

Der Rattenfänger von Hameln

The Pied Piper
of Hamelin Le Joueur
de Pipeau De Rattenvanger
van Hamelen

Ein Spiel von Alex Randolph,
illustriert von Petra Probst

3519

Spielregel – Playing rules –
Règles du jeu – Spelregels



Alle Rechte vorbehalten

© 1993 by Verlag Herder, Hermann-Herder-Straße 4, D-79080 Freiburg im Breisgau
under Berne and Universal Copyright Conventions.

Vertrieb durch JUMBO Spiele GmbH, Herscheid

Made in Holland by · Fabriqué en Hollande par:

Nederlandse Spellenfabriek BV, P.O. Box / B.P. 1729, 1000 BS Amsterdam

Printed in the Netherlands · Imprimé aux Pays-Bas

HERDER FREIBURG · BASEL · WIEN

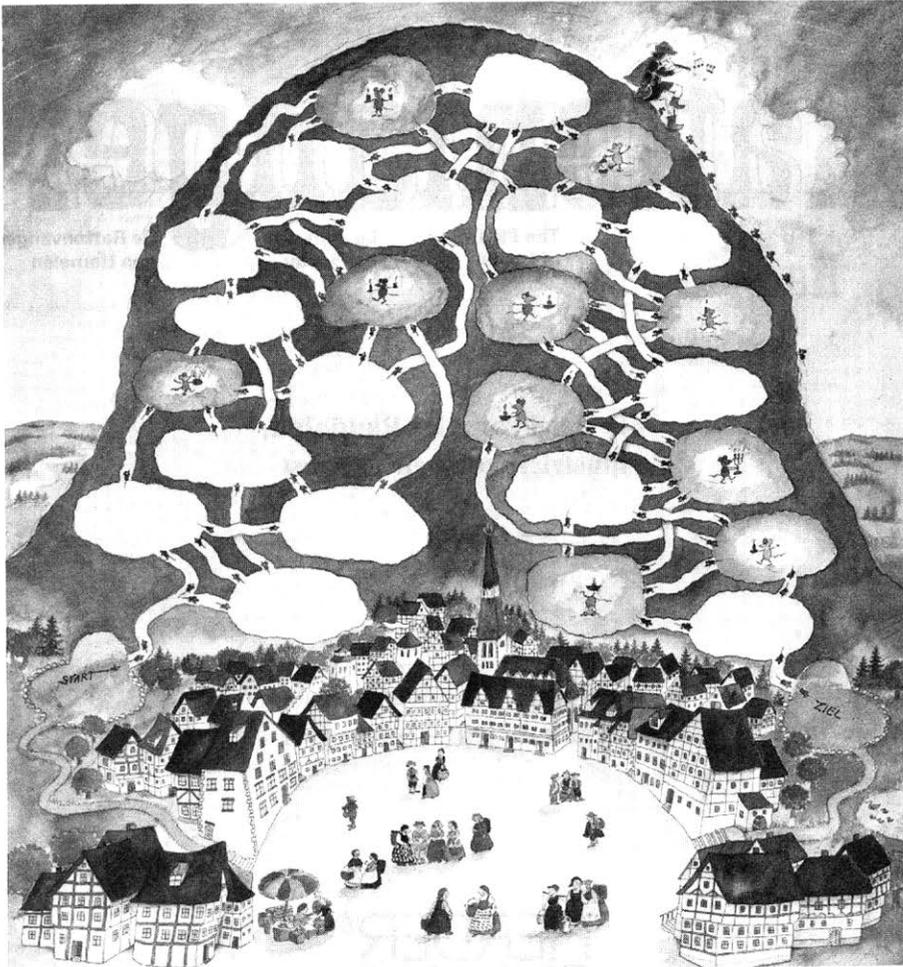


Abb. Spielplan von „Der Rattenfänger vom Hameln“ mit dem Marktplatz = Versammlungsort der befreiten Kinder, dahinter der Berg mit dem Höhlenlabyrinth (links „Start“, rechts „Ziel“), durch den die Spielfiguren ziehen. Rechts oben beim Rattenfänger können die Chips (die die Kinder symbolisieren) hingelegt werden, die dann als „befreite Kinder“ auf den Marktplatz wandern.

