

MÄRCHENLAND

Das Spiel mit 9 berühmten Märchen der Gebrüder Grimm

Ein märchenhaftes, lustiges Spiel
für 2 - 4 Spieler ab 4 Jahren.

Autor + Design: Tom Espen



Dornröschen



Rumpelstilzchen



Aschenputtel



Der Teufel mit den
3 goldenen Haaren



Hänsel und Gretel



Schneewittchen
und die 7 Zwerge



Das tapfere Schneiderlein



Rotkäppchen



Der Wolf und die 7 Geißlein

Es war einmal vor nicht allzu langer Zeit, da machten sich lustige kleine Zwerge auf den Weg zum Zauberwald. Dort hielt eine böse Fee seit vielen Jahren neun Märchen der Gebrüder Grimm gefangen. Nun galt es, diese zu befreien. Um sie aber aus dem Bann der bösen Fee zu erlösen, müssen alle Märchen 4x entdeckt und erlöst werden. Unsere lustigen und tapferen Zwerge sind fest dazu entschlossen. Eine geheimnisvolle und spannende Suche beginnt...

Vorbereitung

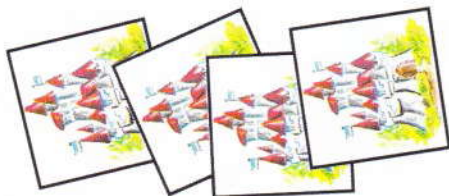
Die Märchenkarten werden gemischt und verdeckt auf die 36 quadratischen Felder im Spielplan verteilt, so dass er einem großen Märchenwald gleicht.
Dann wählt jeder Spieler eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld.

Bevor Ihr beginnt, sei das noch verraten:

Von jedem Märchen gibt es 4 gleiche Kärtchen. Erst wenn ein Spieler einen kompletten Vierer-Satz gesammelt hat, ist das Märchen aus dem Bann der bösen Fee erlöst.

Jeder Spieler darf immer nur ein Märchen sammeln. Ist sein Märchen komplett (4 Kärtchen), beginnt er ein neues zu sammeln.

Märchen, die von Mitspielern bereits gesammelt werden, sind "vergeben" und können nicht doppelt gesammelt werden.



Jetzt kann's losgehen!

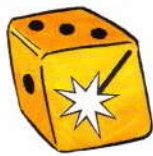
Spiegeln, Spiegeln an der Wand, wer ist der Schnellste im ganzen Land?

Der kleinste Zwerg beginnt: Er würfelt und zieht auf den Laufeldern entsprechend seiner Würfelpunkte. Nehmen wir mal an, er hat 3 Punkte gewürfelt. Er zieht also vom Start 3 Felder vor und kommt auf das Feld mit einer "1". Die "1" erlaubt ihm **eine** Märchenkarte aufzudecken (die "2" **zwei**, die "3" **drei**...). Unser Zwerg deckt also eine Karte seiner Wahl auf und dreht sie so um, dass alle Mitspieler sie sehen können. Bei Beginn des Spiel's, oder wenn die Karte zu seinem gesammelten Märchen passt, nimmt er sie zu sich. Passt die Karte nicht, legt er sie umgedreht auf den Spielplan zurück.

Der nächste Zwerg ist jetzt an der Reihe; würfelt, zieht, deckt auf usw.

1. 2. 3. Zauberei!

Würfelt ein Zwerg den Zauberstab oder kommt er auf das Feld mit diesem Symbol, muß er mit einem Mitspieler den Platz tauschen. Die auf dem neuen Platz angegebene Zahl sagt ihm, wieviele Märchenkarten er umdrehen darf.



Knusper, knusper, knäuschen...

Vorsicht! Auf einem Laufeld darf immer nur eine Spielfigur stehen. Kommt ein Zwerg **vor** dem Hexenhäuschen auf ein besetztes Feld, so muß er auf dem letzten freien Feld dahinter stehenbleiben. Kommt er



nach dem Hexenhäuschen auf ein besetztes Feld, so darf er die Spielfigur seines Mitspielers auf das Startfeld zurückstellen. Wer am Ende des Weges das Schloss erreicht hat, beginnt wieder von vorn.

Drei auf einen Streich...

Wer als Erster drei Märchen (je 4 Karten) gefunden hat, ist Sieger. Zur Belohnung hat er einen Wunsch frei.



Für ganz kleine Zwerge könnt ihr die Suche vereinfachen und verteilt z.B. nur 7 statt 9 Märchen auf dem Spielplan. Gewinner ist dann, wer zuerst 2 komplette Märchen gefunden hat.

