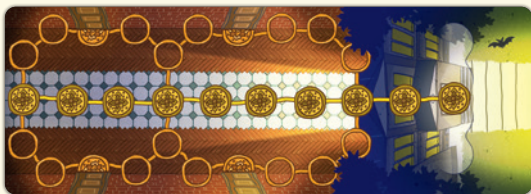




Lesenacht in der Schule der magischen Tiere! Ida, Benni und die anderen Kinder haben es sich schon in ihren Schlafsäcken gemütlich gemacht, aber Henrietta, Rabbat, Eugenia und Karajan streunen noch durch das Schulhaus. Da heißt es: aufgepasst, dass Hausmeister Wondraschek sie nicht erwischt! Gelingt es euch, die magischen Tiere rechtzeitig zu ihren Kindern zurückzubringen?

Spielmaterial



2 Würfel

Spielplan, 2-teilig



4 runde Chips „Magische Tiere“
(Rabbat, Henrietta, Eugenia, Karajan)



8 Ereigniskarten
„Miss Cornfield“



1 Kärtchen „Hausmeister
Wondraschek“



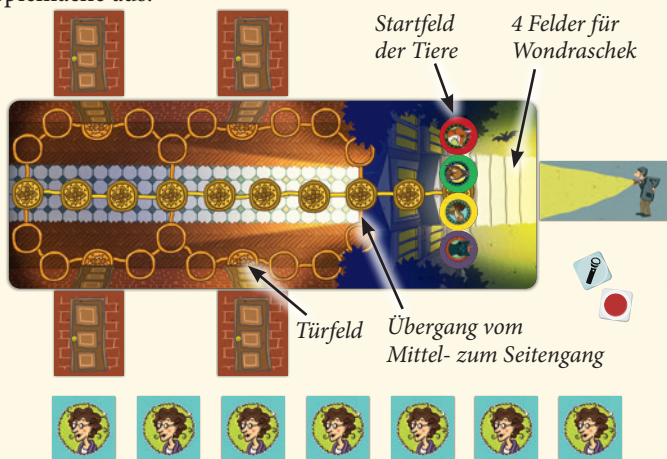
4 Kärtchen „Kinder“
(Ida, Benni, Eddie, Helene)

Spielziel

Ihr spielt zusammen. Wenn ihr es gemeinsam schafft, jedes magische Tier zu seinem Kind zu bringen, bevor Hausmeister Wondraschek mit seiner Taschenlampe das Ende des Gangs erreicht hat, habt ihr das Spiel gewonnen. Erreicht der Hausmeister das Ende des Gangs, bevor die Tiere bei ihren Kindern sind, gewinnt er und ihr habt das Spiel leider verloren.

Spielvorbereitung

Nachdem ihr alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel gelöst habt, legt ihr das Spielmaterial wie auf dem Bild unten auf der Spielfläche aus:



Der Spielplan wird zusammengepuzzelt und in die Mitte der Spielfläche gelegt, sodass ihn alle gut erreichen können. Mischt die vier Kärtchen „Kinder“ und legt jeweils eines verdeckt an jedes Türfeld des Spielplans an. **Die Kärtchen werden nicht umgedreht.** Nehmt die runden Tier-Chips und legt sie auf das Startfeld. Das Hausmeister-Kärtchen legt ihr direkt vor den Spielplan. Nehmt nun die Ereigniskarten „Miss Cornfield“, mischt sie gut durch und legt sie in einer Reihe verdeckt neben den Spielplan.

Jetzt kann es losgehen!

Spielverlauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Ein Zug besteht aus zwei Aktionen:

1. Ereigniskarte aufdecken

2. Würfeln

1. Ereigniskarte aufdecken

Wenn du an der Reihe bist, drehst du als erstes eine Ereigniskarte um und führst die darauf beschriebene Aktion aus. **Ausnahme: Beim allerersten Zug wird keine Ereigniskarte gezogen.** Du beginnst deinen Zug mit Würfeln.



