

Figuren ziehen

Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Figuren dürfen beim Ziehen nicht übersprungen werden!

Spielende

Sobald ein Spieler alle Trolle gesammelt hat, die er für die entsprechende Spieleranzahl braucht, ist das Spiel beendet und er hat gewonnen!

Viel Spaß beim Spielen wünscht euch Innovakids!

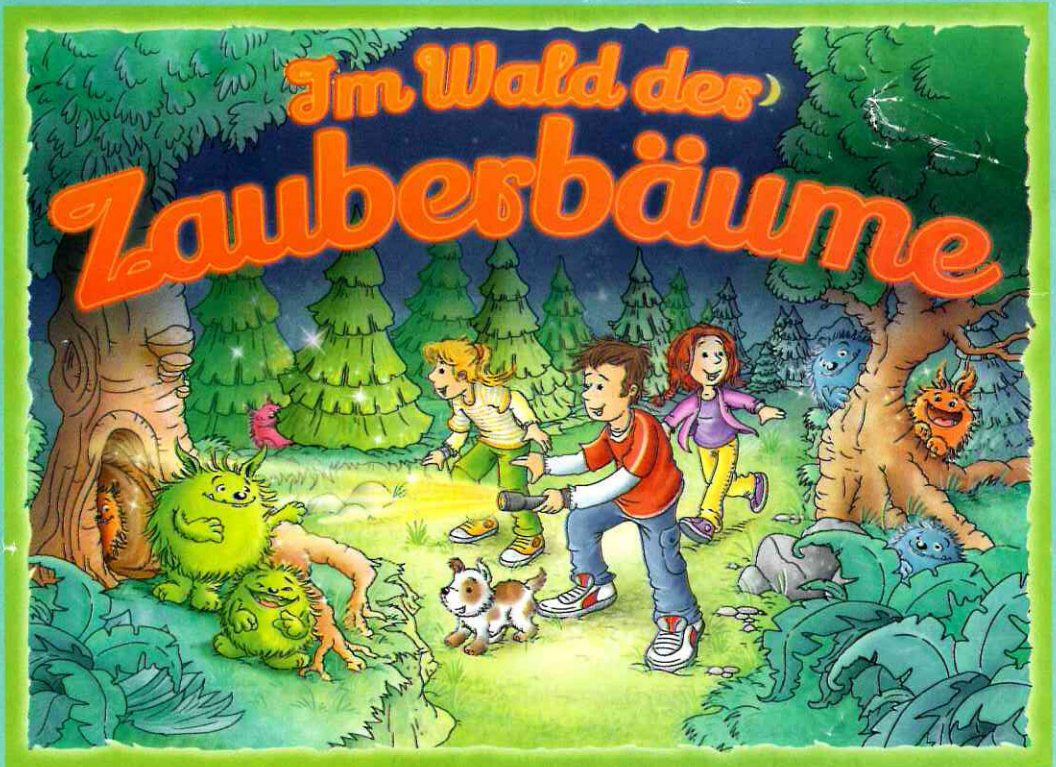
Autor: Jürgen Valentiner-Branth
Illustration: Stefan Lohr

© Innovakids GmbH
Postfach 301066 · 70450 Stuttgart
Germany
games@innovakids.net



Achtung! Für Kinder unter 36 Monaten
nicht geeignet. Erstickungsgefahr wegen
verschluckbarer Kleinteile.

221745



Ein spannendes Such- und Findespiel
für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren

Inhalt:

- 4 Spielfiguren
- 25 Bäumchen (24 normale und der „Klaubaum“)
- 24 Trolle in 6 verschiedenen Farben
(weiß, rosa, grün, orange, blau, gelb)
- 1 Würfel (2, 3, 4, Auge, Pfeil, Klaubaum)
- 1 Spielplan



Spielidee

Finde die kleinen frechen Zaubertrolle, die sich unter den Bäumen versteckt haben. Nur wenn du eine ganze Bande von Zaubertrollen findest, gewinnst du! Findest du sie schnell genug? Denn die anderen Kinder wollen sie ja auch so schnell wie möglich finden. Ein spannender Wettlauf beginnt ...
Spielend werden Konzentration und Merkfähigkeit gefordert.

Spielziel

Die Trolle haben sich unter den Bäumchen versteckt. Je nach Spieleranzahl müsst ihr unterschiedlich viele Trolle finden, um zu gewinnen:

2 Spieler 6 verschiedenfarbige Paare (= 12 Trolle)

3 Spieler 4 verschiedenfarbige Paare (= 8 Trolle)

4 Spieler 3 verschiedenfarbige Paare (= 6 Trolle)

Wer als Erster die geforderte Menge Trolle vor sich liegen hat, gewinnt!

Spielvorbereitung

Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf die Lichtung in der Spielplanmitte.

Lasst die 24 Trolle unter die 24 normalen Bäumchen schlüpfen, einen unter jeden Baum. Dann mischt ihr die Bäumchen gut und *stellt sie* auf die 24 freien Plätze auf dem Spielplan.

Stellt den Klaubaum auf seinen Platz am Rande des Waldes und legt den Würfel neben dem Spielplan bereit.

Spielablauf

Der jüngste Spieler fängt an. Er würfelt und zieht seine Figur um die gewürfelte Augenzahl auf den Wegen entlang durch den Wald. Je nachdem, was er gewürfelt hat, darf er verschiedene Dinge machen. Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

Der Würfel

- 2, 3, 4** Felderanzahl, die die Figur höchstens gehen darf. Die Figur darf Würfelaugen verfallen lassen, aber keine anderen Figuren überspringen!
- Auge** Der Spieler darf unter einen beliebigen Baum gucken, aber den Troll nicht nehmen!
- Pfeil** Der Spieler springt mit seiner Figur auf ein beliebiges, anderes Feld (und nimmt dort einen Troll, wenn sie neben einem Baum landet und er diesen Troll noch braucht).
- Klaubaum** Der Spieler klagt einem beliebigen Mitspieler mit dem Klaubaum einen Troll.

Baum umdrehen

Landet die Figur eines Spielers neben einem Baum, darf auch nur er darunter gucken. Er hebt den Baum ganz vorsichtig hoch und hält ihn so, dass nur er die Farbe des Trolls sehen kann. Braucht der Spieler diesen Troll, darf er ihn vor sich ablegen. Falls nicht, bleibt der Troll unter dem Baum.

Kein Troll unter dem Baum? Pech gehabt. Der Spieler kann sich in diesem Zug keinen Troll nehmen.

Den Baum stellt er auf das leere Spielplanfeld zurück.

Der Klaubaum

Der aktive Spieler nimmt den Klaubaum und stülpt ihn über einen offen liegenden Troll, den er klauen möchte. Dafür darf er sich einen beliebigen Mitspieler aussuchen. Er schüttelt den Troll wieder vor sich aus dem Klaubaum heraus (siehe Abbildung rechts).

Der Spieler darf nur Trolle klauen, die er noch braucht. Hat zu dem Zeitpunkt gerade kein Spieler einen solchen Troll, kann der aktive Spieler leider keinen klauen.

Nach dem Klauen stellt der Spieler den leeren Klaubaum wieder an seinen Platz.

