

Danach nimmt er – mit geschlossenen Augen – einzeln, bis zu 4 **Hölzchen** aus dem Beutel. Zieht er dabei **mindestens** so viele **grüne Hölzchen** wie auf dem betreffenden Feld abgebildet sind, wird **seine Frau** sofort in das nächstbessere Gebäude gesetzt. Zieht er weniger Hölzchen als angegeben, müssen der Fischer und seine Frau zurück in ihre armselige Hütte und von vorn anfangen. In jedem Fall werden alle Hölzchen anschließend wieder zurück in den Beutel gelegt.

Diese "Hölzchen-Probe" muß nicht mehr gemacht werden, auch wenn ein Fischer dieses Feld durch Rückwärtsziehen ein zweites Mal betritt und die Probe schon einmal bestanden hat!

## 6. Spielende und Spielsieger:

Wann das Spiel zu Ende ist, bestimmen die Spieler selbst, nämlich dann, **wenn der Zauberbutt ganz aufgetaucht ist.**

**Gewinner** ist dann, **wer mit Fischer und Fischerfrau am weitesten oben steht.** Hierbei sind die Fischerfrauen wichtiger. Nur **wenn mehrere Frauen im gleichen Gebäude sitzen, entscheidet die Position der Fischer** über den Sieg. Wenn auch mehrere Fischer auf demselben Feld stehen, gewinnt derjenige Spieler, dessen Fischer zuerst auf diesem Feld war.

**Sehr selten** nur endet das Spiel damit, daß ein Spieler im richtigen Moment **vier grüne Hölzchen** zieht. Die Wahrscheinlichkeit ist gering! **Wenn** das der Fall ist, dann ist dieser Spieler **sofort Sieger**, weil seine Frau den Kaiserpalast erreicht hat. Wer **Zweiter, Dritter usw.** ist, wird – wie oben – **anhand der Position** der Fischerfrauen und der Fischer ermittelt.

## Ratschlag zur Planung

Der Spieler – das wollen wir betonen! – muß beim ZAUBERBUTT aufpassen, daß es ihm nicht so ergeht, wie der Fischerfrau im Märchen: Er sollte **nicht habgierig werden**, also zu hoch hinaus wollen, und er sollte **sich nicht überschätzen**. Denn: Ein oder zwei grüne Hölzchen zu ziehen und von der Hütte ins Grafenhaus zu kommen, ist leicht. **Drei grüne Hölzchen** zu ziehen, da braucht man schon **viel Glück!** Aber im rechten Moment **vier grüne** zu ziehen, das ist fast unmöglich.

In diesem Sinne : Viel Glück und viel Spaß!



© by MATTTEL GmbH, 6072 Dreieich, 1988

# ZAUBERBUTT

Ob er alle Wünsche erfüllt?

Würfelspiel für 2 bis 6 Spieler ab 5 Jahren.

Autor: R. Ulrich

## 1. Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 6 Fischer
- 6 Fischerfrauen
- 8 Hölzchen (4 rote und 4 grüne)
- 3 Puzzel-Teile des Butts
- 1 Würfel
- 1 Stoffbeutel

## 2. Spielidee:

In dem Grimmschen Märchen "Von dem Fischer und seiner Frau" schickt eine habgierige Fischerfrau ihren Mann immer wieder ins Meer zu einem Butt (das ist ein Fisch), damit dieser sie durch einen Zauber immer reicher und mächtiger macht. Weil die Frau so unersättlich und mit ihrem Aufstieg nicht zufrieden war, setzte der Butt sie und ihren Mann am Ende wieder in die schäbige Hütte, in der sie zu Beginn gewohnt hatten.

Dieses Spiel behandelt etwas verkürzt diese Geschichte. Jeder Spieler hat einen Fischer sowie eine Fischerfrau und versucht, mit Hilfe des Butts immer mächtiger zu werden. Aber je mächtiger man wird, umso größer ist die Gefahr, daß man alles verliert und wieder in der Fischerhütte anfangen muß.

Das Spiel ist zu Ende, sobald der Butt ganz aus dem Meer auftaucht, d.h. ganz von den Spielern zusammengesetzt ist. Wer zu diesem Zeitpunkt mit Frau und Fischer am weitesten gekommen ist, gewinnt. Ganz selten endet das Spiel damit, daß eine Fischerfrau vor Vervollständigung des Butts den obersten Palast, den Kaiserpalast, erreicht.



### 3. Der Spielplan

Der Spielplan zeigt fünf Gebäude, die der Fischer und seine Frau im Lauf des Spiels bewohnen: Sie beginnen in ihrer armseligen Fischerhütte. Die nächsthöheren Stufen sind: Wohnhaus, Grafenpalast, Königsburg und schließlich Kaiserpalast. Die einzelnen Gebäude sind durch einen Weg von Spielfeldern miteinander verbunden.



Die Fischerfrau hält sich immer nur in einem Gebäude auf, der Fischer dagegen bewegt sich auf den gelben, runden Spielfeldern. Dabei darf er höchstens auf das letzte Feld vor dem nächsthöheren Gebäude vorrücken, das auf das von seiner Frau erreichte Gebäude folgt.

**Beispiel:** Die Fischerfrau sitzt im Wohnhaus. Der Fischer darf nicht weiter als auf das Feld vor dem Sternfeld des Grafenpalastes vorrücken.

### 4. Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält einen Fischer und eine Fischerfrau gleicher Farbe. Die Fischerfrau wird in die Fischerhütte gesetzt, der Fischer auf das Sternfeld vor der Hütte.

Die drei Teile des Butts legt man offen neben den Spielplan, die Hölzchen (4 grüne und 4 rote) werden in den Beutel gelegt.

### 5. Spielverlauf:

Der Jüngste beginnt zu würfeln, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.



#### 5.1. Der Würfel

... ist ein bißchen anders: er **hat eine 1, eine 2, eine 3, eine 4, und 2 Fische**. Der Fisch ist wie ein Joker!

**Wer einen Fisch würfelt, kann, je nach Wahl, 1, 2, 3 oder 4 Felder vor- oder zurückgehen. Oder aber:** Er kann auch, wenn es für ihn günstig ist, stehenbleiben und **stattdessen einen Teil des Zauberbutts auf dem Spielplan einführen**.



### 5.2. Die Zugweise

Mit dem Würfel wird nur der Fischer bewegt. Der Spieler kann selbst entscheiden, ob er seine Fischer-Figur vorwärts oder rückwärts bewegt. Die gewürfelte Augenzahl muß aber vollständig gezogen werden. Man darf den Fischer im selben Zug auch nicht vorwärts und rückwärts bewegen.

**Beispiel:** Bei einer 4 darf man nicht 1 Feld zurück und 3 Felder vorrücken, sondern nur entweder 4 Felder zurück oder 4 Felder vorwärts.

Für das Rückwärtsziehen gibt es keine Einschränkungen. Da der Fischer vorwärts höchstens bis zum letzten Feld vor das nächsthöhere Gebäude rücken kann, das seine Frau bisher erreicht hat (siehe 3. Der Spielplan), ist er manchmal gezwungen, zurückzugehen.

### 5.3. Die Spielfelder

Die Spielfelder mit einem Symbol (weiß oder schwarzer Stern, 1-4 Hölzer) haben eine besondere Bedeutung:



**Weißer Stern:** Dieses Feld markiert den Abschnitt, den der Fischer noch nicht betreten darf, wenn seine Frau das entsprechende Gebäude noch nicht erreicht hat.



**Schwarzer Stern:** Auf diesen Feldern kämpfen die Fischer um die Macht. Ein Fischer auf einem solchen Feld wird von einem anderen Fischer, der auf das selbe Feld zieht, herausgeworfen und auf das Feld vor dem Gebäude zurückgesetzt, in dem seine Frau steht. Die Position seiner Frau bleibt unverändert. Auf allen anderen Spielfeldern wird nicht geschlagen (dort dürfen auch mehrere Figuren gemeinsam auf einem Feld stehen).



**1 bis 4 Hölzer (Hafenfelder):** Diese Felder sind für den Aufstieg der Fischerfrauen von Bedeutung. Erreicht ein Spieler solch ein Feld, spricht er laut zum Butt:

<i>"Mannje, Mannje, Timpe Te,</i>	<i>Männlein, Männlein, Timpe Te,</i>
<i>Buttje, Buttje in der See,</i>	<i>Butt, Butt in der See,</i>
<i>Mine Frau, de Isebill,</i>	<i>Meine Frau, die Isebill,</i>
<i>Will nich so, as ick wol will."</i>	<i>Will nicht so, wie ich wohl will."</i>

