

Die weitere Rangfolge der Spieler ergibt sich aus der Reihenfolge der Figuren auf dem Seil. Wer am nächsten an das Zielhaus herangerückt ist, ist zweiter Sieger, usw.

6

Spielvariante

Ein schnelleres Spiel ergibt sich, wenn die Einschränkung bei der Zugweite (vgl. Tabelle auf Seite 3 der Spielregel) wegfällt. Das bedeutet,

- daß bei einer richtig aufgedeckten Karte **immer** 1 Feld vorgerückt wird,
- daß bei zwei richtig aufgedeckten Karten **immer** 3 Felder vorgerückt werden,
- daß bei drei richtig aufgedeckten Karten **immer** 6 Felder vorgerückt werden.

Allerdings müssen die Spieler

- auf den **rosafarbenen** Feldern immer **drei** Karten aufdecken,
- auf den **orangefarbenen** Feldern wenigstens **zwei** Karten aufdecken,
- auf den **gelben** Feldern wenigstens **eine** Karte aufdecken.

Schnelleres Spiel:
bei 1 Karte immer
1 Feld,
bei 2 Karten immer
3 Felder,
bei 3 Karten immer
6 Felder

aber,
rosa:
wenigstens 3 Karten,
orange:
wenigstens 2 Karten,
gelb:
wenigstens 1 Karte.

TILL EULENSPIEGEL



TILL EULENSPIEGEL

Ein schelmisches Merkspiel von Karl-Heinz Schmiel
für 2 – 5 Personen
(ab 5 Jahren)

1

Spielinhalt

- 16 Schuhkarten
- 1 Spielplan
- 5 Spielfiguren in den Farben schwarz, gelb, rot, blau und grün
- 15 Holzscheiben mit Schuhsymbolen
- 1 Spielanleitung

2

Spielidee/-ziel

Die Spieler schlüpfen alle in die Rolle des Till Eulenspiegel und versuchen auf einem Seil, das über den Marktplatz gespannt ist, zu „tanzen“. Um auf dem Seil vorwärts zu kommen, müssen aus einem Wirrwarr an Stiefeln, Pantoffeln und Sandalen zusammenpassende Schuhe gefunden werden. Wer das Haus als erster am anderen Seilende erreicht, ist Spielsieger.

Nach dem Vorwärtziehen wird immer die Holzscheibe unter dem gerade erreichten Feld aufgedeckt. Übersprungene Holzsteine bleiben verdeckt liegen.

Es dürfen durchaus mehrere Figuren auf demselben Seilfeld stehen. Für alle hat der entsprechende Schuhstein Gültigkeit!

Achtung: Will oder muß ein Spieler mehrere Karten mit dem gleichen Motiv aufdecken und dreht er bei seinem Versuch auch nur **eine falsche** Karte um, so muß seine Figur stehen bleiben. Sein Zug ist beendet. Die Karten werden wieder verdeckt gelegt. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.

4.4. Die Sonderkarte „Till Eulenspiegel“ aufdecken

Bei zwei oder vier Spielern wird die Sonderkarte „Till Eulenspiegel“ mitverteilt. Dreht ein Spieler bei seiner Suche nach Schuhmotiven diese Karte um, so hat er **immer** einen Fehler gemacht. Sein Zug ist beendet.

5

Spielende und Spielsieger

Sobald ein Spieler mit seiner Figur das Haus am rechten Seilende erreicht, endet das Spiel. Der Spieler hat gewonnen. Es reicht nicht, das letzte Feld des Seils zu erreichen. Der Sieger muß schon mit seiner Figur auf das Haus ziehen.

Mehrere Figuren auf einem Feld erlaubt.

Nur ein falsche Karte: Zug endet sofort.

Till-Karte aufdecken: Zug endet sofort.

Sieger muß Haus erreichen.

Spielvorbereitungen

- a) Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Mitspieler wählt eine Spielfigur und stellt sie in das offene Fenster des Fachwerkhauses am linken Sei-lende.
- b) Die 15 Holzscheiben werden mit der Bildseite nach unten gemischt und ver-deckt auf die großen runden, weißen Felder des Spielplans gelegt. Die Holz-scheibe ganz links am Planrand wird aufgedeckt. Dieser Schuh muß von al-len Mitspielern als **erster** gefunden werden.
- c) Nun werden die Schuhkarten gründlich gemischt und in einer Reihe verdeckt vor die Spieler gelegt, ohne daß diese sie einsehen. Die genaue Anzahl der Karten ist folgender Tabelle zu entneh-men:
- d) Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Danach gehtes im Uhrzeigersinn weiter.

Spielerzahl	2	3	4	5
Anzahl Karten pro Spieler	8	5	4	3
mit Till-Karte	x		x	
ohne Till-Karte		x		x
Karten insgesamt	16	15	16	15

Till-Karte nur bei 2 oder 4 Spielern ver-wenden.
Jüngster Spieler = Startspieler

Falschen Schuh ge-funden: Figur bleibt stehen, Zug endet.

