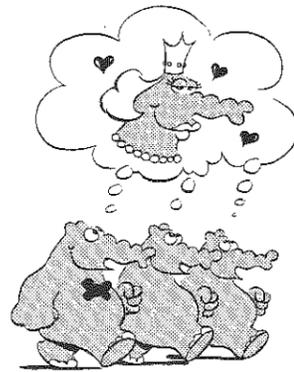


SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: Unterhaltungs-Brettspiel
Spielerzahl: 2-6
Altersempfehlung: ab 7 Jahre
Spieldauer: ca. 45 Minuten
Spielgestaltung: Otto, Guba + Ullly
Taktik ○○○●○ Glück

1. SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 7 Turm-Fenster
- 30 Pustekuchen
- 6 Rüsselspitzen (blaue Rückseite)
- 42 Rüsselteile (weiße Rückseite)
- 1 Rabe
- 40 Überraschungskarten der Fee
- 1 Hexenkessel
- 1 Selbstklebestreifen für den Hexenkessel
- 1 Hexenwürfel
- 1 Zaubererwürfel
- 1 Spielanleitung



2. DIE GESCHICHTE

Sechs mutige Ottifanten machen sich von Emden aus auf den Weg in den nahegelegenen Märchenwald. Dort, so geht die Sage, soll eine wunderwunderschöne Prinzessin leben, mit einem Rüssel zart wie Pfirsichhaut und einem gar putzig Stummelschwänzchen!

Doch als die sechs Helden an das Schloß des Königs kommen, sehen sie die Prinzessin hoch oben im Turmfenster sitzen und bittere Tränen weinen! Der böse Zauberer Gruselgnom hat nämlich die Herrschaft im Schloß übernommen und den gesamten Hofstaat und sogar ihren Papi mit lautem „Zawusch“ in Frösche verwandelt!

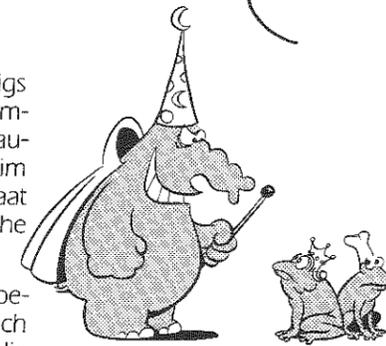
Nur mit einem Kuß könnte man die armen Schloßbewohner zurückverwandeln! Die Ottifanten lassen sich nicht lumpen und strecken auch gleich hilfsbereit die Rüssel aus ... doch (oweh!) die sind zu kurz, um über den Schloßgraben zu reichen.

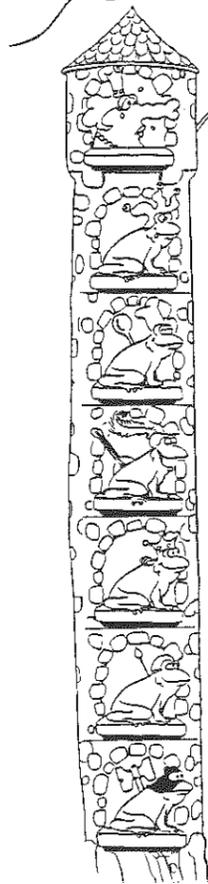
Glücklicherweise lebt direkt neben dem Schloß die Hexe Dideldum. Sie ist eine Freundin der Prinzessin und hat mit dem Zauberer Gruselgnom ohnehin noch ein Hühnchen zu rupfen! Deshalb will sie den Ottifanten helfen ... durch einen magischen Trank und ihren leckeren Pustekuchen!

Aber der Zauberer ist auf der Hut und hetzt seinen listigen Raben auf unsere mutigen Helden...

3. ZIEL DES SPIELS

Helfe, die verzauberten Schloßbewohner von ihrem Fluch zu erlösen und hole dir bei der Prinzessin einen dicken Kuß als Belohnung ab! Es gewinnt, wer zuerst bis zur Prinzessin vorgedrungen ist!





4. SPIELVORBEREITUNG

Zunächst werden die sieben Turm-Fenster auf den Turm-Feldern im Spielplan verteilt. Die Prinzessin kommt auf das oberste Turm-Feld... so, daß man die Karten-Seite mit dem traurigen Gesicht sieht.

Die sechs anderen Turm-Fenster zeigen auf der einen Seite einen Frosch, auf der anderen Seite einen Ottifanten. Diese Turm-Fenster werden – die Froschseiten sichtbar – **beliebig** auf die anderen sechs Felder im Turm verteilt.

