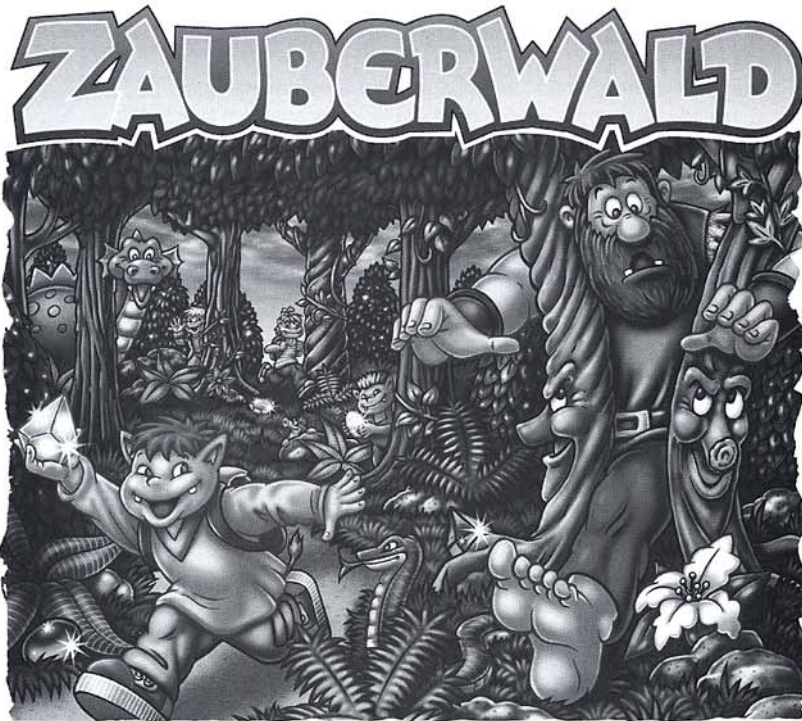


Versteckte Glitzersteine, freche Kobolde und magische Bäume



Für 2 - 4 Spieler von 6 - 99 Jahren
Ravensburger Spiele® Nr. 21 528 7
Autor: Gunter Baars
Illustration: Joachim Krause
Design: Joachim Krause, Iris Schotten

Inhalt: 1 Spielplan
1 Spielplanunterlage
37 Zauberbäume
37 Baumstämme
1 Riese
4 Koboldkids
25 Glitzersteine
1 Würfel
1 Spielanleitung

ZOFF IM ZAUBERWALD!

Riese Rudi ist sauer, weil die frechen Koboldkids im Wald herum-springen und seine funkelnden Glitzersteine stibitzen! Ständig versucht der dicke Kerl, die Kobolde zu fangen ... aber gerade, wenn er einen fast erwisch hat, bleibt er wieder ächzend zwischen zwei magischen Bäumen hängen! Dann zeigen die Kobolde ihm eine lange Nase und hüpfen mit dem Glitzerstein im Rucksack lachend davon.

VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL

- * Drückt vorsichtig die Glitzersteine und die gelbe Spielplanunterlage aus der Stanztafel.
- * Holt dann den Spielplan und das restliche Spielmaterial aus der Schachtel. Drückt die kleinen runden Plättchen aus dem Spielplan heraus. Steckt anschließend die Baumstämme von unten in den Spielplan, dort bleiben sie für immer.
- * Die Zauberbäume, den Riesen, die Koboldkids, den Würfel und die Glitzersteine legt ihr neben die Schachtel.



VORBEREITUNG

- * Legt die gelbe Spielplanunterlage in den Schachteinsatz zurück. Den Spielplan mit den Baumstämmen legt ihr darüber. Stellt die Zauberbäume auf die Baumstämme. Der geheimnisvolle Zauberwald entsteht.
- * Jeder sucht sich einen Kobold aus und stellt ihn vor sich auf den Tisch. Überzählige Kobolde gehen aus dem Spiel.
- * Der Spieler, der als Erster einen Glitzerstein würfelt, wird zum ersten Riesen ernannt und bekommt gleich einen Glitzerstein. Er stellt den Riesen auf ein beliebiges Blattfeld in den Wald. Sein Kobold muss noch ein wenig warten und bleibt vor ihm auf dem Tisch stehen.
- * Die anderen Spieler stellen ihre Koboldkids auf ein beliebig freies Blattfeld in den Wald, möglichst weit weg vom Riesen.



ZIEL DES SPIELS

Ihr hüpf munter mit euren Koboldkids zwischen den Zauberbäumen im Wald umher und sammelt Glitzersteine. Der Riese versucht euch dabei zu fangen, was gar nicht so einfach ist. Hat einer von euch 7 Glitzersteine gesammelt, hat er das Spiel gewonnen.

