

Doktor Schlüsselbart

Ein rasantes Tastspiel
für 2-5 findige Türöffner
ab 6 Jahren

Auch das noch! Kaum ist Doktor Schlüsselbart vom Jahrestreffen der Alchemisten nach Hause gekommen, da muss er voller Schrecken feststellen, dass er den Zauberspruch zum Öffnen aller Türen seiner Zauberburg vergessen hat.

Da hilft nur eins: Ein Zauberspruch, der seinem Gedächtnis auf die Sprünge hilft. Dummerweise liegen die dafür benötigten Elixiere in kleinen bunten Fläschchen verstreut in seiner Zauberburg herum. Und wie soll Doktor Schlüsselbart jetzt durch die verzauberten Türen kommen? Zum Glück findet er ein paar alte Säckchen mit Schlüsseln. Ob er damit weiterkommt? Mit eurer Hilfe bestimmt!

Auf geht's!

MATERIAL UND SPIELVORBEREITUNG



1 Doktor Schlüsselbart
- Er startet in der Eingangshalle.

1 Spielplan



60 Schlüssel
in fünf Farben -
diese packt ihr
in die farblich
passenden...



5 Zaubersäckchen
- Jeder Spieler
schnappt sich
eines davon.



4 Elixierfläschchen in 4 Farben
- wohin diese gestellt werden,
zeigen euch die...

13 Zimmerkarten - diese
werden gemischt und bilden
den verdeckten Aufdeckstapel.
Vier werden sogleich aufgedek-
kt. Jede Karte zeigt ein
Zimmer, das ihr auf dem
Spielplan findet. Dort stellt ihr
jeweils ein Elixierfläschchen
ab. Die vier aufgedeckten
Zimmerkarten legt ihr
anschließend offen neben den
Aufdeckstapel.



20 Elixierkarten - diese werden gemischt
und verdeckt bereit gelegt. Jeder Spieler
nimmt sich eine davon, schaut sie sich
geheim an und legt sie **verdeckt** vor sich ab.

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler sammeln Elixiere. Wer zuerst **vier Elixiere** gefunden hat, gewinnt das Spiel.

ABLAUF EINER SPIELRUNDE



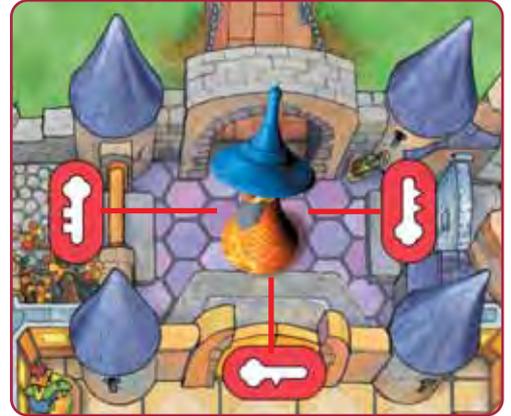
Das ist eine **Elixierkarte**! Davon hast du eine. Deine Mitspieler haben auch eine. Keiner zeigt seine Karte den anderen! Schau deine Elixierkarte an! Versuche Doktor Schlüsselbart in das Zimmer zu bringen, in dem das Fläschchen in der Farbe deiner Karte steht!

Das ist **Doktor Schlüsselbart**.



Er steht zu Spielbeginn in der Eingangshalle und kommt nicht weiter. Er hat nämlich keinen Schlüssel. Helft ihm!

Einer von euch ruft: „Auf geht’s!“ und schon gehts los: Sucht schnell (alle gleichzeitig) in euren Säckchen einen Schlüssel, der zu einer Tür der Eingangshalle passt (Bild rechts). Aber ihr dürft dabei nicht in das Säckchen hineinschauen und auch nur mit den Fingern einer Hand darin tasten!



Wenn du einen Schlüssel gefunden hast, legst du ihn schnell auf den Tisch. Denn nur wer **als Erster** einen **richtigen** Schlüssel findet, darf Doktor Schlüsselbart bewegen.

Dein Schlüssel passt...



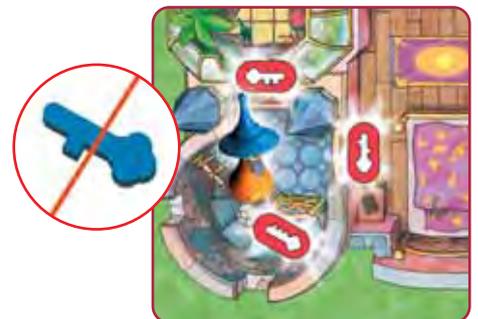
...zu einer Tür, die in einen benachbarten Raum führt? Dann ziehst du Doktor Schlüsselbart durch diese Tür.



Steht Doktor Schlüsselbart in einem **Turmzimmer** und dein Schlüssel passt zur Wendeltreppe (bzw. Leiter), dann ziehst du Doktor Schlüsselbart direkt ("unterirdisch") in ein beliebiges anderes Turmzimmer.

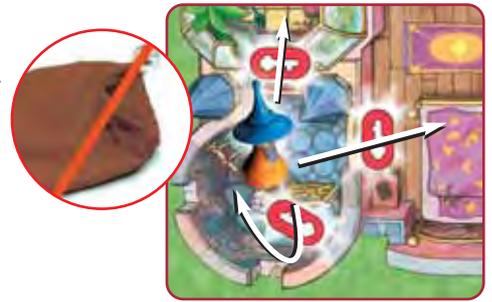
Dein Schlüssel passt nicht?

