

SPIELIDEE

Die Kinder schlüpfen in die Rollen von Hänsel und Gretel und beginnen ihren Irrweg durch den Wald bis zu dem verlockenden Hexenhäuschen, das mit Lebkuchen, Zuckerstangen und Schokobrezeln bedeckt ist. Natürlich machen sich die hungrigen Kinder sofort daran, die Lebkuchen zu sammeln und sich einen köstlichen Vorrat davon anzulegen. Ganz ungefährlich ist die Unternehmung jedoch nicht. Die Hexe lauert nämlich hinter dem

Lebkuchenhaus und versucht, Hänsel und Gretel zu fangen und in den Hexenkäfig zu sperren. Doch zum Glück sind die Kinder gewitzt genug, um die Hexe auszutricksen.

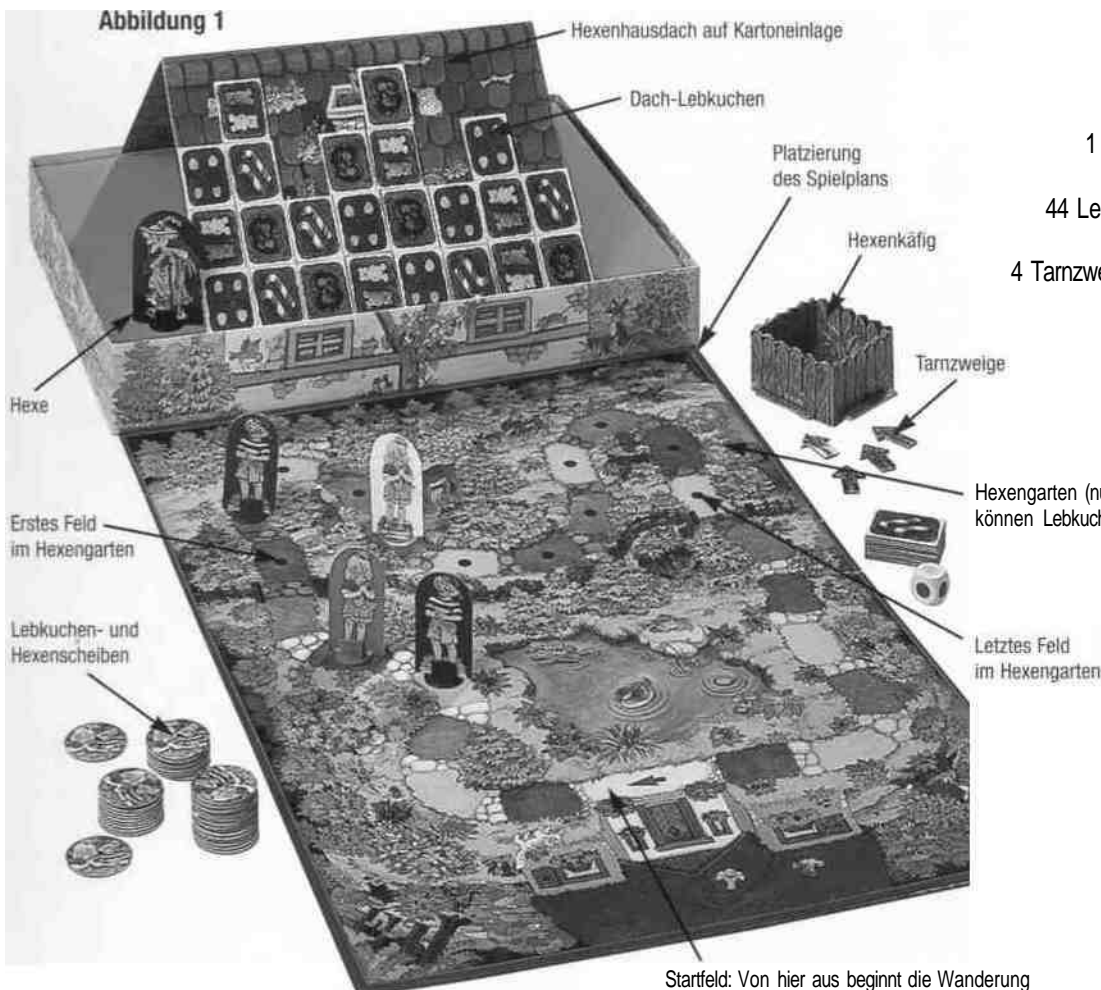
Gewinnen wird das Kind, welches es schafft, die meisten Lebkuchen vom Dach des Hexenhauses zu stibitzen und sich gleichzeitig flink an der Hexe vorbeizuschmuggeln.

