

Petronella Apfelmus[®]



Zauberspaß im Mühlengarten

Frech-verhextes Merkspiel

„Zauberstab und Perlhuhn Eier, Wasserpest und Graue Reier...“ mystisch murmelnd lässt die Apfelhexe Petronella Apfelmus ihren Zauberstab kreisen und *rapp zapp* sind die quirligen Apfelmännchen, die lebensfrohe Raupe Amanda sowie der freche Wichtel Nisse in eine farbenfrohe Blumenwiese verwandelt. Auch die ängstliche Maus Hilda schafft es nicht, sich rechtzeitig in ihrem Baumstamm zu verkriechen!

Es geht drunter und drüber! Die Kuchenbrand-Zwillinge Lea und Luis kriegen sich kaum ein vor Lachen!

Doch bei all dem Spaß verliert Petronella den Überblick.

Ganz klar, dass Lea, Luis und der Hirschkäfer Lucius die kleine Apfelhexe nicht im Stich lassen. Und auf euch kann sie sicher auch zählen, stimmt's?

Spielmaterial:

25 Kärtchen



4 Spielfiguren
mit Aufstell-
füßen



Spielziel:

Helft den Freunden dabei, den Überblick zu behalten, damit Petronella ihre Gartenfreunde schnell wieder zurückverwandeln kann!

Wer am Ende die meisten Gartenfreunde entdeckt, gewinnt!

Spielvorbereitung:

Vor dem ersten Spiel löst ihr die 4 Spielfiguren sowie die Kärtchen vorsichtig aus den Stanztafeln heraus.

Danach steckt ihr die Spielfiguren in die dafür vorgesehenen Standfüße.

Schaut euch die Spielfiguren einmal genau an. Jede Spielfigur denkt an einen bestimmten Gartenfreund, der entdeckt und von Petronella zurückverwandelt werden soll.



Luis denkt an Wichtel Nisse, Lucius an Raupe Amanda, Lea an Hilda die Maus und Petronella an die Apfelmännchen.

Vor jedem Spiel legt ihr die Kärtchen so aus, dass ihr die Rückseite mit den bunten Blumen seht. Nun mischt ihr die Kärtchen gut durch und ordnet sie zu einem Quadrat, bestehend aus fünf Fünferreihen, an. So entsteht eine bunt bewachsene Blumenwiese.



Tipp: Lasst eine fingerbreite Abstand zwischen den Kärtchen, damit beim späteren Zauberspaß kein Durcheinander entsteht!



Wählt danach eine Seite der Blumenwiese aus - das ist nun eure Startseite. Stellt wie auf Seite 2 abgebildet die Spielfiguren auf die Startseite, so dass vor vier der fünf Reihen jeweils eine Figur steht. Die fünfte Reihe bleibt zunächst frei.

Der Zauberspaß beginnt – Spielverlauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer als letztes ein Abenteuer mit Petronella Apfelmus erlebt hat, beginnt das Spiel.

Bist du an der Reihe, nimmst du dir eine beliebige Spielfigur und stellst sie vor die freie Reihe auf der Startseite.



Achtung: Die Spielfiguren dürfen während des gesamten Spiels nur entlang der von euch festgelegten Startseite bewegt werden.

Nun deckst du das Kärtchen auf, das direkt vor deiner ausgewählten Spielfigur liegt.

Schau dir jetzt die Spielfigur, die du bewegt hast, noch einmal genau an. An welchen Gartenfreund denkt sie?

1. Stimmt der Gartenfreund auf dem aufgedeckten Kärtchen mit dem Gartenfreund überein, an den die Spielfigur denkt?

Super, du hast den Gartenfreund entdeckt und er kann nun problemlos von Petronella zurückverwandelt werden. *Rapp zapp* - der lustige Gartenfreund verschwindet aus der Blumenwiese.

Du darfst dir das aufgedeckte Kärtchen nehmen und es vor dir ablegen. Am Spielende erhältst du für jedes gesammelte Kärtchen einen Punkt.

Beispiel: Du hast Petronella versetzt und das Kärtchen direkt vor ihr aufgedeckt.

Nun vergleichst du den Gartenfreund, an den Petronella denkt, mit dem Gartenfreund auf dem Kärtchen. Ein Glück! Die Gartenfreunde stimmen überein! Du nimmst dir das Kärtchen und beendest deinen Zug.





