

Ende

Würfel-
Variante

Profi-
Variante

So endet das Spiel:

Das Spielende hängt von der Anzahl eurer Mitspieler ab: Im **Spiel zu zweit** endet das Spiel, wenn einer von euch fünf

Steine hat. Im **Spiel zu dritt** braucht ihr vier und im **Spiel zu viert** drei Steine, um zu gewinnen.

Holtern und poltern mit dem Würfel:

Ihr spielt Holterdipolter wie oben beschrieben, aber mit den folgenden Änderungen:

Legt vor Spielbeginn den Würfel bereit. Hugo von Samt stellt ihr auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan.

Der jüngste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe, lässt du den Stein in den Blocksberg-Schlund fallen. Anschließend nimmst du den Würfel und würfelst. Du kannst mit Kater Hugo von Samt so viele Felder links oder rechts um den Blocksberg ziehen, wie es dir der Würfel vorgibt. Du kannst aber auch weniger Felder ziehen. Du darfst sogar stehen bleiben, wenn du glaubst, dass du schon vor der richtigen Hexe oder dem richtigen Zauberer stehst.

Tipp: Eigentlich wolltest du woanders hin? Aber dein Würfelwurf reicht nicht aus? Halb so schlimm: Hebe trotzdem die Hexe oder den Zauberer hoch, vor dem du stehst. Wer weiß, vielleicht hast du Glück. Manchmal geht es wie verhext zu ...

Schaue anschließend nach, ob deine Vermutung stimmt und hebe die Hexe oder den Zauberer hoch.

Hast du ihn gefunden? Dann darfst du ihn, wie in der Grundversion, in deine Sammelschale legen. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe, lässt einen Stein in den Blocksberg-Schlund fallen, würfelt und zieht entsprechend mit Kater Hugo von Samt.

Hast du ihn nicht gefunden? Dann legst du die Hexe oder den Zauberer vor dir ab. Danach ist dein linker Nachbar mit Würfeln, Ziehen und Suchen an der Reihe.

Seltene Würfelpech: Manchmal kommt es vor, dass du mit Kater Hugo von Samt vor einen offenen Höhleneingang ziehen musst. Du kannst also keine Hexe oder keinen Zauberer mehr hochheben. Schade, das ist Würfelpech. Dein linker Nachbar ist nun an der Reihe.

Das Spiel endet abweichend zur Grundversion. Zum Gewinnen braucht ihr im **Spiel zu zweit** sieben Steine, im **Spiel zu dritt** fünf und im **Spiel zu viert** vier Steine.

Für Profi-Hexen und Profi-Zauberer:

Spielt die beiden Versionen mit folgender Änderung: Auch wenn ihr den Stein nicht findet, steckt ihr die Hexe oder den Zauberer sofort wieder zurück in den Blocksberg. Bei dieser

Variante müsst ihr besonders gut aufpassen und euch merken, bei welcher Hexe oder bei welchem Zauberer ihr bereits gesucht habt. Puh, ganz schön verhext!

Autoren: Guido Hoffmann, Jens-Peter Schliemann
Illustration: Antje Flad
Gestaltung: Kirsten Küsters
Redaktion: Anneli Ganser
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Linda Dörk, Brigitte Merkt

© 2015 **moses. Verlag GmbH**
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Der moses. Verlag dankt dem Ev. Kindergarten „Kleine Hände“ in Kempen, der Regenschule Kempen und allen Kindern für die zahlreichen und spannenden Spiele-Tests!

Art.-Nr.: 90220

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Diesen Hinweis aufbewahren.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments ! Adresse à conserver !

Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. Conservare le avvertenze.

Spiel-
regel

Holterdipolter

Spitz dein Ohr am Blocksberg-Tor



Guido Hoffmann • Jens-Peter Schliemann

moses.
SPIELE

