

SPIELENDEN UND SIEGER

Wer alle seine Wichtel zuerst auf die gegenüberliegende Seite gebracht hat, ist der Sieger des Spiels.

SPIELVARIANTE

Um das Spiel für jüngere Spieler einfacher zu gestalten wird bei dem zweiten Teil eines Zuges auf die Einhaltung des rechten Winkels (90°) verzichtet. Der Wichtel kann nun nach beliebigen senkrechten, waagerechten oder diagonalen bis zum nächsten Hindernis weitergezogen werden.

Ansonsten verläuft das Spiel wie zuvor beschrieben.



Viel Spaß wünscht
das W&L-Team



Abenteurer im Wichtelwald

Ein Spiel von Manfred Ludwig

Wie jedes Jahr treffen sich die Waldwichtel zu Ihrem großen Wettbewerb: welche Wichtelfamilie mit jeweils 6 Wichteln wird wohl dieses Mal den Wald am schnellsten durchqueren und auf die gegenüberliegende Seite kommen? Die Wichtelfamilie, die bei diesem Wettbewerb zuerst komplett das Spielfeld überquert hat, ist der Sieger und hat den cleversten Anführer. Eine wichtige Rolle spielen dabei die Bäume, doch dazu später mehr!

Spieler: 2-4, ab 8 Jahren

Spieldauer: 30 Minuten

Spielmaterial: 1 Spielplan

24 Spielfiguren

(je 6 in 4 verschiedenen Farben)

34 Holzbäume



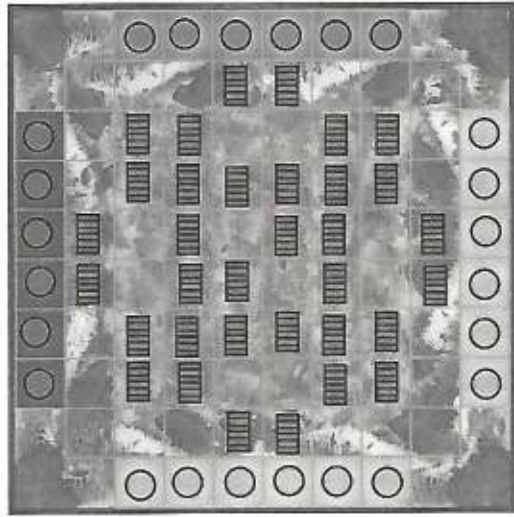
SPIELVORBEREITUNG

Zunächst wird der Spielplan in die Tischmitte gelegt. Danach wird auf jedes Spielfeld, das einen Punkt in der Mitte hat, ein Baum gestellt. (Später, während des Spiels, haben diese Kreise keine Bedeutung mehr, d.h. die Bäume können auf beliebige Felder gesetzt werden.) Die Spieler wählen die Farbe ihrer Wichtel (Spielfiguren) und setzen ihre 6 Wichtel auf die Startfelder derselben Farbe.