Wichtig: Sobald du ein Kärtchen aus einer Reihe weggenommen hast, rückst du die restlichen Kärtchen dieser Reihe in Richtung der Spielfiguren auf – die Blumenwiese wird kleiner.

Sonderfunktionen

Schau dir das Kärtchen, das du vor dir abgelegt hast, noch einmal genau an.

Denkt der aufgedeckte Gartenfreund an Petronellas Zauberbuch, ihren Hexenbesen, Papa Kuchenbrand oder an einen Apfel? Dann führst du nun die entsprechende Sonderfunktion aus:



Hexenbesen:

Der aufgedeckte Gartenfreund denkt an Petronellas Hexenbesen?

In hohem Bogen schwingt sich ein bereits gefundener Gartenfreund auf den Besen und fliegt zu dir hinüber! Du darfst dir nun ein Kärtchen von einem/einer Mitspieler*in nehmen. Bis jetzt hat noch niemand ein Kärtchen vor sich abgelegt? Dann hattest du leider kein Glück und beendest deinen Zug.



Papa Kuchenbrand:

Ach du Schreck! Der aufgedeckte Gartenfreund denkt an Papa Kuchenbrand?

Jetzt aber schnell, bevor er Petronellas Zauberei mitbekommt!

Du bist nochmal an der Reihe und darfst eine weitere Spielfigur versetzen. Nun deckst du das Kärtchen auf, vor das du die Spielfigur gesetzt hast. Stimmen die Gartenfreunde auf Spielfigur und Kärtchen überein, darfst du dir das Kärtchen nehmen. Entdeckst du auch auf diesem eine weitere Sonderfunktion, darfst du diese ausführen. Danach ist dein Spielzug beendet.



Zauberbuch:



Der aufgedeckte Gartenfreund denkt an Petronellas Zauberbuch?

Mithilfe des Zauberbuchs kann Petronella die Wiese nochmal genau unter die Lupe nehmen.

Du darfst dir geheim ein beliebiges Kärtchen anschauen. Danach legst du dieses wieder verdeckt an dieselbe Stelle auf der Spielfläche zurück und beendest deinen Spielzug.

Apfel:



Der aufgedeckte Gartenfreund denkt an einen Apfel? Was für ein Glück! Am Spielende erhältst du für jeden gesammelten Apfel einen extra Punkt.

2. Stimmt der Gartenfreund auf dem Kärtchen nicht mit dem Gartenfreund überein, an den die Spielfigur denkt?

Schade - das ist ja wie verhext! Dreh das Kärtchen schnell wieder um und beende deinen Zug.

Beispiel: Du hast Lea versetzt und das Kärtchen vor der Spielfigur aufgedeckt. Leider denkt Lea an einen anderen Gartenfreund als den aufgedeckten. Du drehst das Kärtchen wieder um und beendest deinen Zug.



3. Auf dem aufgedeckten Kärtchen ist eine Blume zu sehen?

Vorsicht! Hier könnte einiges schiefgehen! Die Blume darf natürlich nicht zurückverwandelt werden – sonst rennt später vielleicht eine Glockenblume auf zwei Beinen durch den Mühlengarten!



Verdecke das Kärtchen mit der Blume schnell wieder und vertausche es mit einem anderen verdeckten Kärtchen. Nun darfst du dir das eingetauschte Kärtchen ansehen. Stimmt der Gartenfreund auf dem Kärtchen mit dem

Freund überein, an den deine aktuelle Spielfigur denkt, zeigst du es den Anderen. Du darfst das Kärtchen nun behalten und vor dir ablegen. Gegebenenfalls darfst du außerdem die entsprechende Sonderfunktion ausführen. Danach beendest du deinen Zug.

Ende des Spiels:

Sobald alle Gartenfreunde aus einer der fünf Reihen zurückverwandelt wurden, endet das Spiel. Alle Spieler*innen zählen nun ihre Punkte. Für jedes Kärtchen erhaltet ihr einen Punkt.



Wichtig: Vergesst bei der Wertung die Äpfel auf euren Kärtchen nicht. Für jeden Apfel erhaltet ihr einen extra Punkt!



Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt!
Gibt es einen Gleichstand zwischen zwei oder mehreren Spieler*innen, so gewinnen sie gemeinsam.



Autor: Thilo Hutzler

Grafik: atelier198

Redaktion: Christin Ganasinski

© Akkord Film Produktion GmbH / Bastei Lübbe AG

© 2021 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter



Hinweise zu Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal

Artikelnummer: 712624

