

Hacer magia

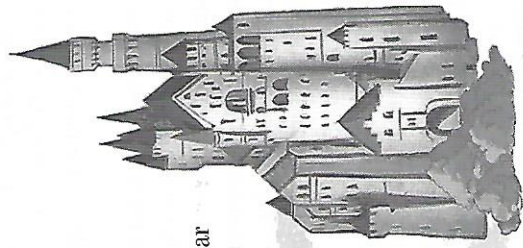
Cuando un jugador hace parejas (es decir, el mismo número en ambos dados) puede hacer magia si desea. Puede elegir una de las posibilidades siguientes, la que piense que es más ventajosa:

- ★ Mover su ficha a cualquiera de las casillas azules no ocupadas y mirar bajo el árbol que hay por allí.
- ★ Mover su ficha hacia el castillo a la primera casilla detrás del puente de piedra (a la herradura).
- ★ Cambiar la carta de pregunta. Se mezclan las cartas, se colocan nuevamente en el patio, boca abajo, y se da la vuelta a la primera carta. Si es la misma carta que antes permanece encima.

Si se utiliza las parejas para hacer magia no se mueve la ficha. Claro que el jugador también puede utilizar las parejas para desplazar su ficha si no quiere hacer magia..

Fin de la partida

El primero en indicar correctamente tres de los escondites – y por consiguiente ha recibido tres cartas de pregunta – gana la partida.



Indicaciones tácticas

Mientras los jugadores buscan los fabulosos objetos no deberán olvidar observar las acciones de los otros jugadores. Es importante hacerlo difícil a los oponentes llegar al castillo con la respuesta correcta.

No os preocupéis mucho si no podéis encontrar el objeto indicado en la carta de pregunta actual. Haciendo magia puede aparecer rápidamente aquella pregunta a la cual ya se sabe contestar.

No hay que decir que durante la partida no se deba cambiar la posición de los árboles.

Esta es la lista de los objetos maravillosos que los jugadores van a buscar:

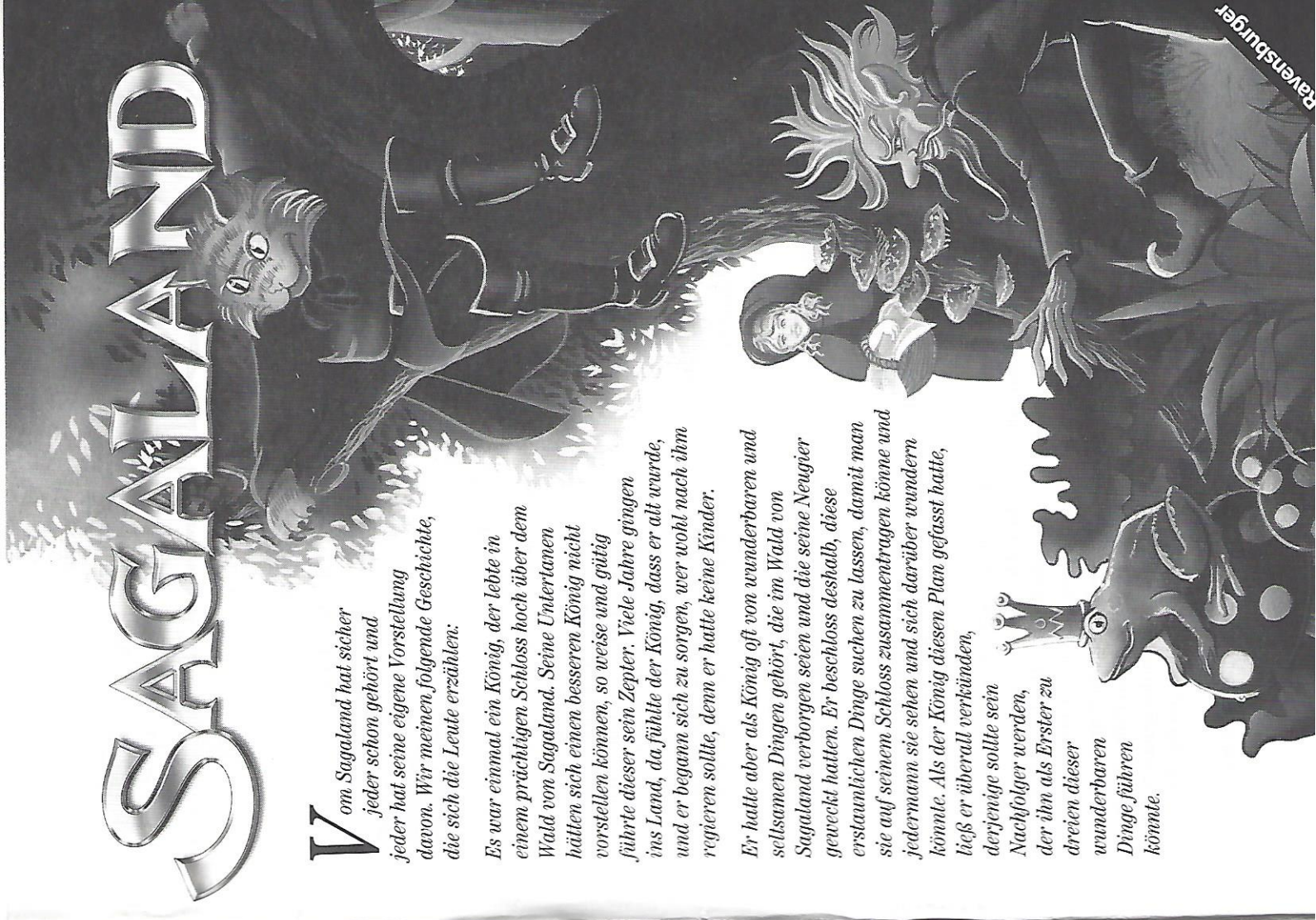
- ★ El huso de la Bella Durmiente
- ★ La cama de nieve cubierta de plumas de Mamá Holle
- ★ Las botas grandes del Gato con Botas
- ★ El cinturón del pequeño Sastretillo Valiente
- ★ Una moneda del dinero llovido del cielo
- ★ Un pedazo de la casa de la bruja que Hansel y Gretel encontraron en el bosque
- ★ El fuego alrededor del que danza el Enano Saltarín
- ★ El gorro de uno de los enanos de Blanca Nieves
- ★ El lobo de Caperucita Roja
- ★ La bola de oro que el Rey de las Ranas saca del pozo para la princesa
- ★ El torre del que Rapunzel deja caer su cabello
- ★ Una de las zapatillas de cristal de Cenicienta.
- ★ La corona del Rey sin Ropa