WIR SCHAFFEN UNSERE MÄRCHENWELT

- ◆ Vor dem ersten Spiel werden alle Stanzteile vorsichtig aus dem Karton gelöst.
- ◆ Zuerst wird das Hexenhaus gebaut:
 - Alle Spielmaterialien werden aus dem Karton genommen und das **Hexenhausdach** in die Schachtel auf die grüne Kartoneinlage gestellt (siehe Abbildung 1).
 - Die **32 Dach-Lebkuchen** werden in beliebiger Anordnung

neben- und übereinander auf der Schräge des Hausdachs abgelegt (siehe Abbildung 1).

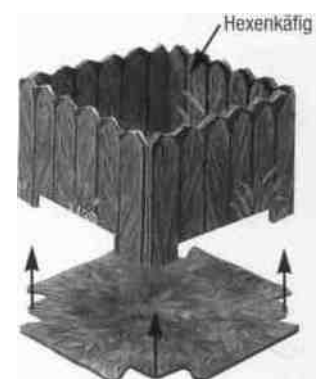
Hinweis: Beim Aufsichten der Dach-Lebkuchen sollte darauf geachtet werden, dass alle vier Lebkuchensorten (mit Zuckerstangen, Gummibären, Mandeln und Schokobrezeln) jeweils zweifach in einer waagrechten Reihe vorkommen.



SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan mit Laufstrecke
- 1 Hexenhausdach
- 1 Hexenkäfig (bestehend aus 2 Teilen)
- 32 Dach-Lebkuchen (rechteckig)
- 44 Lebkuchen- und Hexenscheiben (rund)
- 4 Spielfiguren (Hänsel und Gretel)
- 4 Tarnzweige (in den Farben der Spielfiguren)
- 1 Hexenfigur
- 5 Standfüße
- 1 Farbwürfel

Abbildung 2



- Der **Hexenkäfig** wird zusammengesteckt (siehe Abbildung 2) und neben das Hexenhaus auf den Tisch gestellt (siehe Abbildung 1).
- Die schmale Seite des **Spielplans** wird mit der dunkel gepunkteten Laufstrecke direkt vor dem Hexenhaus **platziert** (siehe Abbildung 1).
- ◆ Die 44 runden **Lebkuchen- und Hexenscheiben** werden gründlich gemischt und verdeckt (mit den Hänsel- und Gretelabbildungen nach oben) in einem oder mehreren Stapeln neben dem Spielplan bereitgelegt (siehe Abbildung 1).

- ◆ Die Hänsel- und Gretelfiguren werden jeweils in den passenden roten, grünen, weißen und violetten Standfuß gesteckt. Die Hexenfigur erhält den schwarzen Standfuß.
- ◆ Jedes Kind wählt eine Hänsel- oder Gretelfigur und stellt sie auf das **Startfeld** mit dem Pfeil (siehe Abbildung 1).
- ◆ Die **Hexe** wird links neben das Hexenhaus auf die grüne Kartoneinlage der Schachtel gestellt (siehe Abbildung 1).
- ◆ Die **Tarnzweige** werden neben den Hexenkäfig gelegt (siehe Abbildung 1).

