

anschauen, die rund um die Zauber­kugel liegen, un­abhängig davon, ob Ent­decker­figuren auf ihnen stehen. Mitten im Spielfeld sind das acht Kärtchen, am Rand sind es fünf Kärtchen und liegt die Zauber­kugel in einer Ecke sind es nur drei Kärtchen. Nach­dem Du Dir alle Kärtchen angeschaut hast, wird die Zauber­kugel wieder umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe.



## SPIELENDEN



Wer seinen sechsten Freundschaftsstein auf eine Wichtelkarte gelegt hat, beendet sofort das Spiel. Er hat als erster mit der gesamten Wichtelfamilie Freundschaft geschlossen und damit gewonnen. Er wird fortan „Freund der Wichtel“ genannt.



## VARIANTEN



Die Spieldauer und der Schwierigkeitsgrad des Spiels können verändert werden. Generell gilt: Je weniger Zauber­kugeln im Spiel sind, desto länger dauert das Spiel. Je weniger Wiesen­kärtchen, desto kürzer die Spieldauer.

Spiele überwiegend jüngere Kinder mit, dann besteht das Spielziel darin, nur fünf von den sechs verschiedenen Wichteln zu finden. Doch unter den fünf Wichtel gefundenen Wichteln muß sich Willi Wichtel befinden. Das ist der mit der Holz­fäller-Axt. Außerdem spielt man nur mit 81 Kärtchen (9x9 Kärtchen im Quadrat), 19 Wiesen­kärtchen werden aussortiert.

Eine Variante ist auch das Auffinden von drei gleichen Wichteln. Bei dieser Variante gelten die gleichen Regeln wie bisher, mit zwei Ausnahmen. Am Anfang erhält jeder Spieler nur drei Freundschaftssteine in einer Farbe. Das Ziel ist jetzt, drei gleiche Wichtel mit seinen Freundschaftssteinen zu beschenken. Wer seinen dritten Freundschaftsstein auf den dritten gleichen Wichtel ablegen kann, beendet das Spiel und gewinnt. Jüngere Spieler behalten bei dieser Variante besonders gut den Überblick.

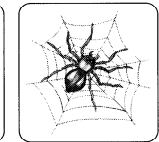
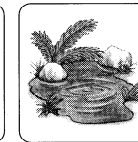
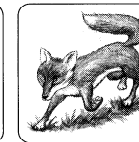
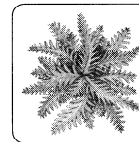


# Abenteuer im Zauberwald

von Peter-Paul Joopen

**Spiele:** 2 - 4      **Alter:** ab 6 Jahren      **Dauer:** ca. 30 Minuten

**Inhalt:** 40 Wiesen­kärtchen mit Farn auf beiden Seiten  
 30 Wichtel­kärtchen (Oma Wichtel, Opa Wichtel, Willi Wichtel, Mama Wichtel, Klein-Wichtel und Wichteline)  
 30 Symbol­kärtchen (Schlange, Fuchs, Riesenspinne, Beerertei­ch und Zauber­kugel)  
 24 Freundschafts­steine in vier Farben  
 4 Ent­decker­figuren in vier Farben  
 1 Würfel  
 1 Spielanleitung



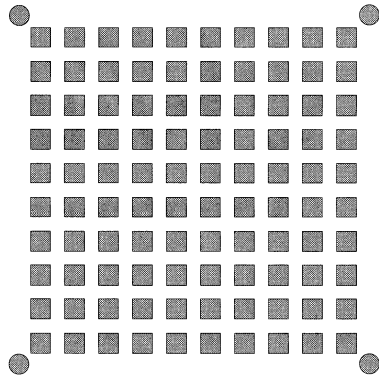
## SPIELIDEE



Gibt es Wichtel wirklich? Um das herauszufinden, macht ihr Euch auf den Weg in den Zauberwald. Dort, mitten auf einer großen Wiese, so eine Wichtelfamilie leben. Der Name des Familienoberhauptes ist bekannt, er heißt Willi Wichtel. Doch noch nie hat jemand eine Wichtel gesehen. Wer von Euch mag der Erste sein, der die ganze Wichtelfamilie entdeckt und den Wichteln die Freundschaftssteine schenkt?

