

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. Und zwar darf er dann, je nach dem, 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,
- 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:

Genau so 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

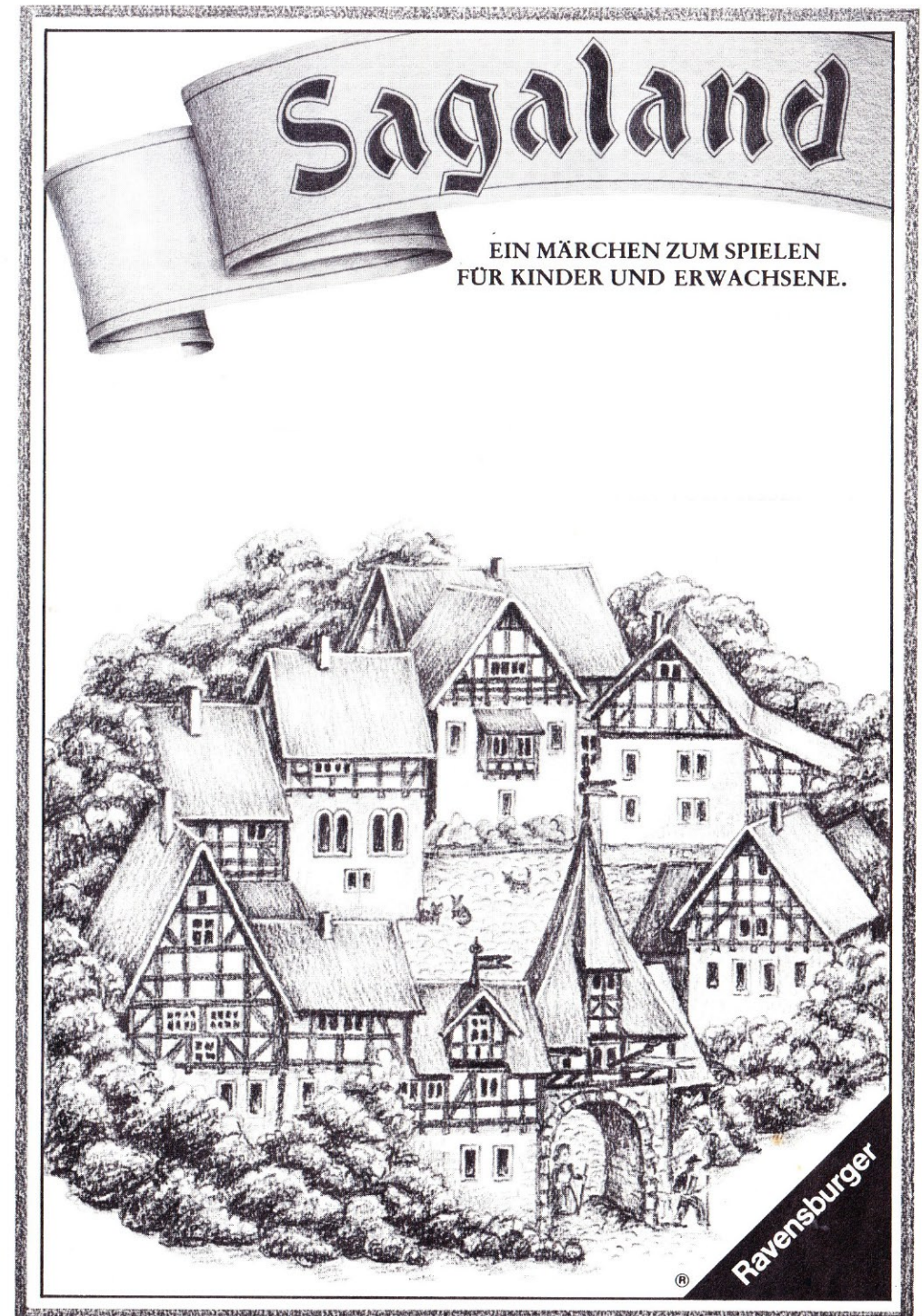
Zaubern gerade die Frage auftauchen, auf die man inzwischen die Antwort weiß!