SO, JETZT SPIELEN WIR:

VORSICHT IM HEXENGARTEN

(für 2-4 Kinder ab 5 Jahren)

- ◆ Der jüngste Spieler erhält den Farbwürfel und beginnt. Nach ihm geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.
- ◆ Wer an der Reihe ist, würfelt. Der Spieler zieht seine Figur auf das in der Laufrichtung nächstliegende Feld der gewürfelten Farbe. Ist ein Farbfeld schon von einer Spielfigur belegt, darf der Spieler seine Figur daneben stellen. Es dürfen also mehrere Figuren ein Farbfeld belegen.
Nachdem sie durch den dunklen Wald gewandert sind, knurrt den beiden Kindern der Magen vor Hunger. Plötzlich stoßen sie mitten im Wald auf ein Häuschen und glauben zu

träumen: Das Dach des Häuschens ist über und über mit leckeren Lebkuchen bedeckt. Aber Vorsicht:

- ◆ Sobald ein Kind in den Hexengarten mit den dunkel gepunkteten Feldern gelangt, wird es spannend: Auch hier zieht es mit seiner Figur anhand des Farbwürfels weiter auf das nächste entsprechende Farbfeld vor. Sobald ein Kind auf einem solchen gepunkteten Farbfeld landet, zieht es aber noch zusätzlich eine von den verdeckten runden Scheiben. Die Scheiben zeigen entweder verschiedene Lebkuchen oder die Hexe.

LEBKUCHEN SAMMELN

Zieht ein Kind eine der runden Lebkuchenscheiben, hat es Glück und darf auf dem Dach des Hexenhauses nach dem entsprechenden Dach-Lebkuchen suchen. Sobald es den richtigen gefunden hat, darf es den Dach-Lebkuchen vom Hausdach nehmen und vor sich hinlegen.

Die runde Lebkuchenscheibe wird beiseite gelegt.

Achtung; Der entsprechende Dach-Lebkuchen muss auf dem

Dach erreichbar sein. Das heißt, das Kind darf sich auch dann einen Dach-Lebkuchen vom Hausdach nehmen, wenn er nicht in der obersten Reihe liegt. Wichtig ist nur, dass über ihm kein anderer Dach-Lebkuchen liegt. Die Dach-Lebkuchen dürfen nicht einfach aus der Mitte herausgenommen werden, so dass die anderen Dach-Lebkuchen verrutschen würden oder umplatziert werden müssten.

DIE HEXE

"Knusper, knusper Knäuschen, wer knuspert an meinem Häuschen", murmelt die alte Hexe und hat dabei nichts anderes im Sinn, als Hänsel und Gretel zu fangen.

Gefährlich wird es für alle, sobald ein Kind eine Scheibe mit der Abbildung einer Hexe zieht: Damit beginnt die Hexe ihre Jagd. Der Weg der Hexe beginnt am Anfang des Hexengartens. Auf jeder Hexenscheibe ist eine der drei Spielfeldfarben angegeben. Die Hexenfigur wird - vom **ersten Feld des Hexengartens** ausgehend (siehe Abbildung 1) - auf das nächstliegende Feld gezogen, welches der Farbe der Hexenscheibe entspricht. Befinden sich dort eine oder mehrere Figuren, so werden diese von der Hexe erwischt und landen vorübergehend im Hexenkäfig. Figuren, an denen die Hexe nur vorbeizieht, werden von der Hexe übersehen und landen nicht im Käfig. Auch die runden Hexenscheiben werden nach dem Aufdecken und Auspielen beiseite gelegt.

Befindet sich die Figur eines Spielers hinter der Hexe und würde bei seinem Spielzug auf das Feld kommen, welches die Hexe besetzt, muss er sich der Hexengefahr beugen und seine Figur auf seinem Feld stehen lassen. Damit darf er auch keine der runden Lebkuchenscheiben ziehen und bekommt keinen Dach-Lebkuchen.

Wird die Figur eines Kindes jedoch von der Hexe gefangen, wandert sie in den Hexenkäfig. Jedes Kind, dessen Spielfigur von der



Hexe erwischt wurde, nimmt sich seinen Tarnzweig und legt ihn neben dem Feld ab, auf dem seine Figur von der Hexe gefasst worden ist. Die Spitze des Tarnzweigs zeigt dabei auf dieses Feld. Nun müssen alle Kinder, deren Figuren im Hexenkäfig sitzen, eine Runde aussetzen. In der übernächsten Runde haben sie sich jedoch schon wieder befreit und dürfen ihre Figuren auf das Feld zurücksetzen, auf dem ihre Tarnzweige abgelegt worden sind.

