

Der Garten wird verlassen, wenn eine Spielfigur auf dem Gartenplättchen vor dem Gartentor landet. Wer an der Reihe ist, macht zwei Spielzüge und bewegt dann seine Spielfigur um 1 Gartenplättchen weiter. Anschließend wandert der **König** jeweils um **1 Lauffeld** weiter, da ja keine Märchenbuchseiten mehr gefunden werden können. Schafft ihr es, so ist der gesamte Märchenschatz gerettet: Ihr legt die gesammelten Märchenbuchseiten aufeinander und bindet sie mit der Kordel wieder zu einem Märchenbuch zusammen.

Wer die meisten Märchenbuchseiten beisteuern konnte, darf sich nun zur Belohnung aussuchen, welches Märchen erzählt oder vorgelesen wird.

2. Die Spieler verlassen den Garten, bevor alle Märchenbuchseiten gefunden wurden

Ihr könnt, wenn ihr mit eurer Spielfigur auf dem Gartenplättchen **vor dem Tor** angekommen seid, den Garten vorzeitig verlassen, auch wenn noch nicht alle 12 Märchenbuchseiten gefunden worden sind. Dazu nehmt ihr einfach eure Spielfigur aus dem Schlossgarten heraus und stellt sie vor euch ab. Das solltet ihr tun, wenn ihr glaubt, dass es euch nicht gelingen wird, vor der Rückkehr des Königs alle 12 Seiten zu finden. Da die Spieler, die den Garten bereits verlassen haben, nicht weiter mitspielen können, sollte diese Möglichkeit von allen gemeinsam besprochen und entschieden werden.

Tipp: Aber lieber verlässt man den Garten mit allen Figuren und rettet damit einen Teil vom Märchenschatz, als dass einen der böse König im letzten Moment erwischt und damit dann der gesamte Märchenschatz auf immer verloren ist.

3. Der König erreicht das Tor

Erreicht der König erneut das Feld mit der Krone am Tor, **bevor** alle Spieler mit ihrer Figur den Garten verlassen haben, dann verlieren alle Spieler gemeinsam. Gewinner des Spiels ist dann der König.

Für ein noch spannenderes Spiel könnt ihr den König auch gleich seinen Spaziergang rund um den Garten beginnen lassen. Der König wartet also nicht auf seinem Startfeld bis die erste Märchenbuchseite gefunden wurde, sondern er läuft sofort jeweils ein Feld weiter, wenn ein Spieler keine zwei passenden Hälften einer Märchenbuchseite finden konnte.

Die 12 geretteten Märchen der Gebrüder Grimm gibt es zum (Vor-)lesen im Internet. Auf der Seite www.selecta-spielzeug.de findet ihr ein Gartentor, das euch direkt in den Schlossgarten zu den 12 Märchen bringt. Die 12 Märchen wurden eigens anhand der Urfassung der Gebrüder Grimm für euch bearbeitet. Ihr könnt sie dort lesen oder auch als PDF herunterladen und dann ausdrucken, um euch euer eigenes Märchenbuch zusammenzustellen.

Selecta Spielzeug AG

Postfach 47 · 83531 Edling

DEUTSCHLAND

Telefon: +49 (0) 80 71 – 10 06-0

Telefax: +49 (0) 80 71 – 10 06-40

www.selecta-spielzeug.de

© 2006 Selecta Spielzeug AG

Rettet den Märchenschatz!

Ein märchenhaft - kooperatives Familienspiel für 2 bis 4 Spieler von 5 bis 99 Jahren.

Autor: Kai Haferkamp

Illustration: Barbara Kinzebach

Inhalt:

1 Spielplan (34 x 23 x 4,5 cm),
24 Märchenplättchen,
21 Gartenplättchen,
4teiliger Laufweg,
14 Märchenbuchseiten,
1 Kordel, 1 Kirschbaum,
4 Spielfiguren, 1 König,
1 Spielanleitung und dazu
das Märchen „Der Märchenschatz“

5-99
Alter
age
leeftijd

2-4

20-30 min



Liebe Kinder, liebe Eltern,

die beiliegende Geschichte „Der Märchenschatz“ von Kai Haferkamp ist das Märchen zum Spiel. Ihr könnt es gerne vor dem Spiel lesen oder aber auch aus dem Spiel herausnehmen, um es immer wieder (vor) zu lesen oder erzählt zu bekommen.

Geschichte

Wer will helfen, den Märchenschatz zu retten? Der böse König hat alle Märchenbücher verbrannt, nur eines nicht. Aber jede Seite des dicken Buches zerriss er in zwei Teile und verstreute diese im Schlossgarten. Jetzt ist Mut und Teamgeist gefragt, denn nur gemeinsam könnt Ihr die Märchen retten und das Buch wieder zusammensetzen. Traut Euch in den Schlossgarten und sammelt die Teile auf! Nur wie gehören sie zusammen? Sicher kennt jeder von Euch ein Märchen, gemeinsam schafft Ihr es bestimmt! Aber aufgepasst! Ihr müsst den Schlossgarten verlassen haben, bevor der König seinen Spaziergang beendet hat...

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel könnt ihr die Märchenplättchen in die Tischmitte legen und gemeinsam versuchen, zusammengehörige Hälften zu einer Märchenbuchseite zusammenzulegen. Vergleicht diese mit den beigelegten Märchenbuchseiten und merkt euch die Märchen. Wer möchte, kann auch kurz erzählen, um welches Märchen es sich jeweils handelt.

Jetzt stellt ihr das Unterteil der Schachtel als Spielplan in die Tischmitte. Legt danach den Laufweg rund um den Spielplan und steckt ihn zusammen. Wichtig: das Feld mit der **Krone** muss direkt vor dem Gartentor liegen, das außen auf der Schachtel zu sehen ist.

