



DIE GEHEIMNISSE
DER
SPIDERWICKS

Das fantastische Handbuch
Spielanleitung





INHALT

- Spielbrett
- 3-D Spiderwick-Villa mit Halterungen (Karton)
- 3 Spielfiguren (Jared, Simon und Mallory) mit Figurenständern (Kunststoff)
- Würfel
- 50 Aktions- und Gefechtskarten
- 6 Käfigkarten
- 4 Gegenstandskarten
- 3 Kobolde
- Spielanleitung

ZIEL DES SPIELS

In diesem Spiel nehmen die Kinder Jared, Simon und Mallory den Kampf gegen die Kobolde auf. Die Kinder möchten Onkel Arthur das Handbuch überreichen, doch die Kobolde wollen es zu Mulgarath bringen. Wer das Handbuch als Erstes in sein Ziel bringt, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

1. Löse das Haus und die schwarzen Kartonhalterungen aus dem Bogen. Drücke dann den vorgestanzten Karton links und rechts aus dem Haus und dem Spielbrett. Schiebe nun die schwarzen Halterungen in die zwei Schlitz auf dem Spielbrett. Stell danach das Haus in die Halterungen, so dass es fest auf dem Spielbrett steht.
2. Löse die Spielfiguren der Kinder (Jared, Simon und Mallory) aus dem Bogen und setze sie in die schwarzen Figurenständer.
3. Löse die 6 Käfigkarten (mit den Kobolden auf der Rückseite) und die 4 Gegenstandskarten (mit dem „AS“-Symbol auf der Rückseite) aus dem Bogen.
4. Bilde aus den 50 Karten 2 Stapel: einen Stapel mit grünen Karten und einen Stapel mit blauen Karten. Mische beide Stapel.
5. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus. Die Kobolde werden von nur einem Spieler gespielt (= Koboldspieler). Zur Veranschaulichung:

Spieleranzahl	Koboldanzahl	Kinder
2	1 Kobold	Jared
3	2 Kobolde (werden von 1 Spieler gespielt)	Jared, Mallory
4	3 Kobolde (werden von 1 Spieler gespielt)	Jared, Mallory, Simon

6. Alle Spieler stellen ihre Spielfigur auf ihr Startfeld. Für die Kinder ist dies das Feld „START“ in der Villa. Für die Kobolde ist dies das „Lager der Kobolde“ vor dem Haus.
7. Der Koboldspieler legt jeweils 1 Gegenstandskarte in vier (der fünf) Zimmer des Hauses, mit der Abbildung nach unten.
8. Der Koboldspieler würfelt und nimmt die vom Würfel angezeigte Anzahl Käfigkarten auf. Er legt sie mit dem Käfigbild nach oben vor sich auf den Tisch.
9. Die Spieler spielen in folgender Reihenfolge Jared, Mallory, Simon, Koboldspieler.

SPIELABLAUF

Das Spiel besteht aus 2 Teilen:

Teil 1: DIE SUCHE NACH DEM HANDBUCH

Die Kinder machen sich in der Villa auf die Suche nach dem Handbuch, während die Kobolde versuchen, zusätzliche Spielrunden zu sammeln, die sie in Teil 2 des Spiels nutzen können.

Spielbeginn für die Kinder

Die Kinder müssen in der Villa vier Gegenstandskarten in der richtigen Reihenfolge umdrehen:

1. Speisenaufzug (bringt das Kind zur geheimen Bibliothek)
2. Schlüssel (öffnet die Kiste)
3. Kiste (darin liegt das Handbuch)
4. Handbuch

Spielzüge im Haus

In jeder Runde dürfen die Spieler würfeln und ihre Figur um die gewürfelten Augen vorrücken. Dabei gelten folgende Regeln:

- Ein Zimmer kann von einem anderen Zimmer aus nur über einen Durchgang betreten werden, nicht aber über eine braune Wand, die sich zwischen zwei Zimmern befindet.
- Die Spielfiguren dürfen waagrecht oder senkrecht versetzt werden, nicht aber diagonal.
- Es muss so viele Felder vorgerückt werden wie vom Würfel angegeben. Sind das mehr Felder als gewünscht, kann sich ein Spieler dafür entscheiden, stehen zu bleiben. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.