SAGALAND

Vom Sagaland hat sicher jeder schon gehört und jeder hat seine eigene Vorstellung davon. Wir meinen folgende Geschichte, die sich die Leute erzählen:

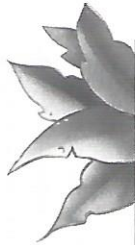
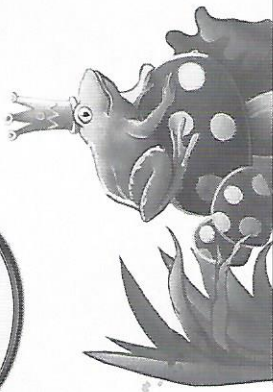
Es war einmal ein König, der lebte in einem prächtigen Schloss hoch über dem Wald von Sagaland. Seine Untertanen hätten sich einen besseren König nicht vorstellen können, so weise und gütig führte dieser sein Zepter. Viele Jahre gingen ins Land, da fühlte der König, dass er alt wurde, und er begann sich zu sorgen, wer wohl nach ihm regieren sollte, denn er hatte keine Kinder.

Er hatte aber als König oft von wunderbaren und seltsamen Dingen gehört, die im Wald von Sagaland verborgen seien und die seine Neugier geweckt hatten. Er beschloss deshalb, diese erstaunlichen Dinge suchen zu lassen, damit man sie auf seinem Schloss zusammenbringen könne und jedermann sie sehen und sich darüber wundern könnte. Als der König diesen Plan gefasst hatte, ließ er überall verkünden, derjenige sollte sein Nachfolger werden, der ihn als Erster zu dreien dieser wunderbaren Dinge führen könnte.