GrafikDesign: Peter Schurzmann
© Dami Editori

© 2000 W&L Verlagsgesellschaft mbH
Nußbaumweg 4
D-71720 Oberstenfeld

T.Nr. 2839167

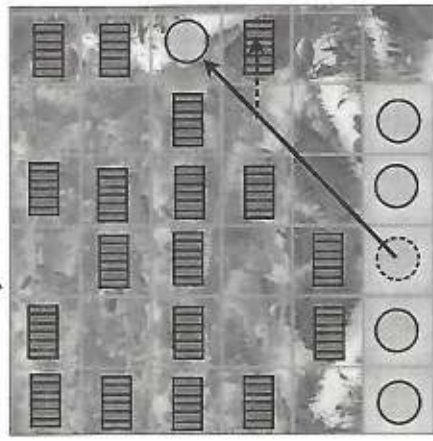


Spielaufbau für 4 Spieler

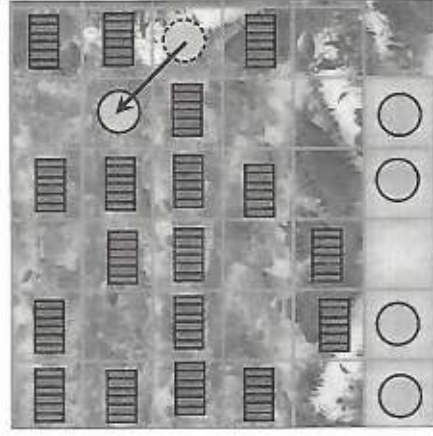
SPIELABLAUF

Die Spieler kommen reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe. Der jüngste Spieler beginnt. Zunächst darf er einen beliebigen Baum in beliebiger Richtung um 1 Feld verschieben. Es darf allerdings nie ein Baum auf ein Startfeld geschoben werden. Anschließend kommt der Zug mit einem beliebigen seiner Wichtel. Dieser Zug besteht in der Regel aus zwei Teilen:

1. Zunächst wird der Wichtel in gerader Richtung waagrecht, senkrecht oder diagonal so weit geführt, bis er in seiner geraden Bewegungsrichtung auf ein Hindernis stößt. Ein Hindernis kann ein Baum, ein anderer Wichtel oder der Spielfeldrand sein.
2. An dieser Stelle (und nur an dieser Stelle) darf die Richtung gewechselt werden und derselbe Wichtel darf noch einmal geradeaus in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Richtung weiterbewegt werden - dabei muß allerdings ein rechter Winkel (90°) eingehalten werden - bis er wiederum auf 1 Hindernis stößt (oder ein Zielfeld auf der gegenüberliegenden Seite erreicht hat).



Der Baum wurde um ein Feld waagrecht versetzt. Zu 1.) Danach wurde der Wichtel diagonal bis zum Spielfeldrand gezogen.



Zu 2.) Nachdem der Spielfeldrand ein Hindernis ist, darf noch einmal unter 90° ein Haken bis zum nächsten Hindernis geschlagen werden.

Dieser zweite Zug braucht natürlich nur dann gemacht werden, wenn er einen Vorteil bringt. Wenn dieser zweite Zug allerdings begonnen wurde, muß er auch bis zum nächsten Hindernis gemacht werden, wie der 1. Zug. Es ist also nicht erlaubt, einen Zug zu beenden, bevor der Wichtel auf ein Hindernis stößt. Der Spieler kann aber auf den zweiten Zug ganz verzichten, wenn ihm dies günstiger erscheint.

Wenn der erste Spieler seinen Zug beendet hat, ist dessen linker Nachbar an der Reihe. Auch er bewegt zunächst einen beliebigen Baum in der beschriebenen Weise und macht dann den Zug mit seinem Wichtel. Die übrigen Spieler folgen reihum.

Sobald ein Wichtel mit seinem Spielzug ein Zielfeld erreichen könnte, dieses aber noch von dem Wichtel des Gegenspielers besetzt ist, wird wie folgt gespielt:
der Wichtel darf mit seinem Zug in das Zielfeld ziehen, der Wichtel des Gegenspielers wird dafür von diesem Feld entfernt und an eine beliebige andere Stelle des Spielfeldes versetzt (einschließlich Startfelder).

Eigene Wichtel, die bereits auf den Zielfeldern stehen, dürfen dagegen nicht versetzt werden...

Wichtige Zusatzregeln:

- Bäume und Wichtel dürfen nicht übersprungen werden!
- Auf einem Feld haben immer nur 1 Wichtel oder 1 Baum Platz!
- Zu dem Spielfeld gehört nur der Wald und nicht die Startfelder der Wichtel!
- Ein Baum, der von einem Spieler versetzt wurde, darf unmittelbar danach nicht sogleich wieder vom nachfolgenden Spieler versetzt werden.
- Jeder Spieler darf immer nur einen Wichtel auf dem Spielfeld haben. (Ausnahme: Bei dem Spiel zu zweit dürfen maximal 2 Wichtel eines jeden Spielers auf dem Spielfeld sein.)



- Wenn ein Wichtel von einem Gegenspieler von dessen Startfeld entfernt wird und an eine beliebige Stelle des Spielplanes versetzt wird, hat ein Spieler mehr als 1 Wichtel (bei 2 Spielern mehr als 2 Wichtel) im Spiel!

