

Neues vom Räuber Hotzenplotz!

Ein Spiel von



Zum Spiel gehören:

- 3-5 Mitspieler
- 1 Spielmarke „Räuber Hotzenplotz“
- 2 Spielmarken „Fußspuren vom Räuber Hotzenplotz“
- 24 Spielmarken mit 8 verschiedenen Verstecken
- 16 Spieldukaten aus dem „Räuberschatz“
- 16 Spielfiguren
- 2 Würfel
- 1 Spielplan mit 24 Versteck- und 63 Wegfeldern
- 1 Spielanleitung

Spielziel:

Immer bemüht, möglichst unauffällig sein Unwesen zu treiben, hat sich der Räuber Hotzenplotz wiederum besonders gut versteckt. Jeder Spieler muß versuchen, den Räuber schnell zu finden und möglichst viele Dukaten aus dem Räuberschatz zu erbeuten.

Spielvorbereitung:

Bevor das Spiel beginnt, wird durch Würfeln entschieden, wer bei der ersten Runde die Rolle des Räubers übernehmen darf. Natürlich spielt der Spieler, der den Räuber Hotzenplotz versteckt, in dieser Runde nicht mit und erhält auch keine Spielfiguren.

Von den übrigen Mitspielern erhält jeder die gleiche Anzahl Spielfiguren und zwar:

bei 4 Mitspielern
= 3 Figuren einer Farbe
bei weniger als 4 Mitspielern
= 4 Figuren einer Farbe
(ein oder zwei Eckfelder bleiben hierbei unbenutzt).

Die Spielfiguren werden auf die entsprechenden Eckfelder gesetzt.

Der Spieler, der in der ersten Runde den Räuber Hotzenplotz spielt, muß zuerst das Spielfeld vorbereiten, d.h. er muß den Räuber gut verstecken. Da ihm dabei natürlich keiner zusehen darf, wenden sich alle anderen Mitspieler für kurze Zeit vom Spielfeld ab.

Die Spielmarke „Räuber Hotzenplotz“ und die beiden „Fußspurmarken“ legt der „Räuber“ nun in beliebige grüne Versteckfelder und deckt sie mit Versteckmarken zu. Dabei ist unbedingt zu beachten, daß Räuber und Fußspuren mit den gleichen Versteckmarken belegt werden.

Beispiel:

Wird der Räuber unter dem Holzstoß versteckt, so müssen die beiden Fußspuren ebenfalls unter Holzstößen zu finden sein.

Mit den anderen 21 Versteckmarken werden anschließend alle weiteren grünen Versteckfelder in beliebiger Reihenfolge verdeckt.

Spielverlauf:

Sobald das Spielfeld vorbereitet ist, beginnt der links vom „Räuber“ Sitzende das Spiel. Die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn. Gewürfelt wird mit 2 Würfeln. Die Unterschiedszahl beider Würfel wird dann gesetzt.

Beispiel:

erster Würfel = 5
zweiter Würfel = 3
also 5-3 = 2 Felder

Als Felder zählen alle braunen Wegfelder und alle Versteckfelder. Eine genaue Wegrichtung ist nicht vorgeschrieben. Die Figuren können nach allen Seiten – auch rückwärts – bewegt werden. Verzichten auf einen Zug kann man allerdings nicht, es sei denn, es wäre kein Versteck- oder Wegfeld frei.

Es bleibt jedem Spieler überlassen, ob er alle seine Figuren der Reihe nach ins Spielfeld bringen oder zunächst nur mit einer Figur ziehen will.

Würfelt ein Spieler einen Pasch (gleiche Augenzahl auf beiden Würfeln), so darf er mit einer Figur auf ein beliebiges, freies **Wegfeld** springen.

Die Suche nach dem Versteck des Räubers ist aber nicht ungefährlich: Gelangt man nämlich auf ein Versteckfeld, dann muß man auch die Versteckmarke entfernen.

Befinden sich darunter weder Hotzenplotz noch eine Fußspur von ihm, fällt die Figur in die geöffnete Falle des Räubers und scheidet für diese Runde aus.

Deshalb lohnt es, sich zu merken, unter welchen Verstecken in Wirklichkeit Fallen waren, damit man sie nach Möglichkeit meidet.

Beispiel:

Befindet sich unter einem Tannenbaum eine offene Falle, so wird jeder Spieler versuchen, die noch verdeckten beiden anderen Tannenbäume zu umgehen, weil sich darunter auch nur Fallen befinden können.