Selbst wenn sich die Hexe noch auf diesem Feld befinden sollte, dürfen die Kinder ihre Figuren wieder dort absetzen. Die Tarnzweige werden sichtbar vor den Kindern abgelegt. Diese Kinder sind nun gegen die Hexe geschützt. Jeder hat neben dem Käfig einen Zweig vorgefunden, und immer, wenn die kurzsichtige alte Hexe eines dieser Kinder fangen will, streckt es ihr den Zweig entgegen, damit sie meint, einen Baum vor sich zu haben.

Landet die Hexe auf einem leeren Feld oder auf einem Feld mit schon getarnten Figuren, so bleibt sie dort stehen und es passiert nichts, bis wieder eine neue Hexenscheibe aufgedeckt wird. Ist eine Spielfigur bereits getarnt, so darf sie von nun an auch auf dem Feld, das die Hexe vor ihr besetzt hat, landen und das Kind darf eine runde Lebkuchenscheibe ziehen.

Achtung:

Nur in dem Bereich mit den dunkel gepunkteten Farbfeldern, dem Hexengarten, kann man Lebkuchen sammeln oder von der Hexe gefangen werden (siehe Abbildung 1).

Erreicht die Hexe eines der letzten Felder ihres Reiches und erscheint beim nächsten Aufdecken einer Hexenscheibe eine Farbe, die nicht mehr innerhalb des Hexengartens vor ihr liegt, wird sie wieder auf das entsprechende Farbfeld am Anfang der Laufstrecke im Hexengarten gesetzt

- ◆ Hat ein Kind den Hexengarten durchlaufen, kann es auch keine Lebkuchen mehr sammeln und nicht mehr von der Hexe gefangen werden. Dann muss es sich beeilen und **das**

Zielfeld so schnell wie möglich erreichen. Wie zuvor rückt **es** dabei anhand des Farbwürfels in die Richtung des Ziels.

- ◆ Jedes Kind darf seine Figur auf das Elternhaus setzen, wenn es seinen Nachhauseweg bewältigt hat und bei seinem letzten Würfelwurf kein Feld der gewürfelten Farbe mehr vor ihm liegt.
- ◆ Der Spieler, der als Erstes das Zielfeld erreicht, erhält als Belohnung noch drei Dach-Lebkuchen, die er sich vom Dach des Hexenhauses aussuchen darf. Der Zweite erhält zwei Dach-Lebkuchen, der Dritte noch einen und der vierte Spieler keinen mehr. Bei drei bzw. zwei Spielern bleibt die Verteilung der Dach-Lebkuchen wie beim Spiel zu viert- und keiner der Spieler geht ganz leer aus.

HÄNSEL UND GRETEL KEHREN MIT WUNDERBAREN LEBKUCHENSCHÄTZEN HEIM:

Das Spiel endet, wenn der letzte Spieler das Elternhaus als **Ziel** erreicht hat.

Danach zählen die Kinder ihre eingesammelten Dach-Lebkuchen oder bilden einen Lebkuchenturm damit. Wer die meisten

Lebkuchen ergattert hat und den höchsten Lebkuchenturm besitzt, ist der Gewinner. Haben mehrere Kinder gleich viele Dach-Lebkuchen, gibt es mehrere Gewinner.

VARIANTE FÜR DIE JÜNGSTEN:

DIE HEXE IST AUSGEFLOGEN (für 2-4 Kinder ab 4 Jahren)

In dieser vereinfachten Variante haben die Hexenfigur und der Käfig keine Funktion. Die 12 runden Hexenscheiben werden aus dem Spiel aussortiert, ansonsten wird nach dem Grundsystem

gespielt. Die runden Lebkuchenscheiben werden beim Durchlaufen des Hexengartens aufgedeckt und die entsprechenden Lebkuchen vom Dach gesammelt.

Autorinnen und Redaktion:
Bärbel Schmidts, Annette Stanger
Frei nach den Gebrüder Grimm

Illustration: Bärbel Skarabela

Design: Bluguy

ISBN: 3-440-08313-6

Art-Nr.: 91203

© 2000 Klee-Spiele GmbH

D-90762 Fürth

Alle Rechte vorbehalten

Made in Germany

Autorinnen und Verlag danken
den vielen Testspielern und Regellesern.