SAGALAND

Ein Märchen zum Spielen für Kinder und Erwachsene



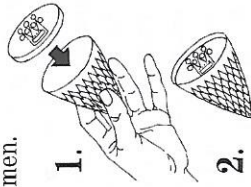
Ravensburger® Spiele Nr. 26 438 4
Würfelspiel für 2 bis 6 Spieler ab 6 Jahren
von Alex Randolph und Michel Matschoss

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 1 Stanzbogen mit
13 Fragekarten (Märchenbilder) und
13 Scheiben (Abbildungen der
gesuchten Dinge)
- 13 Bäume aus Kunststoff
- 6 Spielfiguren
- 2 Würfel

Vorbereitung:

- ★ Vor dem ersten Spiel löst man die 13 Fragekarten aus dem Stanzbogen sowie die 13 Scheiben mit den Bildern der gesuchten Dinge. Diese Scheiben werden mit der Bildseite nach außen in die Bäume hineingedrückt, wie dies die Abbildung unten zeigt. Von nun an bleiben die Scheiben festgeklemt in den Bäumen.



Ziel des Spiels:

Die Spieler spielen das Märchen weiter. Sie machen sich im Wald von Sagaland auf die Suche nach den Dingen, die der König haben möchte und eilen dann aufs Schloss, um dem König die Fundorte mitzuteilen. Dabei müssen sie nicht nur des Königs Fragen richtig beantworten können, sondern sich auch der Angriffe ihrer Mitspieler erfolgreich erwehren. Auch Zauberei ist im Spiel. Wer als erster drei Fundorte richtig genannt hat, gewinnt das Spiel.

- ★ Die Bäume werden gemischt und auf die Felder mit den violetten Bäumchen neben die Wege im Wald gestellt. Keiner darf wissen, was sich wo befindet.
- ★ Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf den freien Platz im Dorf.
- ★ Die Fragekarten werden gemischt auf den Schlosshof gelegt und die oberste Karte wird aufgedeckt.
- ★ Die Spieler bestimmen oder würfeln aus, wer beginnt.

SPIELREGEL

Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Es wird immer mit zwei Würfeln gespielt. Die Figuren starten von dem Feld mit dem Stern vor dem Dorftor. Dieses Feld wird als Erstes gezählt.

Ziehen:

Jeder Würfel wird einzeln für sich gezogen. Man kann nach Belieben mit der größeren oder kleineren Augenzahl beginnen und darf in jede Richtung, vorwärts oder rückwärts, ziehen. Allerdings muss die ganze Zahl eines Würfels in eine Richtung gezogen werden. An fremden Figuren darf man vorbeiziehen und zählt dabei das betreffende Feld mit.

Heimschicken:

Kommt eine Figur genau auf ein besetztes Feld (mit dem ersten oder mit dem zweiten Würfel oder beide Male), so wird die fremde Figur wieder ins Dorf geschickt. Dort muss sie neu anfangen.

Dinge finden:

Wer mit seiner Figur – mit einem der beiden Würfel oder mit beiden zusammen – genau auf ein blaues Feld kommt, kann unter dem Baum, der daneben steht, nachsehen, welches Ding da versteckt ist. Beim Nachschauen hält man den Baum natürlich so, dass die Mitspieler nicht sehen, was darunter ist.

Zum Schloss ziehen:

Wenn einer das Ding entdeckt hat, nach dem die oberste Karte fragt, kann er zum Schloss eilen. Es ist meistens besser, wenn die Mitspieler diese Absicht nicht sofort

bemerken, weil sonst vielleicht alle versuchen würden, diese Figur heimzuschicken. Im Schloss muss man genau auf dem Feld mit dem Schlüssel ankommen. Man darf den passenden Zug auch mit einem der Würfel machen; die Augenzahl des zweiten Würfels verfällt dann. Wenn man das Schlüsselfeld nicht erreichen kann, muß man am Schloss vorbeiziehen, und zwar so oft, bis man schließlich einen passenden Wurf macht.

Fragen beantworten:

Wenn man auf dem Feld mit dem Schlüssel angekommen ist, darf man sofort die Frage der aufgedeckten Karte beantworten, etwa so: „Dornröschens Spindel ist unter diesem Baum“. Man nimmt den Baum auf, den man für den richtigen hält, und sieht nach, ohne dass die Mitspieler etwas zu sehen bekommen.

Ist es der falsche Baum, so stellt ihn der Spieler ganz still wieder auf seinen Platz. Seine Figur muss er sofort wieder zurück ins Dorf setzen, und dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ist es aber der richtige Baum, zeigt man die Unterseite vor, stellt den Baum wieder zurück und erhält die Fragekarte als Lohn. Dann wird gleich die nächste Fragekarte aufgedeckt, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Die Figur im Schloss bleibt dort stehen, bis dieser Spieler wieder an der Reihe ist. Er darf dann versuchen, die neue Frage ebenfalls zu beantworten, oder er würfelt und zieht vom Schloss weg.