LOS GEHT'S

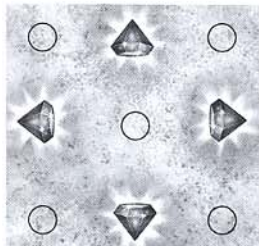
Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Reicht den Würfel immer im Kreis linksherum weiter. Der Spieler, der **links** vom Riesen sitzt, beginnt zu würfeln.

Ravensburger



Der Würfel zeigt eine Zahl: Der Spieler hüpf mit seinem Kobold, der Augenzahl entsprechend, von Blattfeld zu Blattfeld im Wald herum. Der Kobold muss dabei immer **zwischen** zwei Bäumen durchspringen, über Bäume hinwegspringen ist verboten!
Besetzte Felder dürfen nicht betreten oder übersprungen werden. Während eines Zuges darf ein Kobold auch nicht zwischen 2 Blattfeldern vor- und zurückspringen. Nach dem Zug wird der Würfel an den linken Nachbarn weitergereicht.

Der Würfel zeigt einen Glitzerstein: Der Kobold bleibt stehen. Der Spieler nimmt sich einen Glitzerstein aus dem Vorrat und legt ihn vor sich auf den Tisch. Dann reicht er den Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.



Die Glitzersteinfelder in der Waldmitte
Die Glitzersteinfelder sind zunächst ganz normale Lauffelder, die von den Kobolden oder vom Riesen wie die Blattfelder benutzt werden. Endet der Zug mit dem Kobold aber genau auf einem Glitzersteinfeld, darf der Spieler sich sofort einen Glitzerstein aus dem Vorrat nehmen. **ACHTUNG:** Den siebten und letzten Glitzerstein zum Spielgewinn darf man sich **nicht** in der Waldmitte holen!

Der Riese bewegt sich
Haben alle Kobolde gewürfelt, ist der Riese an der Reihe. Er versucht nun, eines der Koboldkids zu fangen. Dazu schiebt der Spieler den Riesen immer von Feld zu Feld zwischen zwei Bäumen hindurch. Beim Durchschieben gleiten dabei die Bäume wie von Zauberhand auseinander ... oder auch nicht.
Der Riese wird immer so weit geschoben, bis er zwischen zwei Bäumen stecken bleibt oder einen Kobold fängt.

Der Riese bleibt zwischen zwei Bäumen stecken
An einigen Stellen ist der Wald so dicht, dass der Riese zwischen zwei Bäumen nicht durchkommt. Er bleibt stecken. Der Riese bleibt sofort stehen, sein Zug ist beendet. Anschließend sind wieder die Kobolde an der Reihe. Der Spieler **links** neben dem Riesen beginnt.



Der Riese fängt einen Kobold: Rollentausch!
Zieht der Riese auf ein Feld, auf dem ein Kobold steht, ist der Kobold gefangen! Der Riese bleibt stehen, wo er ist. Aber jetzt findet ein Rollentausch statt. Der Spieler, dessen Kobold gefangen wurde, nimmt seinen Kobold aus dem Wald und stellt ihn vor sich auf den Tisch. Er wird zum neuen Riesen. Der ehemalige Riese stellt nun seinen Kobold (der bis jetzt vor ihm auf dem Tisch stand) auf ein beliebiges Blattfeld in den Wald, möglichst weit weg vom Riesen. Der Spieler links neben dem **neuen** Riesen würfelt weiter.

SPIELLENDE

Sobald ein Spieler 7 Glitzersteine gesammelt hat, ist das Spiel beendet und er hat gewonnen! Spielt ihr noch einmal, dann rüttelt ihr ein wenig an der Schachtel und dreht sie auf dem Tisch einige Male im Kreis herum. Schon ist der Zauberwald wieder bereit für eine neue Spielerunde.



VARIANTE FÜR 2 SPIELER

Jeder Spieler bekommt zwei Kobolde. Wer zuerst einen Glitzerstein würfelt, bekommt zu Beginn den Riesen, setzt ihn auf ein Blattfeld und bekommt zusätzlich zwei Glitzersteine. Der andere Spieler setzt seine beiden Kobolde auf beliebige Blattfelder. Dann würfelt er nacheinander für jeden seiner beiden Kobolde, zieht sie entsprechend viele Felder – oder kassiert Glitzersteine. Der Riese muss **beide** Kobolde des anderen Spielers fangen, bevor der Spieler seine eigenen beiden Kobolde einsetzen darf und ein Rollentausch stattfindet. Er darf aber pro Runde nur **einmal** ziehen und nur einen Kobold fangen, d.h. der andere Spieler zieht mit einem Kobold weiter bis der zweite gefangen wurde. Im übrigen gelten die Grundregeln. Gewonnen hat hier, wer zuerst 13 Glitzersteine sammeln konnte.

