

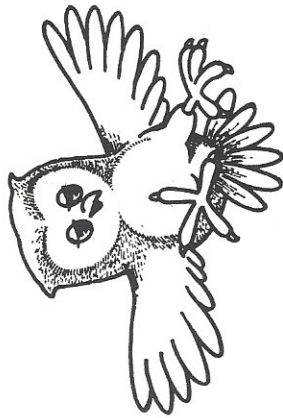
# Spielanleitung

Nr. 4306

# Guillemet Zauber

Ein Spiel von  
Erich Manz

Illustriert von  
Walter Matheis



# HABA

Habermass-Spiel Nr. 4306

# EULENZAUBER

Ein Familienspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren von Erich Manz.

Regelbearbeitung: Ulrike Schiefer  
Spieldauer: 20-30 Minuten

## Spielinhalt:

- 1 Spielplan (50x50 cm)
- 3 Holzwürfel
- 17 zweiteilige Eulen aus Holz

## Spielziel:

Ein böser Magier hat alle Eulen verzaubert und ihnen andersfarbige Köpfe aufgesetzt. Mit vier gleichfarbigen Unterteilen und verschiedenen farbigen Oberteilen machen sich die Spieler auf den Weg in den Wald. Dort versuchen sie, den eigenen Figuren durch Tauschen wieder die richtigen Köpfe aufzusetzen. Die vollständigen Eulen gilt es dann in der Mitte des Spielfeldes in der alten Ruine in Sicherheit zu bringen. Welchem Spieler gelingt dies zuerst?

## Spielvorbereitung:

Der Spielplan wird ausgelegt und die Würfel werden so plaziert, daß sie für den jüngsten Spieler erreichbar sind. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die vier entsprechenden Unterteile. Diese werden nun mit folgenden andersfarbigen Köpfen versehen:

- bei zwei Spielern: die vier Köpfe der gegnerischen Farbe,
- bei drei Spielern: je zwei Köpfe der gegnerischen Farben,
- bei vier Spielern: je ein gegnerischer Kopf (= 3 verschiedene Farben) und einer der eigenen Farbe.

Jeder Spieler wählt sich nun eine Ecke aus, von wo er startet. Die schwarze Eule wird in die Mitte des Spielplanes gestellt.

## Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit allen drei Würfeln in einem Wurf.

Kopf-Würfel  
Mit diesem Würfel muß eine Spielfigur, deren **Kopf** die **eigene Farbe** trägt, bewegt werden.



Körper-Würfel  
Mit diesem Würfel muß eine Spielfigur, deren **Körper** die **eigene Farbe** trägt, bewegt werden.

Augenwürfel (schwarz)  
Mit diesem Würfel muß eine Spielfigur, deren **Kopf oder Unterteil** die **schwarze Farbe** trägt, bewegt werden. Dieser Zug muß immer als letzter ausgeführt werden!

**gewürfelte Augenzahl in eine Richtung ziehen**  
**2 Eulen auf einem Feld = Köpfe tauschen**

Auf dem Spielplan müssen die Eulen entsprechend der gewürfelten Zahl auf den Wegen in eine Richtung bewegt werden. Wenn sich zwei Spielfiguren mit der genauen Würfelzahl auf einem Feld treffen, **müssen** die Köpfe getauscht werden. Selbstverständlich dürfen die Figuren übersprungen werden, in diesem Falle werden die Köpfe nicht getauscht.

**max. 2 Eulen pro Feld**

Mehr als zwei Eulen dürfen nicht auf dem gleichen Feld stehen.

**schwarze Eulenteile sperren den Weg, sie dürfen nicht übersprungen werden**

Die schwarze Eule (ob zusammen oder nur der Kopf bzw. der Körper) sperrt den Weg und darf nicht übersprungen werden. Jede Figur darf jedoch mit **genauer** Punktzahl auf das gleiche Feld ziehen, dann werden die Köpfe getauscht. Figuren, die bereits auf einem Feld standen, auf das eine schwarze Eule zieht, ist das Weiterziehen gestattet.

**Mittelfeld darf nur von einfarbigen Eulen mit genauer Würfelzahl betreten werden**

Die Eulen, ob farbig oder schwarz, dürfen sich frei überallhin bewegen, außer ins Mittelfeld und in die Startfelder. Ins Mittelfeld dürfen die farbigen Eulen nur, wenn sie einfarbig sind und es mit genauer Würfelzahl erreichen.

## Spielende:

Derjenige Spieler, der als erster drei Eulen der eigenen Farbe ins Mittelfeld bringt und dessen übrige Teile seiner Farbe ohne einen schwarzen Teil auf dem Spielplan stehen, gewinnt das Spiel.

## Spielvariante für zwei fortgeschrittene Spieler:

Die Spielvorbereitungen verlaufen wie für vier Spieler. Jeder Spieler bekommt nun aber zweimal vier gleichfarbige Unterteile. Derjenige Spieler, welcher als erster fünf Eulen mit nur seiner Farbe ins Mittelfeld bringt und dessen übrige Teile ohne einen schwarzen Teil auf dem Spielplan stehen, gewinnt das Spiel.