Bereits aufgedeckte Versteckfelder, die sich als offene Fallen gezeigt haben, dürfen im weiteren Verlauf des Spieles nicht mehr übersprungen werden, es sei denn mit einem Pasch.

Hat sich eine Figur selbst eingeschlossen, weil sie von lauter offenen Fallen umgeben ist, kann sie sich nur durch einen Paschwurf wieder befreien.

Hat ein Spieler unter einer Versteckmarke eine der beiden Fußspuren gefunden, weiß jeder sofort, als Räuberversteck kann nur noch eines der beiden Versteckfelder mit gleicher Versteckmarke in Frage kommen.

Schluß der Spielrunde:

Wer den Räuber Hotzenplotz entdeckt, erhält für jede seiner Figuren, die noch im Spiel sind, zwei Dukaten aus dem Räuberschatz. Er übernimmt dann in der nächsten Runde die Rolle des Räubers. Seine Figuren erhält jeweils der „Räuber“ der vorigen Runde.

Hat ein Spieler den Räuber so gut versteckt, daß ihn keiner findet, erhält er selbst drei Golddukaten aus dem Räuberschatz und darf außerdem den Räuber bei der nächsten Runde wieder verstecken.

Spielende:

Das Spiel wird über so viele Runden fortgesetzt, bis vom Räuberschatz nichts mehr übrig ist. Was tut's, daß der Gewinner der letzten Runde manchmal weniger Golddukaten erhält, als ihm eigentlich zustehen. Jedenfalls haben alle mitgeholfen, den Räuber Hotzenplotz bettelarm zu machen.

Sieger von allen ist, wer am Ende die meisten Golddukaten erbeutet hat.

Viel Spaß
Ihre ASS



Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken AG
7022 Leinfelden bei Stuttgart

Die kleine Hexe

Ein lustiges Spiel nach dem Buch von Otfried Preußler

Ein Spiel von



Sinn des Spiels

Kennt Ihr die kleine Hexe? Sie ist eine gute Hexe und erst 127 Jahre alt. Für eine Hexe ist das noch sehr jung. Was tut die kleine Hexe den langen Tag über? Sie übt sich im Hexen, denn das ist auch für eine Hexe nicht einfach. Hexen, die es zu etwas bringen wollen, müssen den ganzen Tag über, Seite für Seite, das große Hexenbuch durchstudieren.

Die kleine Hexe ist fleißig. Sie hat beim eifrigen Lesen des Hexenbuches herausgefunden, wie man den Widerstand der alten bösen Hexen brechen kann. In der Walpurgisnacht begibt sie sich deshalb zum lodernden Hexenfeuer und versucht, die Hexenbesen- und -bücher der alten Hexen wegzuzaubern und im Hexenfeuer zu verbrennen. Aber das ist nicht einfach.

Zum Spiel gehören:

1 Spielplan mit 4 drehbaren Hexenhäusern;
1 Spielfigur „die kleine Hexe“;
12 Spielmarken mit dem Symbol „Hexenbuch“;
12 Spielmarken mit dem Symbol „Hexenbesen“;
24 Spielmarken mit dem Symbol „Holzscheit“.
Dazu noch 2 – 5 Spieler. Das Spiel wird über so-

viel Runden gespielt, wie Spieler beteiligt sind, so daß jeder einmal die Rolle der „kleinen Hexe“ übernimmt. Spielen weniger als 5 Spieler mit, muß einer der Spieler eben zwei oder mehr Hexenhäuser bedienen.

Spielziel

Aufgabe der „kleinen Hexe“ ist es, sämtliche Hexenbücher und -besen der Wald-, Wind-, Berg- und Kräuterhexe im Hexenfeuer zu verbrennen, um sie ihrer Zauberkraft zu berauben. Mit Hilfe der beiden Zauberformeln „Hexenbesen ins Feuer“ und „Hexenbuch ins Feuer“ versucht sie ihr Glück. Natürlich sind die bösen Hexen nicht ohne weiteres bereit, sich ihre Hexenbücher und -besen wegzaubern zu lassen. Sie bereiten der kleinen Hexe viele Schwierigkeiten. Jedesmal, wenn die kleine Hexe bei einem Hexenhaus die falsche Zauberformel sagt, verliert sie eines ihrer Holzscheite. Hat die kleine Hexe ihre sämtlichen Holzscheite verloren und sind am Ende noch Hexenbücher und -besen in den Hexenhäusern, dann hat sie ihr Ziel nicht erreicht, sie hat das Spiel verloren.

Deshalb muß die kleine Hexe die „richtige Zauberformel“ anwenden, damit sie möglichst

wenige ihrer Holzscheite opfern muß, und dafür umsomehr Hexenbücher und -besen verbrennen kann.