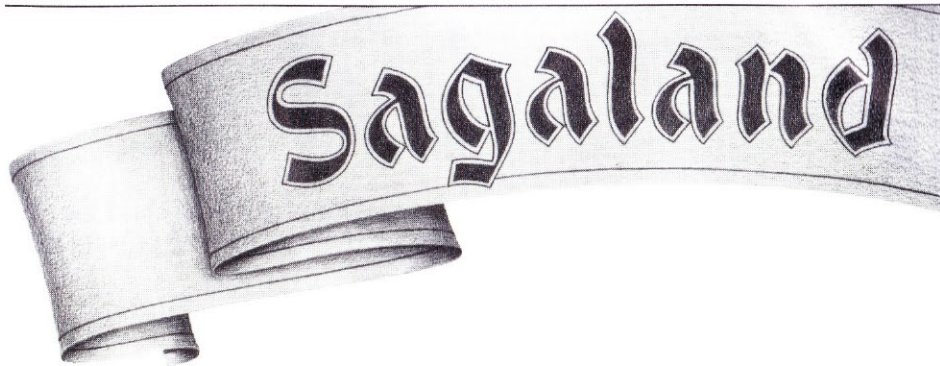
Selbstverständlich dürfen während eines Spiels die Bäume nie vertauscht werden.

Dies sind die wunderbaren Dinge, die gesucht werden:

- Die Spindel von Dornröschen
- Das Spieglein der bösen Königin, die Schneewittchen nach dem Leben trachtete
- Die Ballschuhe von Aschenputtel und die Tauben, die Aschenputtel halfen
- Das Krönchen des Froschkönigs und die goldene Kugel, die er für die Prinzessin aus dem Brunnen holte
- Die schneidenden Federbetten der Frau Holle
- Die großen Stiefel des gestiefelten Katers
- Der Gürtel des tapferen Schneiderleins
- Die goldene Gans
- Das Tischlein deck dich
- Der goldene Schlüssel, der das Schatzkästlein öffnet.
- Die Wunderlampe von Aladin.

© 1981 by Otto Maier Verlag Ravensburg





EIN MÄRCHEN ZUM SPIELEN FÜR KINDER UND ERWACHSENE

von Alex Randolph und Michel Matschoss.
Ravensburger Spiele® Nr. 601 5 441 4
Würfelspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren.

INHALT:

- 1 Spielplan,
- 13 Fragekarten,
- 13 Bäume aus Kunststoff,
- 13 Scheiben mit Märchenmotiven
- 6 Spielfiguren,
- 2 Würfel.

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 erzählen hören, die im Wald von Sagaland verborgen seien und die

seine Neugier sehr erregt hatten. Er beschloß deshalb, diese erstaunlichen Dinge suchen zu lassen, damit man sie auf seinem Schloß zusammentragen 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.

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.

VORBEREITUNG:

1. 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 neben den Karten zeigt. Von nun an bleiben die Scheiben festgeklemt in den Bäumen.

2. Die Bäume werden gemischt und auf die blauen Irrlicht-Flämmchen neben die Wege im Wald gestellt. Keiner darf wissen, was sich wo befindet.
3. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf einem der Häuser im Dorf auf.
4. Die Fragekarten werden gemischt auf den Schloßhof gelegt und die oberste wird aufgedeckt.
5. Die Spieler bestimmen oder würfeln aus, wer beginnt.

SPIELREGEL:

Die Spieler kommen im Uhrzeiger-Sinn an die Reihe. Es wird immer mit 2 Würfeln gespielt. Die Figuren gehen von dem Feld mit dem Stern vor dem Dorftor los. 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 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 Spieler 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 FALSCHER 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.