Gegenstandskarten

Landet ein Spieler auf einem Feld mit einer Gegenstandskarte, dreht er sie um und zeigt sie auch seinen Mitspielern. Er kann folgende Gegenstandskarten ziehen:

- Nummer 2, 3 oder 4: Die Karte wird wieder umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Nummer 1 (Speisenaufzug): Der Spieler darf weiter Karten umdrehen, solange er sie in der richtigen Reihenfolge aufdeckt (erst Nummer 1, dann 2, dann 3 und zum Schluss 4).
- Dreht der Spieler eine falsche Karte um (zum Beispiel erst Nummer 1 und dann Nummer 3), müssen alle Karten mit der Abbildung nach unten wieder umgedreht werden. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Sobald ein Kind alle Karten in der richtigen Reihenfolge umgedreht hat, nimmt es die letzte Karte, das Handbuch, und legt sie vor sich auf den Tisch. Alle Kinder müssen das Haus jetzt so schnell wie möglich verlassen und über den Pfad zu Onkel Arthur gelangen. Sobald ein Kind die Villa durch die Tür verlassen hat, beginnt für diesen Spieler Teil 2 des Spiels. (siehe Erläuterungen weiter hinten in der Spielanleitung)

Hinweis: Wird das Spiel mit zwei Personen gespielt (1 Kobold und Jared) und hat Jared Karte Nummer 1 richtig, aber die anderen Karten in der falschen Reihenfolge umgedreht, darf Jared während der nächsten Runde stehen bleiben und versuchen, die Karten in der richtigen Reihenfolge umzudrehen, allerdings nur, wenn er eine 3 oder höher würfelt. Würfelt er eine 1 oder 2, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielbeginn für die Kobolde

Ist der Koboldspieler an der Reihe, würfelt er ebenfalls. Entspricht die Zahl der gewürfelten Augen der Nummer einer Käfigkarte, die vor ihm liegt, erhält er die Karte und dreht sie um (mit dem Kobold nach oben). Mit jeder so erhaltenen Käfigkarte erhält der Koboldspieler später eine zusätzliche Spielrunde. Sobald das erste Kind das Haus verlassen hat, beginnt für den Koboldspieler Teil 2 des Spiels.

Teil 2: DAS WETTRENNEN ZU ARTHUR SPIDERWICK / MULGARATH

Erläuterung zum Spielbrett

- **Koboldpfad:** Der Koboldpfad ist an den grünen Pfotenabdrücken der Kobolde zu erkennen. Am Ende des Pfads, im Zielfeld der Kobolde, befindet sich Mulgarath.
- **Kinderpfad:** Der Kinderpfad ist an den orangefarbenen Blättern zu erkennen. Am Ende des Pfads, im Zielfeld der Kinder, befindet sich Onkel Arthur.
- **Rote Felder:** Landet ein Kobold auf einem roten Blatt eines Kinderpfades, muss er zurück ins Lager der Kobolde. Landet ein Kind auf einem roten Pfotenabdruck eines Koboldpfades, wird das Kind von einem Kobold angegriffen (siehe „Gefechte“). Landet ein Spieler auf einem roten Feld seines eigenen Pfades, passiert nichts.
- Die Kinder dürfen den Koboldpfad betreten und die Kobolde den Kinderpfad, sicherer sind sie aber auf ihren eigenen Pfaden.

Auf dem Weg zum Ziel

In jeder Runde entscheiden die Spieler, welches Kind das Handbuch in dieser Runde übernimmt. Dieser Spieler legt das Handbuch vor sich auf den Tisch. Sind die Kobolde im Besitz des Handbuchs, ist egal, welcher von ihnen das Buch besitzt. Sie verwalten es zusammen.