Treffen *zwei* Spielfiguren in derselben Höhle zusammen, werden *zwei* Kinder befreit. Treffen *drei* Spielfiguren in derselben Höhle zusammen, werden *drei* Kinder befreit, und treffen sogar *vier* Spielfiguren in derselben Höhle zusammen, werden *vier* Kinder befreit.

Man sieht: Je mehr Spielfiguren nacheinander sich in derselben Höhle treffen, um so mehr Kinder können aus ein- und derselben Höhle nacheinander befreit werden, im idealen Fall bei vier Spielfiguren in derselben Höhle **zehn** Kinder. Wenn das gelingt, wird Beifall geklatscht und alle Mitspieler gratulieren einander.

- 4. In 12 Höhlen gibt es Licht. Befindet sich eine Spielfigur in einer beleuchteten Höhle und eine Sechse wird gewürfelt, so kann diese Figur eine beliebige Anzahl von 1 bis 6 Feldern, also Höhlen, vorrücken.

Spielende:

Gelingt es, alle Kinder zu befreien, haben alle Spieler das Spiel gewonnen und die glücklichen Einwohner bereiten den Befreiern einen triumphalen Empfang.

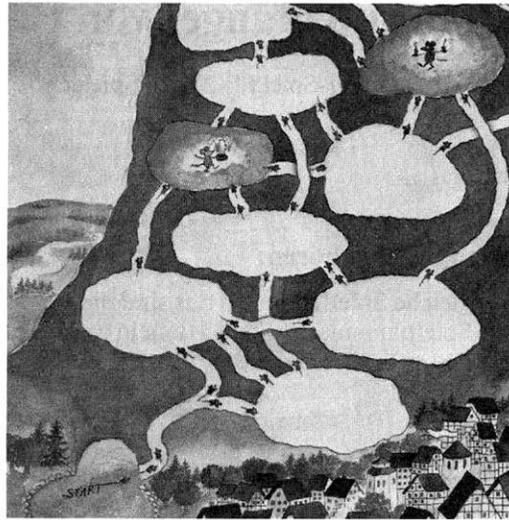
Gelingt dies jedoch nicht, ist das Spiel verloren und eine neue Befreiungsaktion muß begonnen werden.

Rund um das Spiel und den Rattenfänger

- Geben Sie den 50 Chips – den entführten Kindern – ein Gesicht. Am besten malen Sie es mit einem Overheadstift auf.
- Die wohl bekannteste Fassung der Rattenfängersage ist die der Brüder Grimm. Sie finden diese in: Norbert Humburg, „Der Rattenfänger von Hameln“, Verlag CW Niemeyer, Hameln 21990. In diesem Buch des Museumsleiters von Hameln wird die Gestalt des Rattenfängers noch weiter dargestellt in Geschichte und Literatur, Malerei und Musik, auf der Bühne und im Film.
- In Hameln finden jedes Jahr von Mai bis September die Rattenfänger-Freilichtspiele statt. Die alte Sage wird von ca. 80 Mitspielern in historischen Kostümen aufgeführt.
- Ein neueres Lied vom Rattenfänger finden Sie in dem Liederbuch von Rolf Krenzer: „Gut, daß es dich gibt“, Verlag Herder, Freiburg 1992, S. 64. Der Titel des Liedes: „Seht, da kommt der Rattenfänger“. Zum Liedtext sind Angaben gemacht, wie das Lied auch gespielt werden kann.

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Abb. Wege durch das Höhlenlabyrinth (Ausschnitt).



Durch das Höhlenlabyrinth führen viele Wege. Die Spieler müssen die besten ausfindig machen. Je mehr Spieler sich in einer Höhle treffen, um so stärker sind sie und um so mehr Kinder können sie befreien.

Die Spieler dürfen sich gegenseitig beraten und helfen.

Spielvorbereitung:

1. Die vier Spielfiguren werden auf die Wiese vor dem Höhleneingang gestellt.
2. Die Spieler entscheiden, wie viele Kinder verschwunden sind und befreit werden sollen. Ebenso viele Chips werden beiseite gelegt (entweder neben den Spielplan oder auf dem Spielplan, zweckmäßigerweise zu dem Pfeife spielenden Rattenfänger rechts oben in den freien Raum); von dort werden die Chips bei den Befreiungsaktionen weggenommen.
3. Wir raten, beim ersten Spiel mit 40 Chips zu beginnen. Dann kann eine Steigerung bis 50 Chips erfolgen.