Dann mischt man die Überraschungskarten und legt sie als Stapel mit dem Text nach unten auf die Wolke der Fee. Der Hexenkessel wird auf das Feuer der Hexe gestellt und die Rüsselteile werden eingefüllt. (Vor dem ersten Spiel beklebt man den Hexenkessel von außen mit dem Selbstklebestreifen.) Als nächstes werden die Pustekuchen neben dem Ofen der Hexe gestapelt.

Jeder Spieler nimmt sich eine Rüsselspitze, wählt einen der sechs mutigen Ottifanten auf dem Spielplan als seinen eigenen aus und legt die Rüsselspitze auf dem ersten Feld vor seinem Ottifanten ab. (Auf dem Spielplan sind bereits Rüsselspitzen zur Orientierung aufgezeichnet.)

Zuletzt wird der Rabe vor die Rüsselspitze des **ältesten Mitspielers** gesetzt.

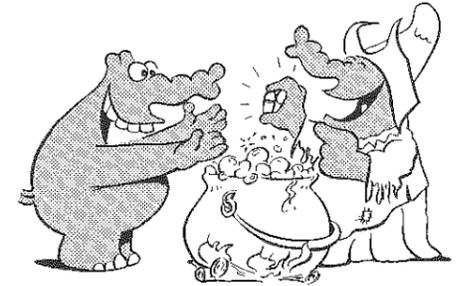
5. SO WIRD GESPIELT

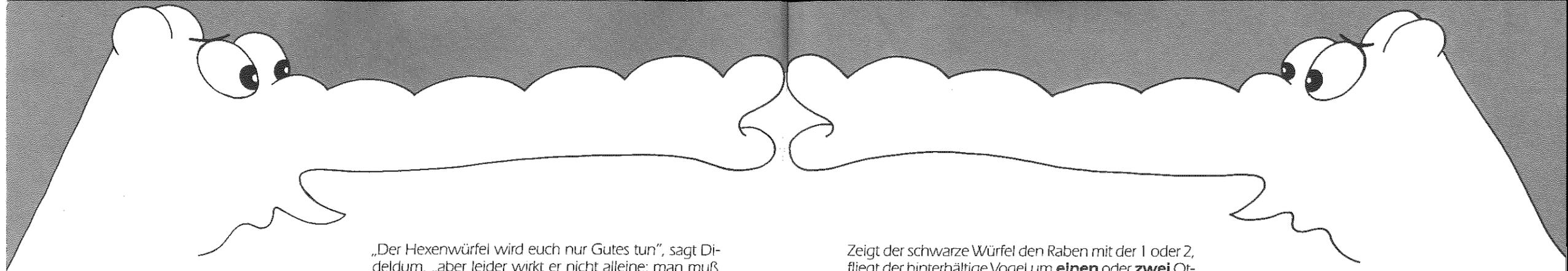
Nun wird es Zeit, das Spiel zu beginnen. Der jüngste Spieler fängt an. Im Uhrzeigersinn werden beide Würfel geworfen. Der Spieler benutzt danach zuerst den schwarzen Zauberer-Würfel, dann den grünen Hexen-Würfel.

Kann der Zug eines Würfels nicht ausgeführt werden, so wird nur der andere Würfel benutzt. Können ausnahmsweise **beide** Würfel nicht genutzt werden, dann verfällt der Wurf und der nächste Spieler ist an der Reihe. Erhält ein Spieler Rüsselteile, so setzt er sie von rechts an seinen Ottifanten an und schiebt dann den ganzen Rüssel die entsprechende Anzahl an Feldern vor. Verliert der Spieler Rüsselteile, so schiebt er den ganzen Rüssel von links nach rechts um die entsprechende Zahl Felder zurück. Die herausfallenden Teile wandern wieder in den Kessel.

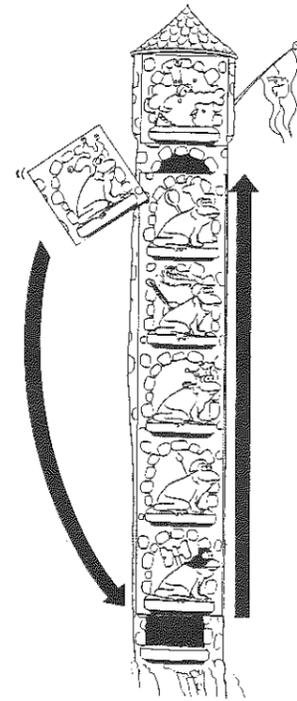
6. DER ZAUBERER- UND DER HEXENWÜRFEL

Die Hexe Dideldum steht vor ihrer Höhle nahe dem Schloß. Sie braut im großen Topf ein magisches Süppchen und backt im Ofen köstliche Pustekuchen ... eine Leckerei, der noch niemand im Märchenwald widerstehen konnte. Als sie sieht, wie die Ottifanten vergeblich ihre viel zu kurzen Rüssel recken, kramt sie aus einer verwitterten Kiste zwei uralte Würfel hervor: den schwarzen Zaubererwürfel und den grünen Hexenwürfel.





„Der Hexenwürfel wird euch nur Gutes tun“, sagt Dieldum, „aber leider wirkt er nicht alleine; man muß ihn mit dem Zaubererwürfel zusammen werfen! Und vor dem nehmt euch in acht!“



6.1. DER SCHWARZE ZAUBERER-WÜRFEL

Turm

Erscheint auf dem schwarzen Würfel der Turm mit der 1 oder 2, so jagt der Zauberer Gruselgnom die Figuren in den Turmfenstern mit einem krachenden Blitz je nach gewürfelter Zahl um **ein** oder **zwei** Fenster **nach oben** (wie im Fahrstuhl).

Zu diesem Zweck rückt man das Fenster **unter** der Prinzessin nach **ganz unten** und schiebt alle anderen Fenster um einen Stock hoch! Erst wenn **alle** Frösche im Turm zurückverwandelt sind, wird auch die Prinzessin mitbewegt!

(Übrigens: Solange noch kein einziger Frosch zurückverwandelt ist, kann man auf das Verschieben der Turm-Fenster verzichten!)

Rabe

Hat ein Ottifant den Raben des Zauberers vor sich, kann er den Rüssel nicht verlängern ... auch wenn Würfel oder Karten es anbieten!

Zeigt der schwarze Würfel den Raben mit der 1 oder 2, fliegt der hinterhältige Vogel um **einen** oder **zwei** Ottifanten nach **oben**. Der Rabe flattert dabei immer genau auf das Feld vor die Rüsselspitze der Ottifanten!

Ist der Rabe beim obersten Ottifanten angelangt, so springt er bei der nächsten Bewegung von hier direkt vor den untersten Ottifanten. Muß ein Spieler im Verlauf des Spiels den Rüssel einziehen, fliegt der Rabe erschrocken um einen Ottifanten nach oben!

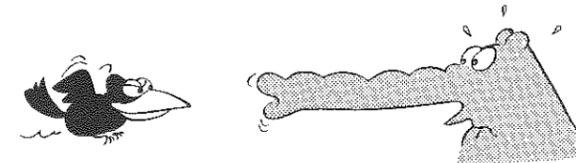
Da der Rabe etwas kurzsichtig ist, fliegt er auch vor die Rüsselspitzen der Ottifanten, die gar nicht mitspielen (der Dummkopf!).

Räuber

Der gemeine Zauberer Gruselgnom hat sogar einen Zauberspruch, der aus gutmütigen Ottifanten hinterlistige Schlingel macht!

Erscheint auf dem Zaubererwürfel nämlich der Räuber, klagt der Spieler, der als nächster an der Reihe wäre, demjenigen Spieler, der gewürfelt hat, die Kraft des Hexenwürfels!

Das heißt: Würfelt ein Spieler den Räuber, kann nicht er die Vorteile des Hexenwürfels in Anspruch nehmen, sondern der Spieler links neben ihm!





6.2. DER GRÜNE HEXEN-WÜRFEL

Zauberstab

Zeigt der Hexenwürfel den Zauberstab, so kommt eine Freundin der Hexe zur Hilfe: Die Fee auf der Wolke überreicht dem Spieler die oberste Überraschungskarte von ihrem Stapel! Die Anweisungen darauf muß er genau befolgen ... sofern es ihm möglich ist.

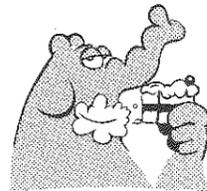
Danach wird die Karte abgelegt. Ist der Kartenstapel aufgebraucht, werden die Karten neu gemischt und dann wieder als Stapel zurück auf die Wolke der Fee gelegt.



Kessel

Zeigt der Hexenwürfel den Kessel mit der 1, 2 oder 3, so muß der Spieler **einen, zwei** oder **drei** Schluck (Rüsselstücke) aus dem Kessel der Hexe nehmen und damit seinen Rüssel verlängern – sofern ihn der Rabe nicht blockiert!

Man darf höchstens so viele Rüsselstücke nehmen, wie nötig sind, um ein Turmfenster zu erreichen – überzählige Rüsselstücke verfallen!



Pustekuchen

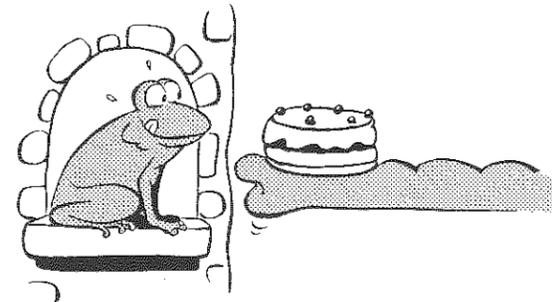
Zeigt der Hexenwürfel den Kuchen, so bekommt der Spieler von der Hexe Dideldum einen ihrer köstlichen Pustekuchen und legt ihn vor sich ab. Aber nicht zu gie-

rig, Ihr Schleckermäuler...statt den Kuchen gleich zu verputzen, solltet Ihr ein paar Happen für die Schloßbewohner aufbewahren!

Weil nämlich jeder im Märchenwald eine große Schwäche für warmen Pustekuchen hat, kann man damit leicht die Frösche im Turm und sogar die Prinzessin an sein Fenster locken! Für jedes Stück Pustekuchen, das man großzügig mit den Schloßbewohnern teilt (neben den Ofen der Hexe zurücklegt), darf man **vor dem Würfeln** die Figuren im Turm um **ein** Fenster nach **oben oder unten** bewegen.

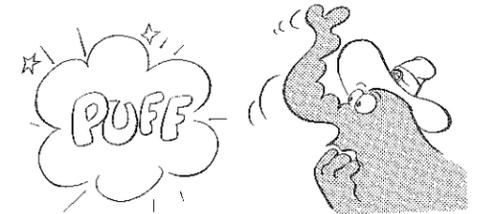
Man kann also auch mehrere Pustekuchen einsetzen, will man die Reihe der Turmfenster um mehr als eine Position verschieben!

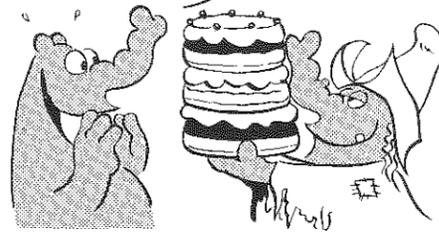
Damit kein Ottifant im Wald Bauchweh bekommt, darf jeder Spieler nur maximal **sechs** Stück Pustekuchen auf einmal bei sich tragen. Kuchen, die man über diese Zahl hinaus erhalten würde, verfallen!



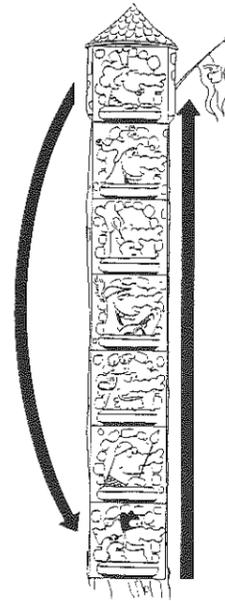
7. DAS KÜSSEN

Küßt ein Ottifant einen Frosch im Turm (das heißt, seine Rüsselspitze erreicht ein Turmfenster), so verwandelt sich dieser Frosch wieder in einen Schloßbewohner – die Karte wird umgedreht. Erschrocken durch das laute „PUFF“ bei der Verwandlung zieht der Ottifant den Rüssel **um die Hälfte** (vier Rüsselstücke) ein!





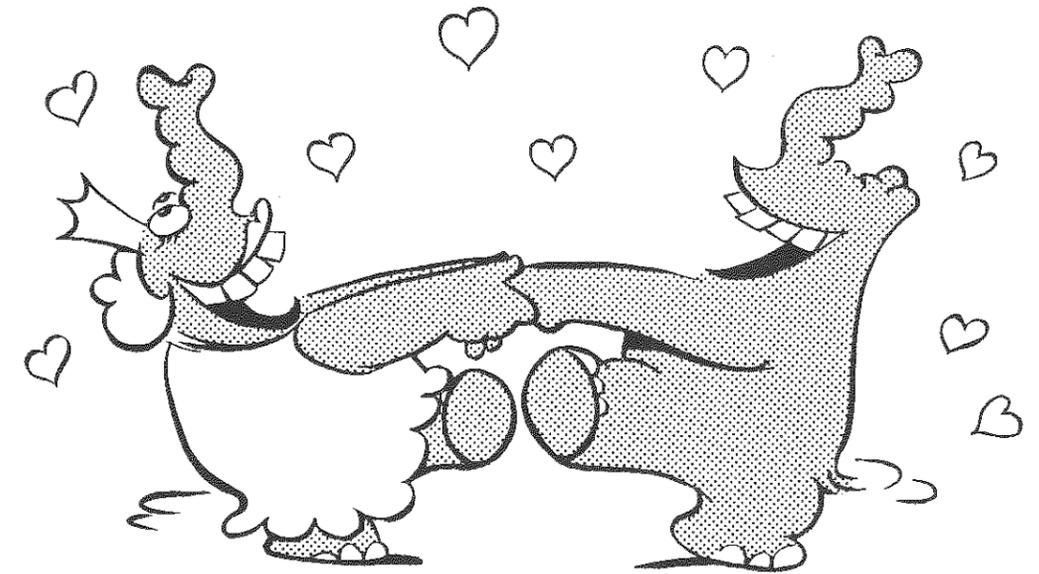
Der Spieler, der den Schloßbewohner von seinem Fluch erlöst hat, bekommt von der Hexe Dideldum zur Belohnung **drei Stück** Pustekuchen (lecker, lecker!). Küßt der Ottifant versehentlich eine Person im Turm, die gar kein Frosch mehr ist (HUCH!), so ist ihm das mächtig peinlich und er zieht den Rüssel beschämt **um die Hälfte** ein, ohne ein Stück Pustekuchen zu bekommen!

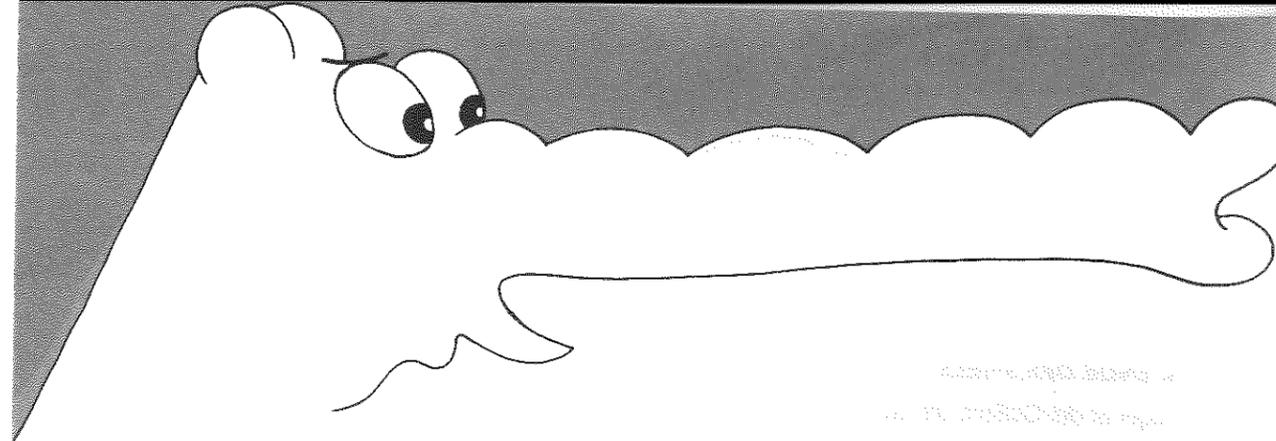


Wenn **alle** Frösche im Turm von ihrem Fluch erlöst sind, kommt die Prinzessin erfreut aus dem obersten Turmzimmer herab, um sich bei einem Ottifanten stellvertretend für die Hilfe aller mit einem Küßchen zu bedanken. Die Turmkarte mit der Königstochter wird umgedreht, so daß nun ihr lachendes Gesicht zu sehen ist. Ab sofort wird die Prinzessin bei jeder Turmbewegung mitverschoben, damit alle Ottifanten die Chance bekommen, sie zu küssen.

8. ENDE DES SPIELS

Sieger ist der Ottifant, der zuerst die Prinzessin geküßt hat.





9. DIE WÜRFELSYMBOLE IM ÜBERBLICK

Symbol	Folgen
<p>Schwarzer Zaubererwürfel Turm mit 1 oder 2 Rabe mit 1 oder 2 Räuber</p>	<p>Turmfenster um 1 oder 2 Positionen nach oben bewegen Raben um 1 oder 2 Positionen nach oben bewegen Vorteil des Hexenwürfels geht an linken Mitspieler</p>
<p>Grüner Hexenwürfel Zauberstab Kessel mit 1, 2 oder 3 Pustekuchen</p>	<p>Überraschkarte nehmen 1, 2 oder 3 Rüsselstücke nehmen einen Pustekuchen nehmen</p>

Otto's großes
Ottifanten-Spiel

