

Otfried Preußler
Der Räuber Hotzenplotz
Die magische Kristallkugel

Kurzanleitung
Frühjahr 2015



300552

Ein räuberstarkes Suchspiel.

Autoren: Kai Haferkamp, Markus Nikisch.

Retusche: Oliver Freudenreich.

Nach dem Buch von Otfried Preußler, Der Räuber Hotzenplotz mit Illustrationen von F.J. Tripp, koloriert von Mathias Weber © by Thienemann-Esslinger Verlag GmbH, Stuttgart

Spielidee: Die Spieler versuchen den Räuber Hotzenplotz zu fangen. Dazu müssen sie Auftragskarten erfüllen. Ob der Auftrag erfüllt ist, kontrollieren die Spieler mit der magischen Kristallkugel. Für jede gesammelte Auftragskarte darf der Spieler am Ende eine Zaunlatte herausziehen, um dahinter nach dem Räuber Hotzenplotz zu suchen. Es gewinnt der Spieler, der die Zaunlatte mit dem Räuber entdeckt.

Spielinhalt: 1 Spielplan, 1 Bodenplatte, 1 fünfteiliger Gittereinsatz, 1 Hintergrundkulissee, 9 Zaunlatten, 8 Büsche, 8 Auftragskarten, 4 Spielfiguren mit Aufstellfüßen, 1 Wahrsagerin, 1 Sonne, 1 Würfel, 1 Spielanleitung.

Vorbereitung:

- die vier Plastikfüßchen an die Unterseite der Spielfiguren stecken
- Bodenplatte in die Schachtel legen.
- Die Hintergrundkulissee hinten in die Schachtel stecken
- Den Gitter-Einsatz und dann den Spielplan so in die Schachtel legen, dass alle Schlitzze der Bodenplatte frei sind.
- Die Sonne auf das erste Feld der Hintergrundkulissee stecken.
- Die neun Zaunlatten verdeckt mischen und zwischen Schachtelrand und Bodenplatte stecken.
- Die Büsche mit der neutralen Rückseite zu den Spielern hin in die Schlitzze auf dem Spielplan stecken. Vor dem Einstecken dürfen sich alle Spieler die Vorderseite jedes Busches ansehen.
- Nacheinander die Figuren mit der neutralen Rückseite zu den Spielern hin einzeln auf beliebige Felder des Spielplans stellen. Vorher dürfen sich die Spieler die Figuren ansehen.
- Die gemischten Auftragskarten als verdeckten Stapel neben den Spielplan legen. Die oberste Auftragskarte aufdecken.
- Den Würfel und die Wahrsagerin bereithalten.

Spielablauf:

- Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Startspieler würfelt:
eine 1, 2 oder 3
Der aktive Spieler zieht eine beliebige Figur um die entsprechende Anzahl Felder auf dem Spielfeld in beliebige Richtung.
- den Räuberhut**
Eine beliebige Figur auf ein beliebiges Feld stellen.
- die Sonne**
Die Sonne um ein Feld weiter ziehen.
- die Wahrsagerkugel**
Die offen ausliegende Auftragskarte wieder verdeckt unter den Stapel legen und die nächste Auftragskarte aufdecken.

– Wichtige Zugregeln:

- Während des Spiels dürfen mehrere Figuren auf einem Spielfeld stehen.
- Beim Ziehen darf man niemals auf die Rückseite der Figuren oder Büsche schauen.

die Wahrsagerin

- Nach jedem Zug darf der aktive Spieler nachsehen, welche Figur und welcher Ort sich auf diesem Feld verbergen. Dazu hält er die Wahrsagerin mit dem Spiegel der magischen Kristallkugel so hinter den Busch, dass sowohl dessen Rückseite als auch alle dort stehenden Figuren für ihn und die anderen Spieler gut erkennbar sind.
- ➔ Stimmt die Kombination aus Figur und Busch mit der gerade offen ausliegenden Auftragskarte überein, darf der Spieler diese Auftragskarte vor sich ablegen. Anschließend wird die oberste Karte des Stapels umgedreht.
- ➔ Wenn die Kombination nicht übereinstimmt, darf man die Auftragskarte nicht nehmen.
- Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende:

- Das Spiel endet, wenn:
 - die letzte Aufgabenkarte erfüllt wurde
- oder**
- die Sonne auf dem letzten Feld der Hintergrundkulisse angekommen ist.

Großes Finale:– Jetzt beginnt die finale Räuberjagd: Wer findet den Räuber Hotzenplotz?

- Die Spieler ziehen reihum die Zaunlatten aus dem Spielplan und drehen sie um, beginnend mit dem Spieler mit den meisten Auftragskarten.
- Für jede umgedrehte Zaunlatte muss man eine Auftragskarte ablegen. Hat man keine Auftragskarten mehr, darf man auch keine Zaunlatten mehr ziehen.
- Findet ein Spieler hinter seiner Zaunlatte den Räuber Hotzenplotz, hat er das Spiel gewonnen. Wenn nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Findet kein Spieler den Räuber, hat Hotzenplotz gewonnen und die Spieler gemeinsam verloren.

Tipps und Besonderheiten:

- Mit spannender Solospieler-Variante und einer kooperativen Variante für mehrere Spieler.
- Das Grundspiel lässt sich durch wenige Regeländerungen einfacher oder kniffliger gestalten: