RETTET DEN MÄRCHENSCHATZ

5+

2–4

20–30 min

Pegasus Spiele

Kai Haferkamp

Kai Haferkamp ist 1967 in Oldenburg geboren. Von Beruf ist er Rechtsanwalt und lebt heute in Osnabrück. Sein Herz schlägt seit frühester Kindheit für Kinderspiele. Ein besonderes Talent hat er bei der Umsetzung literarischer Themen im Kinderspiel. Für „Rettet den Märchenschatz“ hat er eigens ein Märchen geschrieben, welches einen wunderbaren Übergang zum Spiel bietet. In den letzten 20 Jahren hat er über 150 Spiele sowie mehrere Kinderbücher veröffentlicht. Bei seinen Spielen ist es Kai Haferkamp wichtig, stets ein besonderes Element zu schaffen, einen sogenannten “Magic Moment”, der Kinder begeistert.

Spielmaterial

- 1 Spielplan im Schachtelunterteil
- 24 Märchenplättchen + 1 Leerplättchen
- 22 Wiesenplättchen
- 1 Laufweg 4-teilig
- 1 Apfelbaum 2-teilig
- 12 Märchenbuchseiten + 2 Umschlagseiten
- 1 Kordel
- 4 Kinderfiguren und 1 König

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: **ersatzteilservice@pegasus.de**. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus-Spiele-Team.**

Kurzgeschichte

Einst hüteten die Menschen die Märchen wie einen kostbaren Schatz. Doch der böse König des Landes gönnte seinen Untertanen diesen Schatz nicht: Mit einer List brachte er darum alle Märchenbücher in seinen Besitz und verbrannte sie alle, bis auf eines. Er zerriss jede Seite des letzten Märchenbuches in zwei Hälften und verstreute diese im Schlossgarten. Bald begannen die Menschen die Märchen zu vergessen und das Königreich versank in traurigem Grau. Doch während der König eines Tages einen Spaziergang um sein Schloss macht, klettern ein paar mutige Kinder über den Apfelbaum in den Schlossgarten. Gemeinsam versuchen die Kinder, die zusammengehörigen Hälften der Märchenbuchseiten zu finden und so das Märchenbuch wieder zusammenzusetzen. Doch schaffen sie es, alle Märchen zu finden und den Schlossgarten zu verlassen, bevor der König in sein Schloss zurückkehrt?

Vorbereitung

1. Stellt das Schachtelunterteil mit dem Spielplan in die Tischmitte und legt den Laufweg drumherum. Wichtig: Das Feld mit der Krone muss direkt vor dem Gartentor auf der Schachtel liegen.

2. Den Apfelbaum steckt ihr an die Mauerecke, die dem Gartentor diagonal gegenüberliegt.

3. Danach legt ihr alle Märchenplättchen gut gemischt, mit der Märchenseite nach oben, in die Schachtel. Das Leerplättchen legt ihr in die Ecke mit dem Apfelbaum. (Dieses Plättchen hat im weiteren Spielverlauf keine Bedeutung.)

4. Legt nun alle Wiesenplättchen, mit der **grauen** Seite nach oben, auf die Märchenplättchen. Dreht dann das Wiesenplättchen am Apfelbaum mit der **grünen** Seite nach oben. Seid ihr damit fertig, bleiben 3 Märchenplättchen sichtbar. Es dürfen jedoch nicht 2 zusammengehörige Märchenhälften zu sehen sein.

5. Legt die Märchenbuchseiten und die Kordel bereit.

6. Stellt den König auf das Startfeld mit der Krone auf dem Laufweg.

7. Wählt euch jeder eine Spielfigur und stellt sie auf das grüne Wiesenplättchen.

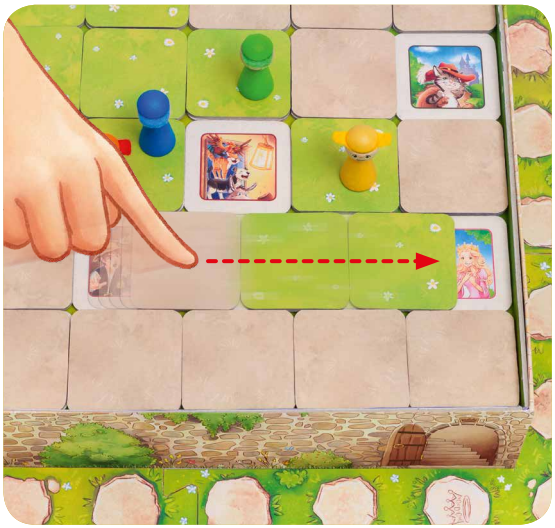
Ziel des Spiels ist es, gemeinsam alle Märchenbuchseiten zu finden und den Schlossgarten zu verlassen, bevor der König vom Spaziergang zurückkehrt.

Spielverlauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt im Garten war, beginnt, indem er Wiesenplättchen verschiebt**,** um zusammengehörige Märchenhälften zu finden. Du hast bis zu 2 Schiebeversuche.

Schiebe **1 oder mehrere Wiesenplättchen einer Reihe** vorwärts bis du an ein anderes Plättchen bzw. den Schachtelrand stößt oder du 2 zusammengehörige Hälften eines Märchens findest. Du darfst graue und/oder grüne Wiesenplättchen verschieben. Stehen Spielfiguren auf den Wiesenplättchen, verschiebst du diese einfach mit! Dies kann manchmal sogar hilfreich sein, um vorwärts zu kommen.

Findest du beim 1. Mal Schieben **keine zusammengehörigen Märchenhälften**, darfst du noch ein 2. Mal schieben.



Du hast 2 zusammengehörige Hälften eines Märchens entdeckt?

Entdeckst du nach dem 1. oder 2. Mal Schieben irgendwo auf dem Spielplan 2 zusammengehörige Hälften eines Märchens, so hast du 1 Märchenbuchseite gefunden. Dein Zug ist damit beendet und du führst nun folgende Aktionen aus:

1. Nimm dir die passende Märchenbuchseite aus dem Stapel.

2. Drehe die beiden gefundenen Märchenplättchen mit der leeren Seite nach oben.

3. Drehe anschließend 1 beliebiges graues Wiesenplättchen mit der **grünen** Seite nach oben.

4. Bewege deine Spielfigur um 1 **grünes** Wiesenplättchen vorwärts. Du darfst nicht diagonal ziehen und du darfst nur angrenzende grüne Wiesenplättchen betreten. Tipp: Versuche in Richtung Gartentor zu laufen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Du hast keine zusammengehörigen Hälften entdeckt?

Dann endet dein Zug nach dem 2. Mal Schieben und du darfst deine Figur, wenn möglich, um 1 Feld weiterziehen. Ziehe außerdem den König im Uhrzeigersinn um 1 Feld vorwärts. Dies gilt nur, wenn ihr bereits mindestens 1 Märchenbuchseite gefunden habt. Falls ihr noch kein Märchen gefunden habt, bleibt der König noch auf seinem Startfeld stehen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Es gibt 2 Möglichkeiten, wie das Spiel endet.

1. Der Märchenschatz ist gerettet

Sobald die 12. Märchenbuchseite gefunden wurde, erblüht der Schlossgarten wieder in voller Pracht. Dreht hierzu alle noch grauen Wiesenplättchen mit der grünen Seite nach oben. Versucht nun mit euren Spielfiguren schnell das Gartentor zu erreichen, um den Garten zu verlassen, bevor der König das Tor erreicht! Wer an der Reihe ist, darf 2 Mal schieben und anschließend seine Spielfigur um 1 Wiesenplättchen vorwärts ziehen. Anschließend wird auch der König um 1 Feld vorwärts bewegt. Erreicht eine Figur das Wiesenplättchen am Gartentor, darf sie den Garten verlassen. Haben alle Figuren den Schlossgarten verlassen, bevor der König zurückkehrt, habt ihr den Märchenschatz gerettet und gemeinsam das Spiel gewonnen! Bindet nun mit der Kordel die Märchenbuchseiten zusammen.

2. Der König erreicht das Gartentor

Erreicht der König erneut das Feld mit der Krone, **bevor** ihr mit allen Spielfiguren den Schlossgarten verlassen habt, dann verliert ihr gemeinsam. Gewinner des Spiels ist dann der König.

Variante

Für ein noch spannenderes Spiel könnt ihr den König auch gleich seinen Spaziergang rund um den Garten beginnen lassen. Der König wartet also nicht auf seinem Startfeld bis ihr die 1. Märchenbuchseite gefunden habt, sondern läuft sofort jeweils 1 Feld vorwärts, wenn einer von euch keine 2 zusammengehörigen Hälften einer Märchenbuchseite findet.

„Wir haben für jedes Alter die richtigen Spiele!"

Unsere fröhlichen Spieleschachteln finden Sie in den Farben grün, blau, gelb und rot. Jede Farbe steht für eine Altersstufe. Hier finden Sie unseren Farbcode im Überblick:

3+ Spiele für unsere Kleinsten

4+ Regeln machen Spaß

5+ Das spiele ich schon alleine

6+ Das macht Mama & Papa Spaß

Autor: Kai Haferkamp • Illustration: Anne Pätzke
Realisation & Gestaltung: Claudia Geigenmüller
© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung,
des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne vorherige Genehmigung nicht erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

/pegasusspiele

Pegasus Spiele