Die Ereigniskarten können euch helfen, können aber auch den Hausmeister vorwärtsbewegen. Habt ihr die Aktion ausgeführt, legt ihr die Ereigniskarte verdeckt auf der **anderen Seite** des Spielplans ab. Kann eine Aktion nicht ausgeführt werden, geschieht nichts. Legt die Ereigniskarte trotzdem auf der anderen Seite des Spielplans ab.

Erst wenn ihr **alle** Ereigniskarten auf der einen Spielplanseite aufgedeckt habt, wechselt ihr auf die andere Spielplanseite und deckt dort wie oben beschrieben die Karten auf.

Tipp: Merkt euch, welche Ereigniskarte wo liegt!

2. Würfeln

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du zunächst mit dem **weißen Würfel**.



Anschließend darfst du entscheiden, ob du auch noch mit dem **blauen Würfel** würfeln möchtest. Das Würfeln mit dem blauen Würfel ist **freiwillig**. **Ausnahme:** Wenn mit dem weißen Würfel kein Tier gezogen werden kann, weil du eine Taschenlampe gewürfelt hast, das Tier gefangen ist oder bereits bei seinem Kind ist, **muss** der blaue Würfel gewürfelt werden. Anschließend werden entweder die Tiere oder der Hausmeister gezogen.



Farbe gewürfelt?

Für jede gewürfelte Farbe darfst du den Chip des jeweiligen Tieres ein Feld nach vorn bewegen: bei Rot den Fuchs Rabbat, bei Gelb die Schildkröte Henrietta, bei Lila den Kater Karajan, bei Grün die Fledermaus Eugenia. Weiß ist ein Joker: Du darfst dir ein Tier aussuchen, das du ein Feld vorrückst. **Achtung:** Auf jedem Feld darf **nur ein** Tier stehen! Ist ein Feld bereits durch ein anderes Tier belegt, darf das Tier auf das nächste freie Feld ziehen.



Taschenlampe gewürfelt?

Wenn du sowohl mit dem weißen als auch mit dem blauen Würfel eine Taschenlampe gewürfelt hast, hast du Glück gehabt: Es geschieht nichts und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hast du nur **eine** Taschenlampe gewürfelt, egal ob mit dem weißen oder dem blauen Würfel, ist dein Zug zu Ende und der Hausmeister wird **ein** Feld vorgerückt. Der Hausmeister läuft zuerst jeweils eine Treppenstufe, dann im Mittelgang jeweils ein Feld vorwärts. Er läuft immer nur im Mittelgang und bewegt sich nicht auf die Seitengänge. Tiere werden in diesem Fall **nicht** bewegt!

Tier entdeckt!

Zieht der Hausmeister beim Vorrücken auf ein Feld, auf dem ein Tier steht, hat er dieses Tier entdeckt. Das Tier versteinert und der Hausmeister nimmt es mit. Legt den Chip auf den Lichtschein der Taschenlampe von Hausmeister Wondraschek. Dieses Tier ist nun gefangen und darf erst wieder gezogen werden, wenn es befreit wurde (siehe unten). Wenn der Hausmeister nun vorwärtszieht, wird das Tier mitbewegt. Es können mehrere Tiere gleichzeitig gefangen sein.

Wenn du die Würfel-Aktion ausgeführt hast, gibst du die Würfel an deinen linken Nachbarn weiter, er ist nun an der Reihe. Zuerst muss er eine Ereigniskarte aufdecken, dann würfelt er.

Wie könnt ihr Tiere befreien?