Eine im Schloss wartende Figur wird, falls ein neuer Besucher im Schloss eintrifft, ins Dorf heimgeschickt.

Zaubern:

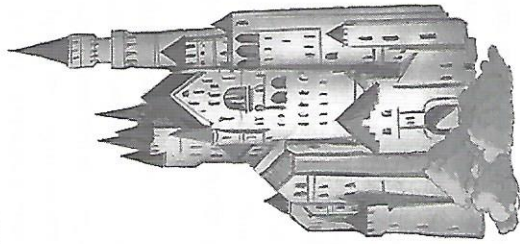
Wirft ein Spieler einen Pasch (gleiche Zahl auf beiden Würfeln), dann darf er zaubern. Er darf dann, je nachdem, was für ihn am günstigsten ist:

- ★ auf ein beliebiges freies blaues Feld ziehen und dort unter den Baum schauen,
- ★ zum Schloss vorrücken und zwar auf das erste Feld nach der steinernen Brücke (zum Hufeisen),
- ★ die oberste Frage wegzaubern. Die Fragekarten werden dann neu gemischt und die oberste wieder aufgedeckt. Ist es die gleiche wie vorher, bleibt sie liegen.

Die Augenzahl wird beim Pasch nicht gezogen, wenn der Pasch zum Zaubern verwendet wurde. Natürlich darf man den Pasch auch zum Ziehen verwenden, wenn man nicht zaubern will.

Ende des Spiels:

Wer als Erster die Verstecke von drei Dingen nennen konnte und damit drei Karten gewonnen hat, hat das Spiel gewonnen.



Taktischer Hinweis:

Genauso wichtig, wie das eigene Suchen, ist es, das Verhalten der Mitspieler zu beobachten, denn man darf es ihnen nicht zu leicht machen, mit der richtigen Antwort zum Schloss zu kommen.

Es ist oft gar nicht so schlimm, wenn man das im Augenblick gefragte Ding nicht finden kann. Wie schnell kann durch Zaubern gerade die Frage auftauchen, auf die man inzwischen die Antwort weiß!

Selbstverständlich dürfen während eines Spiels die Bäume nie vertauscht werden.

Dies sind die wunderbaren Dinge, die gesucht werden:

- ★ Die Spindel von Dornröschen
- ★ Die schneidenden Federbetten der Frau Holle
- ★ Die großen Stiefel des gestiefelten Katers
- ★ Der Gürtel des tapferen Schneidelein
- ★ Einer von den Sterntalern
- ★ Ein Lebkuchen vom Hexenhäuschen zu dem Hänsel und Gretel kamen
- ★ Das Feuer, um das Rumpelstilzchen tanzt
- ★ Eine Zwergenmütze aus „Schneewittchen“
- ★ Der Wolf aus „Rotkäppchen“
- ★ Die goldene Kugel, die der Froschkönig für die Prinzessin aus dem Brunnen holt
- ★ Der Turm, von dem Rapunzel ihr Haar herunterlässt
- ★ Einer der Ballschuhe von Aschenputtel
- ★ Die Krone des Kaisers mit den neuen Kleidern

© 1994/2007 Ravensburger Spieleverlag

SAGALAND

Chacun a déjà sûrement entendu parler de Sagaland et possède sa propre version. Nous voulons parler de ces légendes que les gens racontent :

Il était une fois un roi qui vivait dans un magnifique château dominant la forêt de Sagaland. Ses sujets n'imaginaient pas meilleur roi, tant étaient grandes sa sagesse et sa bonté. Plusieurs années s'écoulèrent sur le royaume. Le roi sentait qu'il vieillissait et commença à se soucier de sa succession, car il n'avait pas d'enfants.

Mais, en tant que roi, il avait souvent entendu dire que la forêt de Sagaland cachait des objets extraordinaires et étranges et cela avait éveillé sa curiosité. Il ordonna que l'on parte à la recherche de ces objets étonnants et qu'ils soient ramenés au château, afin que tout le monde puisse les admirer de ses propres yeux. Une fois qu'il eût tout organisé, il fit annoncer dans tout le royaume

que le premier qui lui ramènerait trois de ces merveilleux objets lui succéderait sur le trône.

