



SAGALAND

WINTERMÄRCHEN

Ein Wintermärchen zum Spielen für 2-6 Spieler* ab 6 Jahren

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 Geheimnissen gehört, die im Wald von Sagaland verborgen seien und die seine Neugier geweckt hatten.

Er beschloss deshalb, diese erstaunlichen Geheimnisse 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 Geheimnisse führen könnte ...

* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

INHALT

- ① 1 Spielplan
- ② 13 Suchkarten
- ③ 13 Chips mit Geheimnissen
- ④ 13 Glitzerbäume
- ⑤ 6 Spielfiguren aus Holz
- ⑥ 2 Würfel
- ⑦ 13 extra große Wintermärchen-Karten
(frei nacherzählt zum Lesen oder Vorlesen)



ZIEL DES SPIELS

Die Spieler spielen das Märchen weiter. Sie machen sich im Wald von Sagaland auf die Suche nach den Geheimnissen, 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

Vor dem ersten Spiel löst man die 13 Suchkarten aus dem Stanzbogen sowie die 13 Chips mit den gesuchten Geheimnissen. Diese Chips werden mit der Bildseite nach außen in die Glitzerbäume hineingedrückt, wie dies die Abbildung unten zeigt.

Von nun an bleiben die Chips festgeklebt in den Bäumen.



- Die Glitzerbäume werden gemischt und auf die kleinen Baumsymbole neben den gelben Feldern gestellt. Keiner darf wissen, was sich wo befindet.

- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie ins Dorf.
- Die Suchkarten werden gemischt auf den Schlosshof gelegt und die oberste Karte wird aufgedeckt.
- Die Spieler bestimmen oder würfeln aus, wer beginnt.

SPIELREGEL

Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Es wird immer mit zwei Würfeln gespielt. Die Figuren starten von dem Feld mit der Windrose vor dem Dorf. 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 wird die ganze Zahl eines Würfels in eine Richtung gezogen. 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 fängt sie neu an.

Dinge finden

Wer mit seiner Figur – mit einem der beiden Würfel oder mit beiden zusammen – genau auf ein gelbes Feld kommt, kann unter dem Baum, der daneben steht, nachsehen, welches Geheimnis da versteckt ist.

Beim Nachschauen hält man den Glitzerbaum natürlich so, dass die Mitspieler nicht sehen, was darunter ist.



Zum Schloss ziehen

Wenn einer das Geheimnis entdeckt hat, nach dem die oberste Karte fragt, kann er zum Schloss eilen. Es ist meistens besser, wenn die Mitspieler dies nicht sofort bemerken, weil sonst vielleicht alle versuchen würden, diese Figur heimszuschicken. Im Schloss muss man genau auf dem Feld mit der Krone ankommen. Man darf den passenden Zug auch mit einem der Würfel machen; die Augenzahl des zweiten Würfels verfällt dann. Wenn man das Feld mit der Krone nicht erreichen kann, zieht man so oft am Schloss vorbei, bis man einen passenden Wurf hat.



Fragen beantworten

Wenn man auf dem Feld mit der Krone angekommen ist, darf man sofort die Frage der aufgedeckten Suchkarte beantworten, etwa so: „Frau Holles Kissen ist unter diesem Glitzerbaum“. 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 **falsche** Baum, so stellt ihn der Spieler ganz still wieder auf seinen Platz. Seine Figur setzt er sofort zurück ins Dorf. 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 Suchkarte als Lohn. Dann wird gleich die nächste Suchkarte aufgedeckt, und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Die Figur im Schloss bleibt dort stehen, bis dieser Spieler wieder an der Reihe ist. Er darf dann versuchen, die neue Suchkarte ebenfalls zu lösen, 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. Er darf dann, je nachdem, was für ihn am günstigsten ist:

- auf ein beliebiges freies gelbes Feld ziehen und dort unter den Glitzerbaum schauen,
- zum Schloss vorrücken und zwar auf das Feld mit dem roten Schlittschuh,
- die oberste Frage wegzaubern. Die Suchkarten 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 Geheimnissen nennen konnte und damit drei Suchkarten gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Taktischer Hinweis

Genauso 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 gesuchte Geheimnis nicht finden kann. Wie schnell kann durch Zaubern gerade die Karte auftauchen, bei der man inzwischen das richtige Versteck weiß! Selbstverständlich dürfen während eines Spiels die Glitzerbäume nie vertauscht werden.

Dies sind die wunderbaren Geheimnisse, die gesucht werden:

Das Kissen von „Frau Holle“
Der Stern von den „Sterntalern“
Der Schlitten von der „Eiskönigin“
Das Streichholz vom
„Mädchen mit den Schwefelhölzern“
Der Hut von
„Nussknacker und Mausekönig“
Der „Schneemann“

Die Rose von „Schneeweißchen und Rosenrot“
Die Kugel vom „Tannenbaum“
Der „goldene Schlüssel“
Der Korb von den „12 Monaten“
Der Handschuh vom „Fäustling“
Der Bambus von „Yuki Onna“
Die Maus von
„Weihnachten in der Speisekammer“



Autoren: Alex Randolph & Michel Matschoss · Illustration: Elena Iarussi
Art Direction: Chiara Bellavite · Spielanleitung: KniffDesign · Technische Entwicklung: Yvonne Varga · Redaktion: Monika Gohl
Ravensburger® Spiele Nr. 22460 9

© 2024 · Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg · ravensburger.com