



Ein märchenhaftes Würfelspiel für 2–4 Kinder ab 3 Jahren

*Es war einmal ein König, der lebte in einem prächtigen Schloss. Das Schloss lag hoch über dem Zaubewald von Sagaland. In ihm waren viele märchenhafte Gegenstände versteckt. Der König erfuhr, dass ein böser Zauberer von den märchenhaften Gegenständen gehört hatte. Jetzt war er auf dem Weg nach Sagaland, um sie zu stehlen. Deshalb ließ der König verkünden:*

*„Kinder Sagalands, helft die Schätze des Märchenwalds vor dem Zauberer in Sicherheit zu bringen! Bringt drei der Gegenstände zu mir ins Schloss. Dann ist die Macht des Zauberers gebrochen und er kann kein Unheil mehr anrichten.“*

*Die mutigsten Kinder brachen auf in den Wald. Würden sie es schaffen, drei magische Gegenstände rechtzeitig ins Schloss zu bringen?*

Inhalt: 1 Spielplan  
9 Baumplättchen  
1 Holzwürfel  
4 Kinder-Spielfiguren  
1 Zauberer-Spielfigur



## Vor dem ersten Spiel

Brecht die Baumplättchen vorsichtig aus der Stanztafel aus und puzzelt den Spielplan zusammen. Schaut euch den Spielplan einmal zusammen genau an. Auf dem Weg durch den Wald seht ihr sieben magische Gegenstände. Könnt ihr sie alle benennen?



Das Kissen  
von Frau Holle



Die goldene  
Gans



Der gestiefelte  
Kater



Lebkuchen vom  
Hexenhaus aus  
Hänsel und Gretel



Einer der sieben  
Zwerge



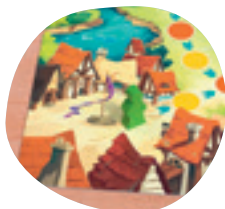
Aschenputtels  
Schuh



Der Froschkönig

## Vorbereitung

Stellt den Zauberer auf sein großes lila Startfeld. Entscheidet euch **gemeinsam** für eine Kinder-Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld im Dorf. Dreht die Baumplättchen so, dass alle Gegenstände verdeckt sind, mischt sie und verteilt sie im Wald auf dem Spielplan.



**Ziel des Spiels** ist es, gemeinsam drei märchenhafte Gegenstände zu finden, bevor der Zauberer beim Schloss angekommen ist.

## Spielverlauf

Das jüngste Kind beginnt und würfelt mit dem Holzwürfel.



*Hast du eine Farbe gewürfelt? Dann rücke die Kinder-Spielfigur in Pfeilrichtung zum nächsten Feld der gewürfelten Farbe.*

Steht sie jetzt auf einem großen **grünen** Feld? Dann wird es spannend: Hier darfst du nach einem versteckten Gegenstand suchen! Drehe ein beliebiges Baumplättchen um. Zeigt es denselben Gegenstand wie das grüne Feld, auf dem die Kinder-Spielfigur steht? Juhu! Lege das Plättchen zum Schloss. Ist ein anderer Gegenstand oder ein leerer Baum zu sehen, merken sich dies alle gut und das Plättchen wird wieder umgedreht.



*Hast du den Zauberer gewürfelt? Leider Pech gehabt! Rücke ihn ein Feld näher zum Schloss.*

Danach ist im Uhrzeigersinn das nächste Kind an der Reihe.

*Liegt der gesuchte Gegenstand bereits beim Schloss, darfst du trotzdem eins der verbliebenen Bäumchen umdrehen und nachsehen, was sich darunter verbirgt.*

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald der dritte Gegenstand zum Schloss gelegt wird. Glückwunsch, die Kinder haben gemeinsam gegen den Zauberer gewonnen und die magischen Gegenstände sind gerettet! Erreicht der Zauberer das Schloss, bevor ihr drei Gegenstände gefunden habt, dann hat der Zauberer gewonnen. Am besten, ihr probiert es gleich noch einmal!

## Variante für ältere Kinder: Wettlauf der Dorfbewohner

### Vorbereitung

Spielplan, Kärtchen und Würfel werden wie in der ersten Variante vorbereitet. Nun sucht jedes Kind für sich im Wald nach den märchenhaften Gegenständen. Wählt alle eine Spielfigur aus und stellt sie auf den Dorfplatz. Die Figur des Zauberers kommt in das Schloss. Von hier aus hilft er den Kindern.

**Ziel des Spiels** ist es, vor allen anderen zwei Gegenstände zu finden.

### Spielverlauf

Die Kinder würfeln abwechselnd und ziehen jeweils mit ihrer eigenen Spielfigur. Die Farbpunkte haben dieselbe Bedeutung wie im gemeinsamen Spiel oben, doch jedes Kind sammelt seine Gegenstände für sich allein und legt sie offen bei sich ab. Wer den Zauberer würfelt, darf zu einem beliebigen grünen Feld auf dem Spielplan springen und versuchen, das dazu passende Baumplättchen umzudrehen.

### Ende des Spiels

Wer zuerst zwei Gegenstände gefunden hat, gewinnt!