Die kleine Hexe, die das am besten fertigbringt, hat gewonnen.

Spielvorbereitung

Jeder Teilnehmer wählt sich ein bzw. zwei oder mehr Hexenhäuser aus und erhält je 3 Hexenbuch- und 3 Hexenbesen-Spielmarken, die er auf seine drehbare Hexenhausscheibe setzt.

Derjenige, der die Rolle der „kleinen Hexe“ spielt, erhält seine Figur und 24 Holzscheit-Spielmarken, die gleichmäßig auf die 4 Holzplätze verteilt werden. Anfangs – wenn das Zaubern und Hexen noch geübt werden muß – empfiehlt es sich, mit 24 Holzscheiten zu spielen. Hat man Fortschritte beim Zaubern gemacht, können die Holzscheite auf 20 oder 16 Spielmarken reduziert werden; es wird jedoch dann für die kleine Hexe wesentlich schwieriger, die bösen Hexen zu überlisten.

Spielverlauf

Bei Spielbeginn dreht jeder Hexenhausbesitzer seine Hexenhausscheibe solange in Pfeilrichtung, bis im Türfenster eine „1“ erscheint.

Erst dann setzt sich die kleine Hexe auf eines der inneren vier Symbol-Felder (z. B. das Symbol Wald entspricht der Waldhexe usw.), die um das Hexenfeuer liegen und spricht ihren Zauberspruch: Entweder „Hexenbesen ins Feuer“ oder „Hexenbuch ins Feuer“.

Beispiel:

Die „Waldhexe“ dreht ihre Hexenhausscheibe solange in Pfeilrichtung bis im Kaminfenster ein Buch oder Besen sichtbar wird. Stimmt der im Kamin erscheinende Gegenstand mit dem Zauberspruch der kleinen Hexe überein, muß die Waldhexe ein Hexenbuch oder einen Hexenbesen ins Feuer werfen. Danach springt die kleine Hexe auf ein beliebiges der anderen drei Hexenhaus-Symbolfelder und sagt erneut ihren Zauberspruch auf.

Stimmt der im Kamin erscheinende Gegenstand jedoch mit dem Zauberspruch **nicht** überein, dreht der Hexenhausbesitzer sein Hexenhaus weiter, bis die nächste Zahl im Türfenster erscheint. Diese gibt der kleinen Hexe an, wie weit ihr nächster Sprung sein darf. Er wird sie, wie die Spieler bald merken werden, immer auf ein Holzscheit-Feld bringen. Die kleine Hexe muß

dann von dem nächstliegenden Holzplatz ein Holzscheit nehmen, und ins Hexenfeuer werfen.

Beispiel

Die kleine Hexe ruft vor dem Berghexenhaus ihren Zauberspruch „Hexenbesen ins Feuer“. Der Inhaber des Berghexenhauses dreht daraufhin seine Scheibe in Pfeilrichtung; als erster Gegenstand erscheint jedoch im Kaminfenster ein Buch. Die kleine Hexe hat also ihren falschen Zauberspruch genannt und muß nun ein Holzscheit ins Hexenfeuer werfen. Um festzustellen, von welchem Platz sie dieses Holzscheit nehmen muß, dreht der Spieler seine Scheibe weiter, bis im Türfenster eine Zahl – in diesem Fall die „5“ – erscheint. Die kleine Hexe muß nun im Uhrzeigersinn um 5 Felder weiterspringen. Sie landet auf einem Holzscheit-Feld nimmt vom nächstliegenden Holzplatz ein Scheit und wirft es ins Hexenfeuer.

Anschließend darf sie nach freier Wahl wieder zu einem der 4 Symbol-Felder springen – nie zweimal hintereinander auf dasselbe – um erneut ihr Glück zu versuchen. Hat im Verlauf des Spieles einer der Spieler seine 3 Hexenbesen und -bücher ins Feuer werfen müssen, scheidet er aus.

Sind der kleinen Hexe auf einem Holzplatz die Holzscheite ausgegangen, muß sie zum nächsten Holzplatz springen, und von dort aus ein Holzscheit ins Feuer werfen.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn entweder die kleine Hexe ihre sämtlichen Holzscheite verloren hat oder alle Hexenbücher und -besen im Hexenfeuer verschwunden sind.

Das Spiel entstand nach dem gleichnamigen Buch von Otfried Preußler. Erschienen im K. Thienemanns Verlag.

So und jetzt viel Spaß! Eure ASS



Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken AG
7022 Leinfelden bei Stuttgart