Wenn der Hausmeister ein Tier gefangen hat, gibt es zwei Möglichkeiten, es zu befreien:

1. Mit einer Ereigniskarte:

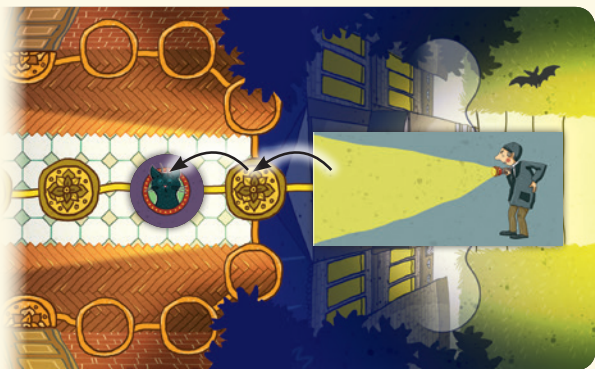
Ihr deckt eine passende Ereigniskarte auf („Ein Tier kommt frei“ oder „Ein Tier darf zwei Felder vorrücken“).

Ein beliebiges Tier darf zwei Felder vorrücken.

Miss Cornfield lenkt den Hausmeister ab. Ein gefangenes Tier kommt frei.

2. Durch Würfeln: Ihr würfelt mit beiden Würfeln die Farbe des gefangenen Tieres oder einmal die richtige Farbe und einmal Weiß.

Konntet ihr ein Tier befreien, setzt ihr es im Mittelgang in Laufrichtung **zwei Felder** vor den Hausmeister. Ist das Feld belegt, setzt ihr es auf das nächste freie Feld. Sind im Mittelgang keine zwei Felder mehr frei, setzt ihr das Tier auf das nächste freie Feld in einem der Seitengänge.



Achtung: Um ein Tier zu befreien, reicht es nicht aus, nur mit einem Würfel die Farbe des gefangenen Tieres zu würfeln oder die Ereigniskarte „Ein Tier darf 1 Feld vorrücken“ zu ziehen!

Wie bringt ihr die Tiere zu den Kindern?

Sobald ein magisches Tier ein Türfeld betritt, dürft ihr euch das Kind dahinter anschauen:

• Das magische Tier hat sein Kind gefunden?

Ist es das Kind, zu dem dieses Tier gehört, bleibt das Kind-Kärtchen aufgedeckt liegen. Wenn die Farbe des Tieres das nächste Mal gewürfelt wird, dürft ihr den Chip auf das Kind-Kärtchen legen. Das magische Tier kann sich nun bei seinem Kind in den Schlafsack kuscheln.

Folgende Kinder und Tiere gehören zusammen:



Ida und Fuchs Rabbat



Benni und Schildkröte Henrietta



Eddie und Fledermaus Eugenia



Helene und Kater Karajan



• Das magische Tier hat ein anderes Kind gefunden?

Landet ein magisches Tier vor der Tür eines anderen Kinds, wird das Kind-Kärtchen wieder verdeckt. Das Tier sucht weiter nach „seinem“ Kind. Merkt euch, wo welches Kind-Kärtchen liegt!

Wie endet das Spiel?

- **Wenn es euch gelungen ist, alle Tiere zu ihren Kindern zu bringen, habt ihr gemeinsam gewonnen.** Die Tiere sind in Sicherheit, keiner hat etwas von den magischen Tieren bemerkt. Das Geheimnis um die magische Zoohandlung ist bewahrt.
- **Wenn der Hausmeister das Ende des Gangs erreicht hat, bevor alle magischen Tiere bei ihren Kindern sind, habt ihr leider das Spiel verloren.** Der Hausmeister hat etwas gemerkt und wird sich diese komischen Plüschtiere, die die Schüler von Miss Cornfield immer dabei haben, einmal genauer anschauen.

Impressum

Hinweise zu Verpackungsmüll:

Spielidee: Dirk Andreas Taube
Redaktion: Julia Coschurba
Grafik: atelier198
Copyright © CARLSEN
Verlag GmbH, Hamburg
Illustrationen von
Nina Dulleck, nach den
Büchern von Margit Auer

© 2018 KOSMOS
Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 -7,
70184 Stuttgart, DE
Kosmos.de/servicecenter
Art.-Nr.: 711405



kosmos.de/disposal