es gibt Tränke mit 1, 2, 3, 4 oder 5 Zutaten.

Wenn ihr die Zutaten für einen Trank gesammelt habt, dann gebt ihr sie zurück in den Vorrat und nehmt euch das Trank-Plättchen. Es bringt euch so viele Punkte wie die Zahl darauf anzeigt, und ihr legt es offen vor euch ab. Das kann euch nun niemand mehr wegnehmen.

**BEISPIEL:** Auf diesem Trank sind **2 grüne Blubberblätter** und **1 gelbe Dinokralle** abgebildet. Ihr müsst also **2 grüne Blubberblätter** und **1 gelbe Dinokralle** haben, um den Trank zu brauen (und natürlich einen Kessel). Ihr legt die 3 Zutaten zurück in den Vorrat und nehmt euch das Trank-Plättchen.



Ihr deckt dann gleich ein neues Trank-Plättchen vom Stapel auf.

Das könnt ihr auch mehrmals machen, wenn ihr mehr als einen Kessel belegt habt und auch die Zutaten dafür habt.

## NÄCHSTE RUNDE ... ODER VIELLEICHT DOCH NICHT?

Es geht nun in die nächste Runde und damit so weiter wie oben im Abschnitt „Jede Runde geht so los:“ (Seite 6) beschrieben. Wer in der letzten Runde zuletzt ausgestiegen ist, wird nun Bestimmy und bekommt den Bestimm-Zauberino.

**ABER:** Wenn jemand von euch mindestens **10 Punkte** mit Tränken gesammelt hat, dann geht es eben doch nicht weiter, denn dann ist das Spiel zu Ende. Das können auch mehrere von euch sein, die das geschafft haben.

Gewonnen hat dann, wer die meisten Punkte gesammelt hat. Dazu zählt ihr die Punkte von euren gebrauten Tränken zusammen.

Wenn es einen Gleichstand gibt, dann zählt ihr von allen, die gleichauf sind, die Trank-Plättchen. Wer davon weniger hat, hat das Spiel gewonnen. Wenn das auch noch gleich ist, dann gebt euch die Hand, ihr habt alle gewonnen.



### CREDITS

Autor des Spiels: Ralf Zur Linde  
Illustration: Roman Kucharski  
Grafikdesign: Christian Schaaerschmidt  
Redaktion: Thomas Alt, Beate Heinke, Eileen Knorr, Svea Schenkel

Skellig Games bedankt sich bei allen, die in die Entwicklung, das Testen und die Produktion dieses Spiels einbezogen waren. Ohne Euch sind wir nichts.

Besucht uns auf Discord  
Für Ersatzteile meldet euch bitte hier:  
[info@skellig-games.de](mailto:info@skellig-games.de)



**SKELLIG GAMES** GmbH  
Parkweg 6  
35452 Heuchelheim  
Germany  
[www.skellig-games.de](http://www.skellig-games.de)

Hergestellt in China  
© 2026 Skellig Games GmbH  
Änderungen vorbehalten:  
1. Edition VI/2026