## VORBEREITUNG

Alle Kärtchen werden mit der Farnseite nach oben auf dem Tisch verteilt, gut gemischt und zu einem Quadrat (10 x 10 Kärtchen) ausgelegt. Jeder von Euch erhält eine Entdeckerfigur, die er an eine der vier Ecken des ausgelegten Quadrates vor ein Kärtchen stellt (siehe Abbildung) und in der gleichen Farbe sechs Freundschaftssteine.



## SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, würfelt und muß um die gewürfelte Augenzahl mit seiner Figur ziehen. Jedes Kärtchen zählt ein Feld, man darf waagrecht und senkrecht ziehen, aber niemals diagonal. Ihr könnt so oft abbiegen, wie Ihr möchtet. Doch während eines Zuges darf ein Feld nicht zweimal betreten werden. Auf jedem Feld darf auch nur eine Entdeckerfigur stehen.

Das Kärtchen, auf dem ein Zug endet, wird umgedreht und die Entdeckerfigur darauf gestellt. Jetzt wird es spannend, was hast Du umgedreht?

1. Die neue Seite zeigt ebenfalls einen Farn, Pech gehabt! Das Kärtchen muß wieder umgedreht werden und der nächste Spieler ist an der Reihe.



2. Auf der neuen Seite ist ein Symbol abgebildet. Was die einzelnen Symbole bedeuten, steht auf der nächsten Seite.



3. Ein Wichtel kommt zum Vorschein, herzlichen Glückwunsch! Jetzt kannst Du mit ihm Freundschaft schließen (siehe „Freundschaft schließen“).



## Freundschaft schließen

Hast Du einen Wichtel entdeckt, dann schließt Du mit ihm Freundschaft. Als Zeichen der neuen Freundschaft legst Du einen Deiner Freundschaftssteine auf das Wichtelkärtchen. Aber nur dann, wenn auf einem anderen gleichartigen Wichtel nicht schon einer Deiner Freundschaftssteine liegt. Bist Du mit dem gleichen Wichtel schon befreundet, dann wird das Kärtchen wieder umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe. Befreundete Wichtel bleiben bis zum Ende des Spiels offen liegen. **Wer mit einem Wichtel Freundschaft schließen konnte, darf noch einmal würfeln.**

**Achtung:** Entdeckerfiguren dürfen über Wichtelkärtchen mit einem Freundschaftsstein ziehen, jedoch nicht ihren Zug darauf beenden.

## Die Bedeutung der Symbole

Es gibt sechs verschiedene Symbole, manche helfen bei der Suche nach den Wichteln, manche behindern die Suche.

## Schlange und Fuchs



Hast Du eine Schlange oder einen Fuchs aufgedeckt, dann mußt Du schnell das Weite suchen. Nachdem alle Mitspieler das Symbol gesehen haben, drehst Du das Kärtchen wieder um.



Du darfst sofort noch einmal würfeln und mit Deiner Figur weiterziehen.

## Riesenspinne



Begegnest Du der Riesenspinne, bekommst Du einen so großen Schreck, daß Du mit Deiner Figur sofort zu Deinem Startpunkt zu Anfang des Spiels zurückläufst. Das Kärtchen wird wieder umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## Beeren und Teich



Bei den Beeren und am Teich kannst Du Dich ausruhen und stärken. Das dauert natürlich seine Zeit. Deshalb mußt Du leider aussetzen. Wenn Du wieder an der Reihe bist, darfst Du nur das Kärtchen umdrehen (Farn nach oben), auf dem deine Figur steht.



Eine Runde später darfst Du wieder würfeln und ziehen.

## Zauberkegel



Wer die Zauberkegel findet, kann sich einen guten Überblick verschaffen. Du darfst Dir nämlich heimlich alle Kärtchen