

## Installation:

So einfach läßt sich „Zilly, die Zauberin“  
auf Deinem Computer installieren:

### Windows 3.1x

#### 1. Installation

Gib im Menü „Datei/Ausführen“ den Befehl „x:\install.exe“ ein.  
(Setze für „x“ den Laufwerksbuchstaben des CD-ROM  
Laufwerks ein.) Folge den Anweisungen des Installations-  
programms.

#### 2. Programmstart (nach der Installation)

Wähle im Programm-Manager die Gruppe „Tivola“ aus  
und klicke das Symbol „Zilly, die Zauberin“ an.

### Windows 95

Autostart; Folge den Anweisungen des Installationsprogramms.

### Quick Time (Windows)

Hinweise zur QuickTime-Installation findest Du in der  
Datei „Liesmich.txt“ auf Deiner CD-ROM.

### Mac

1. Ziehe den Ordner „Auf den Systemordner ziehen“ auf den  
Systemordner Deiner Festplatte.
2. Klicke auf das Symbol „Zilly, die Zauberin“, um das Spiel  
zu starten. Viel Spaß!

hergestellt von



**Tivola**  
SPIELGESCHICHTEN



Mit dem bekannten Sprecher  
**Hans Paetsch!**

**Tivola**  
SPIELGESCHICHTEN

Bilderbuch-Klassiker  
auf CD-ROM!  
in Deutsch  
und Englisch!



Korky Paul • Valerie Thomas

# Zilly, die Zauberin

Zauberspaß im Zauberschloß!



Um einen Kater zu verkleinern...



Zilly, die Zauberin,  
lebt in einem schwarzen **Schloß**  
mit schwarzen Möbeln.

Pech für ihren schwarzen Kater **Zingaro**,  
der dauernd übersehen wird.

Da muß Zilly sich  
etwas einfallen lassen!



Was? Du den Zaubertrank verfeinern...

### Los geht's:

In diesem **Haus** wechselt  
alles ständig seinen Platz.  
Wo eben noch das Bade-  
zimmer war, ist plötzlich  
das Wohnzimmer. War die  
Glaskugel gerade noch  
auf dem Dachboden, kann  
sie jetzt schon in der  
Küche sein.

In diesem **Bilderbuch**  
ist die Geschichte von  
Zilly und Zingaro auf-  
geschrieben. Ein Klick auf  
den kleinen Kessel – und  
Du kannst sie Dir vorlesen lassen. Ein zweiter Klick –  
und die Geschichte wird unterbrochen. Wenn Du  
mitlesen willst, kannst Du auch auf die einzelnen  
Sätze klicken.

Brauchst Du Hilfe?  
Dann klicke auf Zillys  
magische **Glaskugel**.

Möchtest Du das Spiel  
beenden? Dann klicke  
auf das **Vogelnest**.



Klicke auf den  
**Projektor** und schau  
Dir den kleinen Film über  
Zilly und Zingaro an.

Spinnenspinne muß in Suppe fallen,...

Überall wo Du den **Zauberstab** findest und anklickst, wird Dein Mauszeiger zum Zauberstab. Dann kannst auch Du zaubern und Dinge verwandeln...

Um zu Zillys Haus zurückzukommen, klickst Du einfach auf die **Leertaste** Deiner Tastatur oder auf den Bilderrahmen mit Zillys Haus.

Manchmal beginnt der **Besen** zu brennen. Suche dann im Zimmer nach Wasser, um das Feuer zu löschen!

Wenn Du auf den **Bilderrahmen** mit Zillys Porträt klickst, vergeht Deine Zauberkraft wieder.



Mit dem **Suchspiel** kannst Du hier ein Suchspiel spielen. Gucke Dir mit dem Zauberstab zunächst an, wo die Dinge versteckt sind und merke Dir das. Klicke dann auf ein Türfeld. Hier erscheint eine Figur. Suche nun nach dem passenden Gegenstand im Zimmer. Wenn Du für alle sechs

Türfelder die passenden Figuren findest, öffnet sich die Tür und Du siehst eine Belohnung. Noch Fragen? Klicke auf Zingaro.

aus einem runden Glas die Krallen...



Mit der **Maus** suchst Du nach den Zutaten für Zillys **Rezepte**.

Mit dem **Zauberstab** suchst Du Dir einen **Zauberspruch** aus dem Rezeptbuch heraus. Klicke auf die Ecken des Buches. Hast Du einen guten Zauberspruch gefunden? Dann klicke auf die Mitte des Buches. Wenn Du die benötigten Zutaten anklickst,

springen sie in den Kessel. Beachte die richtige Reihenfolge! Wenn Du einen Fehler gemacht hast, klickst Du auf den Mop rechts neben dem Kessel, um von vorne zu beginnen. Hast Du alle Zutaten? Klicke auf den Topfdeckel. Mal sehen, was Du da gebraut hast. Vergiß nicht, das Zaubergemisch zu kochen, falls es so im Rezept steht. Brauchst du Hilfe? Dann klicke auf den Zauberkessel.



Mit dem **Zauberstab** erweckst Du im Badezimmer **versteckte Geister** zum Leben. Vorsicht!

Der Gemisch hat nun gut geklebt...



Mit dem  kannst Du hier das Zimmer **ein färben**. Das lila Monster färbt alles lila und rosa, das blaue Monster färbt alles bunt. Hast Du es geschafft, allen Gegenständen die gleiche Farbe zu geben, erhältst Du eine musikalische Belohnung.

Mit dem  läßt sich auf dem Dachboden **Musik** machen!



Die Geschichte „Zilly, die Zauberin“ ist auch als Buch erhältlich.  
Korky Paul/Valerie Thomas:  
„Zilly, die Zauberin“ Parabel Verlag  
ISBN: 3-7898032-12-X

...eben ist der Zauberergruß gesprochen!

## Zilly, die Zauberin

Nach dem gleichnamigen Kinderbuch „Zilly, die Zauberin“  
Original-Illustrationen von Korky Paul  
Original-Geschichte von Valerie Thomas  
aus dem Englischen übersetzt von Barbara Haupt



Deutsche Bearbeitung  
Projektleitung  
Technische Leitung  
Übersetzung Zillys Zauberbuch  
Regie Sprachaufnahmen  
Tonstudio  
Musik & Geräusche  
Creative Direction  
Grafik-Design Print  
Erzähler  
Zilly, die Zauberin  
Zingaro  
Zillys Zauberkesel

Tivola Verlag GmbH & Co. KG  
Anna Dupurs  
Don Karl  
SDL Ltd.  
Anna Dupurs, Barbara Landbeck  
Hastings Music Hamburg GmbH  
Sound Company: Harry Schnitzler, Jens Busch  
Barbara Landbeck  
Christine Lüdke, Sabine Gröner  
Hans Paetsch  
Andrea Linau-Marell  
Montgomery Arnold  
Robert Missler

© Deutsche Ausgabe 1998 Tivola Verlag GmbH & Co. KG  
Originaltitel „Winnie the Witch“, veröffentlicht in englischer Sprache von © Oxford University Press, 1995  
Produziert von Inner Workings Ltd., 1995

Das Windows Logo ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation. Das Apple Computer Logo ist ein Warenzeichen der Apple Computer, Inc. Diese CD keinesfalls in einem Audio Gerät abspielen, das Gerät könnte beschädigt werden.