Mehrere richtige Kar-ten: Zugweite unter-schiedlich.

- b) Das Kartenmotiv entspricht **nicht** dem Bild der Holzscheibe!
Hat ein Spieler einen falschen Schuh gefunden, ist sein Zug **sofort** beendet. Er bleibt mit seiner Figur stehen. Die aufgedeckte Schuhkarte wird wieder umgedreht. Die Holzscheibe bleibt aber offen liegen. Der nächste Spieler kommt an die Reihe. Dann decken alle Spieler wieder ihre linke Schuhkarte auf und verschieben sie wie unter 4.1. be-schrieben.

4.3. Mehrere Schuhkarten wissen

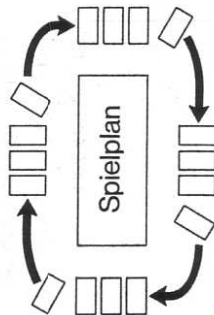
Von jedem Schuhmotiv gibt es drei Karten. Zu Beginn des Spiels ist es von Vorteil, mehrere Schuhkarten mit dem gleichen Motiv zu kennen. In der Endphase müssen die Spieler jeweils alle drei Karten wissen, um vorwärts ziehen zu dürfen. Es ist von der Farbe des Feldes, auf der eine Spielfigur steht, abhängig, wieviele Karten der Spieler aufdecken muß und wieweit er bei richtigem Ergebnis ziehen darf. Die fol-gende Tabelle gibt darüber Auskunft:

	1 richtige Karte	2 richtige Karten	3 richtige Karten
gelbe Felder	1 Feld vor	3 Felder vor	6 Felder vor
orangefarbene Felder	0 Felder vor	1 Feld vor	3 Felder vor
rosafarbene Felder	0 Felder vor	0 Felder vor	1 Feld vor

Spielverlauf

4.1. Schuhkarten aufdecken und verschieben

Jedesmal bevor ein Spieler seinen ersten Zug macht, decken **alle** Spieler ihre **linke** Schuhkarte auf. Die Spieler versuchen, sich die aufgedeckten Schuhe zu merken. Dann werden die Schuhkarten wieder umgedreht und jeweils an den linken Nachbarn weitergeschoben. Dieser legt sie an das rechte Ende seiner Kartenreihe. Die folgende Skizze verdeutlicht den Schiebeprozess:



4.2 Richtiges Schuhmotiv suchen

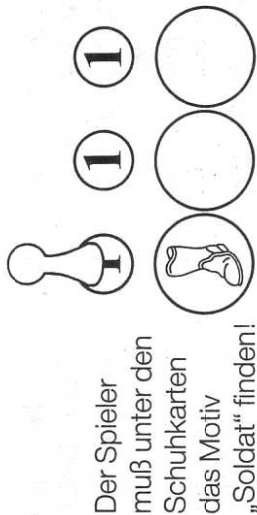
Nun kommt der am Zug befindliche Spieler an die Reihe. Er setzt beim ersten Zug seine Figur aus dem offenen Fenster auf das erste Feld mit der Zahl „1“. Die Holz-scheibe unter seiner Spielfigur zeigt einen Schuh. Er versucht, das gleiche Motiv auf einer Karte zu finden. Dazu darf er eine beliebige Schuhkarte, also auch die eines Mitspielers, aufdecken.

Alle Spieler decken linke Schuhkarte auf, verdecken sie wieder und schieben sie zum linken Nachbarn.

Beim ersten Zug Figur auf das erste Feld setzen.

Karte mit Motiv von Holz-scheibe suchen.

Die folgende Skizze verdeutlicht die Aufgabe:



Beim Suchen und Aufdecken der Schuhkarten gibt es zwei Möglichkeiten:

a) Das Kartenmotiv entspricht dem Bild der Holz-scheibe!

Hat der Spieler den richtigen Schuh gefunden, darf er mit seiner Figur auf dem Seil ein Feld weiterziehen. Die aufgedeckte Schuhkarte wird wieder umgedreht. Die Holz-scheibe bleibt offen liegen.

Jetzt deckt der Spieler den Holzstein des neuen Feldes auf. Er darf weiter-spielen und versuchen, unter den Schuhkarten das neue Motiv zu finden. Hat er Glück und dreht das gleiche Motiv wie auf der ersten Holz-scheibe auf, darf dieselbe Schuhkarte ein zweites Mal genommen werden (sofern der Spieler noch weiß, wo sie liegt). Findet der Spieler das richtige Motiv, rückt er weiter auf dem Spielplan vor.

Der Spieler bleibt solange am Zug, bis er einen Fehler macht, d.h. eine **falsche** Karte aufdeckt.

Richtigen Schuh gefunden: Figur 1 Feld ziehen, neue Holz-scheibe umdrehen, weiterspielen.