Alle Spieler spielen in folgender Reihenfolge:

1. Zuerst würfelst du.
2. Dann bewegst du deine Spielfigur um die auf dem Würfel angezeigten Augen. Der Koboldspieler entscheidet, welcher Kobold bewegt wird, wenn mehr als ein Kobold im Spiel ist. Alle Spieler dürfen in jeder Runde frei wählen, ob sie mit ihrer Figur auf dem Spielbrett vorwärts oder rückwärts laufen.
3. Danach ziehst du eine Karte vom Stapel. Als Kind ziehst du eine blaue Karte, als Koboldspieler eine grüne.
 - Die meisten Karten sind Aktionskarten und müssen sofort gespielt werden.
 - Karten mit dem Satz „Bewahre die(se) Karte so lange auf, bis du sie brauchst.“ sind Gefechtskarten. Eine solche Karte kann der Spieler verdeckt vor sich auf den Tisch legen, bis sie während eines Kampfes ausgespielt werden kann.

Gilt die Aktion auf einer grünem Karte einem Kobold, ist hiermit der Kobold gemeint, der in der betreffenden Runde gespielt hat.

Hinweis: Die Kinder dürfen die Karten einander zeigen, sie aber nicht untereinander austauschen oder einem anderen Kind geben. Der Koboldspieler darf seine Gefechtskarten für jeden beliebigen Kobold einsetzen.



Gefechte

Wann müssen ein Kobold und ein Kind miteinander kämpfen?

Zum Kampf kommt es in folgenden Situationen:

- Ein Kobold landet auf dem gleichen Feld wie ein Kind.
- Ein Kind landet auf dem gleichen Feld wie ein Kobold.
- Ein Kind landet auf einem roten Pfotenabdruck des Koboldwegs.
- Ein Spieler landet auf einem Schwerter-Feld. Landet ein Kobold auf einem solchen Feld, muss er sich (bevor er den Kampf aufnimmt) entscheiden, welches Kind er angreift und umgekehrt.

Hinweis: Wenn ein Spieler durch Spielen einer Aktions- oder Gefechtskarte in einer oben genannten Situation endet, führt am Kampf kein Weg mehr vorbei.

Wie wird gekämpft?

Gekämpft wird mit Karten. Das Kind legt seine Gefechtskarte als Erstes offen auf den Tisch (zu erkennen an dem Satz: „Bewahre die(se) Karte so lange auf, bis du sie brauchst.“).

- Besitzt das Kind keine Gefechtskarte oder hat der Koboldspieler auch eine Gefechtskarte, mit dem er die ausgespielte Karte abwehren kann, entscheidet der Koboldspieler den Kampf für sich.
- Besitzt das Kind mehr als eine Gefechtskarte und hat der Kobold die erste Karte des Kindes abgewehrt, geht der Kampf weiter, wenn das Kind entscheidet, eine (oder mehrere) weitere Gefechtskarte(n) auszuspielen. Wenn der Kobold eine Karte des Kindes nicht abwehren will oder kann, gewinnt das Kind den Kampf. Kann der Koboldspieler alle Gefechtskarten des Kindes abwehren, gewinnt der Kobold das Spiel.
- Die ausgespielten Karten werden auf die Kartenstapel zurückgelegt.

Was sind die Folgen für den Verlierer?

Der Verlierer muss:

- das Handbuch seinem Gegner überreichen (die Koblode übergeben das Handbuch einem beliebigen Kind und umgekehrt).
- seine Karten zurück auf den Kartenstapel legen.
- würfeln und die gewürfelte Augenzahl auf dem Spielbrett rückwärts gehen. Das Feld, auf das er dabei gelangt, gilt dann immer als „normales“ Feld, auch wenn der Spieler eigentlich erneut den Kampf aufnehmen müsste (weil er zum Beispiel auf einem Schwerter-Feld landet).

Zusätzliche Spielrunden für den Koboldspieler

Der Koboldspieler kann, wenn er am Zug war, entscheiden, eine Käfigkarte auszuspielen, sofern er diese in Teil 1 des Spiels bekommen hat. Dann darf er eine zusätzliche Runde spielen.

Gewinner

Schafft es ein Kind, Onkel Arthur das Handbuch zu bringen, gewinnen die Kinder das Spiel. Der Koboldspieler gewinnt, wenn ein Kobold es bis zu Mulgarath schafft... mit dem Handbuch natürlich!