Dann ist dein Spielzug zu Ende und du wartest, bis ein anderer Spieler einen passenden Schlüssel gefunden hat.





Wenn nur noch du als einziger Spieler einen Schlüssel suchst, (weil alle Mitspieler schon einen falschen Schlüssel gezogen haben), brichst du als „letzter“ Spieler die Suche ab und ziehst Doktor Schlüsselbart durch eine beliebige Tür. Das darfst du auch dann tun, wenn du als „letzter“ Spieler im Eifer des Gefechts ebenfalls einen falschen Schlüssel gezogen hast.



Elixierfläschchen gefunden

Gelingt es dir, Doktor Schlüsselbart in ein Zimmer zu bewegen, in dem ein Elixierfläschchen steht, schau **du** nach, ob deine Elixierkarte die **gleiche Farbe** hat, wie das gefundene Fläschchen. Wenn ja, deckst **du** deine Elixierkarte auf und bekommst verdeckt eine neue Elixierkarte.

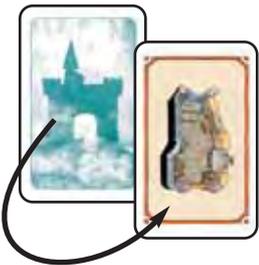


Wenn deine Elixierkarte **nicht die gleiche Farbe** hat, wie das Fläschchen, zu dem du Doktor Schlüsselbart gezogen hast, deckst du deine Elixierkarte **nicht** auf.



Elixierfläschchen versetzen

In beiden Fällen versetzt du jetzt aber das Elixierfläschchen. Dazu deckst du eine neue Zimmerkarte auf. Diese Karte zeigt das Zimmer, in das du das Fläschchen jetzt stellst. (Steht dort bereits ein Elixierfläschchen oder der Doktor, dann deckst du eine weitere Zimmerkarte auf - so lange bis du ein leeres Zimmer aufdeckst.)



Wenn du keine Zimmerkarte nachziehen kannst, weil schon alle aufgebraucht sind, mischst du die abgelegten Karten und machst daraus einen neuen Aufdeckstapel.

Immer wenn Doktor Schlüsselbart bewegt worden ist, kommen alle gezogenen Schlüssel für die nächste Runde wieder zurück in die Säckchen!

SPIELENDE UND GEWINNER

Ist es dir gelungen,
4 Elixierkarten aufzudecken,
hast du gewonnen!

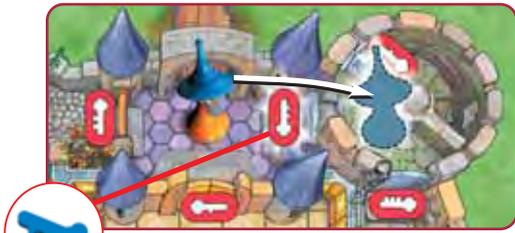


Die 4 Elixierkarten müssen
nicht verschiedenfarbig sein!

EIN BEISPIEL ZUM KENNENLERNEN...

Lena, Marc, Michaela und Peter machen sich auf die Suche nach den Elixieren. Das Spiel beginnt, Doktor Schlüsselbart steht in der Eingangshalle.

1. Runde:



Marc legt als Erster einen Schlüssel auf den Tisch. Es ist der passende Schlüssel für die Tür zwischen Eingangshalle und grünem Turmzimmer. Deshalb zieht Marc Doktor Schlüsselbart ins grüne Turmzimmer.

Nur Lena hat noch gar keinen Schlüssel gezogen. Weil außer ihr niemand mehr weitersuchen darf, bricht sie ihre Suche ab und zieht Doktor Schlüsselbart durch eine beliebige Tür seines Aufenthaltsorts in ein Nachbarzimmer. Weil Doktor Schlüsselbart in einem Turmzimmer steht, könnte sie ihn auch in eines der drei anderen Turmzimmer ziehen. Sie entscheidet sich aber für das Schlafzimmer, da sie hier das rote Elixier findet.



2. Runde:

Schon wieder war Marc schneller, als die anderen. Aber sein Schlüssel passt nicht. Er darf keinen weiteren Schlüssel ziehen. Jetzt zieht Michaela den Schlüssel, der zur Wendeltreppe passt. Sie bewegt Doktor Schlüsselbart unterirdisch in ein Turmzimmer ihrer Wahl. Sie entscheidet sich für das blaue Turmzimmer, weil sie möglichst rasch zum roten Elixier gelangen möchte, das dort gleich nebenan im Schlafzimmer steht.



Ihre Elixierkarte zeigt das rote Elixier. Deshalb deckt Lena ihre Elixierkarte nun auf und lässt sie offen vor sich liegen. Damit hat Lena eines von vier Elixieren gefunden, die sie benötigt, um zu gewinnen. Weil es Lena war, die Doktor Schlüsselbart bewegt hat, dürfen Michaela und Peter ihre Elixierkarte nicht aufdecken, obwohl darauf ebenfalls das rote Elixier zu sehen ist.



3. Runde:

Michaela, Marc und Peter haben falsche Schlüssel gezogen, denn keiner passt zu einer Tür des blauen Turmzimmers.



Jetzt deckt Lena eine neue Zimmerkarte auf. Die Karte zeigt den großen Saal, in den sie nun das rote Elixierfläschchen stellt.



Erschienen im Zoch Verlag
 Copyright: 2006
 Autor: Jürgen Then
 Illustration & Layout: Victor Boden