Spielverlauf:

- 1. **Würfeln:** Das jüngste (mutigste) Kind beginnt. Gewürfelt wird reihum.
- 2. **Ziehen:** Jeder Spieler zieht – wenn er dran ist – entsprechend der Würfelzahl mit *einer beliebigen* der vier Spielfiguren durch die Gänge des Labyrinths von Höhle zu Höhle. Wegweiser für die Zugrichtung sind die Mäuse am Beginn und Ende eines Ganges. Die Höhlen können durch verschiedene Gänge erreicht werden, wobei sich diese über- oder unterqueren können; ein Abbiegen vom eingeschlagenen Weg ist nicht erlaubt. Sobald eine Spielfigur die Ziellinie überschritten hat, wird sie aus dem Spiel genommen und auf den Marktplatz der Stadt gestellt.
Zur Übung empfohlen: Vom Eingang aus kann man mit einer Vier des Würfels acht verschiedene Höhlen erreichen.
- 3. **Befreien:** Sobald eine Spielfigur am Ende des Zuges in eine Höhle kommt, in der sich noch keine andere Spielfigur befindet, wird *ein* Kind befreit. Hierzu wird ein Chip vom Ablageplatz entnommen und auf den Marktplatz der Stadt (Spielplan unten) gelegt.

Der Rattenfänger von Hameln

Ein Miteinander-Spiel für 2 bis 6 Spieler ab 5 Jahren

Zum Spiel gehören:

- 4 gleiche Spielfiguren – das sind die 4 mutigen Kinder.
- 1 Spielplan mit der Stadt Hameln und einem Höhlenlabyrinth
- 50 Chips – das sind die entführten Kinder (plus 5 Ersatzchips).
- 1 Würfel

Spielgeschichte:

(frei erzählt nach Brüder Grimm)

Vor vielen, vielen Jahren herrschte in der Stadt Hameln eine fürchterlich schlimme Rattenplage. Der Zufall wollte es, daß gerade in dieser Not ein gar wunderlicher Mann in der Stadt auftauchte. Er hatte einen eigenartigen Rock aus vielfarbigem, buntem Tuch an und behauptete, ein Rattenfänger zu sein, der für gutes Geld die Stadt von allen Ratten befreien könne. Die Bürger waren damit einverstanden.

Der Rattenfänger nahm seine Pfeife heraus und pfiff. Da kamen aus allen Häusern die Ratten hervorgekrochen und sammelten sich um ihn herum. Pfeifend zog er zur Stadt hinaus, der ganze Haufen folgte ihm nach, und damit war die Plage zu Ende. Die Hamelner Bürger aber hielten ihr Versprechen nicht, denn sie bezahlten dem Rattenfänger keinen Lohn für seine Hilfe.

So geschah es, daß er eines Tages in die Stadt zurückkam. Er trug einen roten, seltsamen Hut, zog durch die Gassen und ließ wiederum seine Pfeife ertönen. Dieses Mal kamen aber nicht die Ratten angelaufen, sondern die Kinder! Unbemerkt zog er mit dieser Schar durchs Stadttor und wurde nie wieder gesehen ...

Aber die Geschichte hätte auch ein anderes Ende haben können ... Denn an jenem Tag waren vier Kinder in den Wald gegangen, um Pilze zu suchen, und diese waren dem Unglück entgangen. Als sie dann zurückkamen, fanden sie die Erwachsenen vollkommen verzweifelt und hilflos. Das größte der vier Kinder sagte: „Statt daß ihr heult und euch die Haare ausreißt, laßt uns doch herausfinden, wohin der Rattenfänger unsere Freunde entführt hat! Es kann doch nicht so schwer sein, den Spuren eines Rattenfängers und 50 Kinder zu folgen!“ Sofort machten sie sich auf den Weg, und als sie endlich zum Dunklen Berg kamen, konnten sie die Rufe und das Gejammer der entführten Kinder deutlich hören. Und genau hier fängt unser Spiel an ...

Spielziel:

Alle Kinder, die der Rattenfänger von Hameln entführt hat, sollen befreit und in die Stadt zurückgebracht werden.