

Zauberkater

The Enchanted Cottage Le Chat Magicien Toverkater

Spielregel — Playing rules —
Règles du jeu — Spelregels



Ein Spiel nach einer Idee von Eberhard und Hildegard Klippstein
und mit Grafiken von Antonella Bolliger-Savelli

HERDER FREIBURG · BASEL · WIEN

ZAUBERKATER

Ein Miteinander-Spiel für 2 und mehr Spieler (4-10 Jahre)

Zauberker Mucki wohnt in seinem Zauberhaus. Wenn er nichts anderes zu tun hat, dann zaubert er. So hat er nach und nach sein ganzes Haus verzaubert: Die Backsteine sind zu leckeren Honigkuchen geworden, die Balken zu süßen Marzipanstangen und die Fensterscheiben zu feinem Zuckerguß. Sogar die Türpfosten sind jetzt anders als früher, seitdem Zauberker Mucki es fertig brachte, Gummibärchen zu zaubern. Mit besonderem Wohlbehagen schaut Mucki auf die zauberhaften Schokoladenkekse, die er ins Gemäuer gezaubert hat.

Tagsüber schläft Zauberker Mucki oben auf dem Kamin behaglich in der Sonne. Er ist sehr stolz auf seine Zauberkunst. Mucki ist auch ein Schleckermaul, aber er mag nicht mit anderen teilen. Darum will er nicht, daß kleine Mäuse oder neugierige Kinder an den schönen süßen Sachen knabbern.

Wird Zauberker Mucki vom Knabbergeräusch geweckt, dann reckt er sich, macht einen Buckel und schreit laut: „Miauuuuu“! und er beginnt, sich in einem grimmigen, buckligen Kater zu zaubern.

Verloren ist das Spiel erst, wenn Zauberker Mucki sich ganz verzaubert hat. Doch vorher gibt es viele Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen, besonders wenn sich die Mitspieler gegenseitig helfen. Am Schluß gibt's Zauberkkse für alle oder – für keinen!

In diesem Spiel geht es darum, durch gegenseitige Hilfe alle Zauberkkse (Spielsteine) zu gewinnen, bevor sich der Zauberker aus einem harmlos schlafenden in einen grimmig fauchenden Kater verzaubern konnte, der seine Zauberkkse verteidigt.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt eine Wand des Zauberhauses und setzt in die beiden Vertiefungen je 4 verschiedene Zauberkkse = Spielsteine ein. Jeder der 4 Zauberkkse hat ein anderes Zeichen. So entsteht ein Muster aus 4 verschiedenen Steinen.

In die Mitte zwischen die Spieler wird das quadratische Einlege teil mit den Umrissen des schlafenden Zauberkaters gelegt. Entsprechend der Einteilung werden die auf starke Pappe gedruckten Puzzleteile des Zauberkaters mit der hellen farbigen Seite nach oben einsortiert. Es ergibt sich das Bild eines schönen Katers.

(Vor dem ersten Spiel werden die Puzzleteile des Zauberkaters ausgebrochen; die Reste werden nicht benötigt.)

Spielablauf

1. Gewürfelt wird reihum.

Wer das Zeichen eines Zauberkkkes würfelt, darf den entsprechenden Spielstein aus einer Vertiefung seines Hausteils herausnehmen. Er darf seinen Wurf aber auch an einen Mitspieler verschenken, der dann einen entsprechenden Spielstein aus seinem Hausteil nehmen kann. – Man darf den Wurf auch verfallen lassen.

2. Wer das Würfelzeichen würfelt, darf den Wurf wiederholen, kann aber auch darauf verzichten.

3. Erscheint das Katerzeichen, erwacht der Zauberker. Die Spieler rufen laut „MIAU“.

Hat der Spieler, der an der Reihe ist, bereits Zauberkkse aus einer oder beiden Vertiefungen genommen, so daß ein oder beide Muster im Gemäuer unvollständig

sind, muß er die schon gewonnenen Zauberkkse wieder an den alten Platz zurücklegen und außerdem noch ein Puzzleteil des schlafenden Zauberkaters umdrehen. Ist jedoch noch kein Zauberkk abgeknabbert oder sind schon alle 4 Spielsteine aus der Vertiefung entnommen, fällt dem Zauberker nichts auf, und er schläft beruhigt wieder ein.

4. Konnte ein Spieler vorsichtig knabbern und alle 4 Spielsteine aus einer Vertiefung herausnehmen, ohne daß der Zauberker zu miauen begann, darf er dem Zauberker einen Schabernack spielen und ein schon umgedrehtes Puzzleteil wieder zurückdrehen.

5. Wer alle Zauberkkse aus seinem Hausteil abgeräumt hat, darf weiter mitspielen und seine Würfe an die Mitspieler verschenken. Wenn er das Katerzeichen würfelt, darf „MIAU“ gerufen werden, aber sonst passiert nichts. Der Spieler kann also ohne Risiko für die Gruppe spielen.

Spielende

Das Spiel ist für die ganze Spielgruppe gewonnen, wenn alle Zauberkkse abgeknabbert sind, bevor sich der Zauberker ganz verzaubert hat (= die Puzzleteile umgedreht sind).

Das Spiel ist für die ganze Spielgruppe verloren, wenn es den Spielern nicht gelingt, alle Zauberkkse abzuknabbern, bevor aus dem schlafenden Zauberker ein grimmig fauchender Kater geworden ist. Alle gewonnenen Spielsteine müssen wieder in die Vertiefungen zurückgelegt werden.

Variationsmöglichkeiten

Das Spiel wird erheblich schwieriger, wenn vereinbart wird, daß beide Vertiefungen eine Einheit bilden und beim Würfeln des Katerzeichens alle Spielsteine zurückgelegt werden müssen, also auch die Steine einer Vertiefung, die schon vollständig geräumt war.

Das Spiel wird leichter, wenn zu Beginn des Spiels in jede Vertiefung nur 3 Spielsteine gelegt werden.

Helferstrategie

Jeder Spieler kann – ohne, daß von anderen Spielern Zwang auf ihn ausgeübt wird – seine Hilfe anbieten. Er darf aber auch seinerseits seine Hilfe einem anderen Spieler nicht aufzwingen. Jeder Spieler entscheidet für sich, ob er die angebotene Hilfe annehmen möchte. Manchmal kann es für die Spielgruppe sinnvoll sein, wenn zuerst einem anderen Spieler geholfen wird oder ein Muster aus 4 (3) Steinen zunächst noch vollständig bleibt.

Wenn ein Spieler eine Hilfe ablehnt, sollte er den Grund dafür nennen, damit sich die ganze Spielgruppe über die günstigste Lösung unterhalten kann.

Vor allem bei der Einführung des Spiels ist damit zu rechnen, daß jeder Spieler zunächst versucht, die Zauberkkse seiner eigenen Hauswand abzuräumen. Die Spieler werden jedoch bald merken, daß dieser Weg meist nicht zum Erfolg führt. Wichtig ist, daß die Änderung des Spielverhaltens aus der Einsicht erfolgt, daß kooperatives Verhalten die ganze Spielgruppe eher zum gemeinsamen Erfolg bringt als das Haschen nach persönlichen Vorteilen.

Hat dieses Spiel Spaß gemacht, dann geht es lustig weiter mit den **HERDER-SPIELEN** „Wundergarten“ (15281), „Drachenspiel“ (15282), „Strandburg“ (15283), „Zirkuspiel“ (15284), „Abenteuerinsel“ (15285) und „Bärenspiel“ (15286).