Variante

Märchen im Internet



Vorbereitung

Steckt den Kirschbaum an die Mauerecke, die dem Gartentor diagonal gegenüberliegt. Die **24 Märchenplättchen** legt ihr **durcheinander** mit der **bunten Seite** nach oben auf die grüne Wiese in der Schachtel. Prägt euch die Lage der Märchenhälften schon einmal gut ein!



Danach legt ihr die **21 Gartenplättchen** mit der **grauen Seite** nach oben über die Plättchen mit den Märchenbuchseiten. Nur das Gartenplättchen in der Ecke, die dem Gartentor diagonal gegenüberliegt (hier steht auch der Kirschbaum) dreht ihr um, so dass die bunte Seite nach oben zeigt. 3 Märchenplättchen eurer Wahl bleiben unverdeckt. Wichtig: Hier dürfen **nicht** zwei zusammengehörige Hälften einer Märchenbuchseite zu sehen sein! Die 12 Märchenbuchseiten legt ihr griffbereit neben den Spielplan. Den **König** setzt ihr auf den Weg außerhalb der Mauer auf das **Feld mit der Krone**. Nun wählt jeder von euch eine Spielfigur aus und setzt diese auf das bunte Gartenplättchen unter den Kirschbaum.



Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es, durch geschicktes Verschieben der Gartenplättchen zwei darunterliegende, zusammengehörige Hälften einer Märchenbuchseite zu finden und damit **gemeinsam** das Märchenbuch wieder zusammensetzen. Ihr solltet den Garten mit möglichst vielen gefundenen Seiten durch das Tor wieder verlassen, bevor der König von seinem Spaziergang zurück ist. Das Märchenbuch entsteht am Schluss des Spieles, indem ihr die von Euch geretteten Märchenbuchseiten mit der beiliegenden Kordel zusammenbindet.

Spielverlauf

Gartenplättchen verschieben

Das jüngste Kind beginnt, gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, hast Du zwei Spielzüge. In einem Spielzug darfst du ein Plättchen alleine schieben oder auch andere Gartenplättchen (eine Reihe) so lange mitverschieben, bis du mit dem Plättchen oder der Reihe entweder an ein anderes Plättchen ODER aber an den Rand anstößt.

Wenn zu Beginn deines Spielzuges bereits 2 oder 3 Lücken direkt nebeneinander liegen, dann kannst du auch schon dann deine Schiebebewegung stoppen, wenn Du noch nicht an den Rand oder ein anderes Plättchen angestoßen bist.

Dann ist dein erster Spielzug vorbei, und du darfst noch ein zweites Mal nach den gleichen Regeln ein Gartenplättchen oder eine Reihe von Plättchen verschieben. Du darfst sowohl graue als auch bunte Plättchen verschieben. Auch Plättchen, auf denen Spielfiguren stehen, dürfen verschoben werden.



1 Plättchen verschieben



Eine Reihe von Plättchen verschieben

Zwei passende Hälften einer Märchenbuchseite sind zu sehen

Erscheinen nach deinem ersten oder zweiten Spielzug irgendwo auf dem Spielplan zwei zusammengehörige Hälften einer Märchenbuchseite, so hast du eine Märchenbuchseite im Garten gefunden. Ist das bereits nach dem 1. Spielzug der Fall, entfällt das 2. Schieben.

Nun führst du die folgenden Aktionen nacheinander aus:

1. Nimm dir die passende Märchenbuchseite aus dem Stapel neben dem Spielplan.
2. Die beiden entsprechenden Märchenplättchen im Garten drehst du um, so dass nun die leere Pergamentseite nach oben zeigt.
3. Da nun ein Märchen wieder komplett und damit gerettet ist, wird der Garten wieder bunter: Du darfst darum zur Belohnung **ein beliebiges graues Gartenplättchen umdrehen**. **Tipp:** Merkt euch schon einmal beim Umdrehen, welches Motiv darunter liegt.
4. Bevor nun der nächste Spieler an der Reihe ist, darfst du deine Spielfigur um 1 Feld im Garten weiterbewegen. Du darfst aber nur gerade (also waagrecht oder senkrecht, **nicht** aber diagonal) laufen, und du darfst nur bunte Gartenplättchen betreten. **Tipp:** Versuche, in Richtung Gartentor zu laufen, da dort der Ausgang ist.
5. Anschließend ist der Nächste am Zug.

Du hast beim Schieben leider keine zwei passenden Märchenteile entdeckt Schade! Trotzdem darfst du aber noch **deine Spielfigur um 1 Feld weiterbewegen**. Dabei darfst du nur gerade laufen und nur bunte Gartenplättchen betreten. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe....

Wann läuft der König?

Sobald die erste Märchenbuchseite gefunden ist, macht sich der König auf den Heimweg. Ab dem Zeitpunkt läuft er auf dem Laufweg immer dann jeweils ein Feld weiter, wenn es einem Spieler nach seinen beiden Spielzügen **nicht** gelungen ist, eine Märchenbuchseite zu finden.

Es gibt **drei Möglichkeiten** das Spiel zu beenden:

1. Der Märchenschatz ist gerettet!

Sobald die 12. Märchenbuchseite gefunden wurde erblüht der Garten wieder in voller Farbenpracht: Ihr dürft jetzt zusammen **alle noch grauen Gartenplättchen umdrehen**. Nun müssen **alle** eure Spielfiguren nur noch den Garten verlassen, bevor der König wieder beim Gartentor angekommen ist.

Ende des Spieles