

Kirsten Hiese

König Grummelbart

Der tierische Schnipp-Spaß
um die königliche Geburtstagstorte!



Anleitung



Schmidt

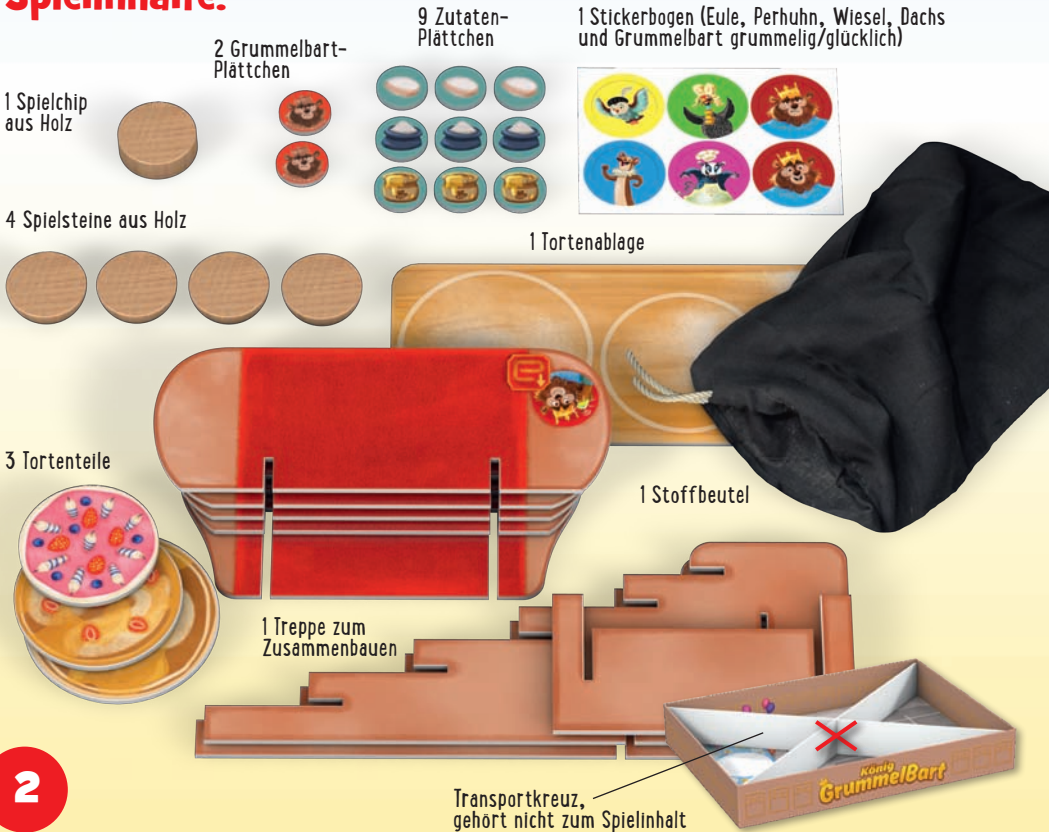
König GrummelBart

Ein kooperatives Geschicklichkeitsspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Spielidee:

König Grummelbart hat Geburtstag. Wie jedes Jahr soll er seine Lieblings-Honigtorte bekommen, denn dann ist er glücklich. Doch wo sind nur die Zutaten für die Torte geblieben? Hat das schusselige Hofwiesel sie doch glatt auf der Schlosstreppe stehen lassen! Jetzt müssen die Tiere von Stufe zu Stufe springen, um schnell alle Zutaten einzusammeln. König Grummelbart darf auf keinen Fall den großen Festsaal erreichen, bevor die Torte fertig ist. Stupst die Tiere gekonnt auf die Stufen und findet die passenden Zutaten. Mit viel Geschick und etwas Glück schafft ihr es gemeinsam, die königliche Geburtstagstorte rechtzeitig fertig zu stellen und König Grummelbart wieder zum Lachen zu bringen!

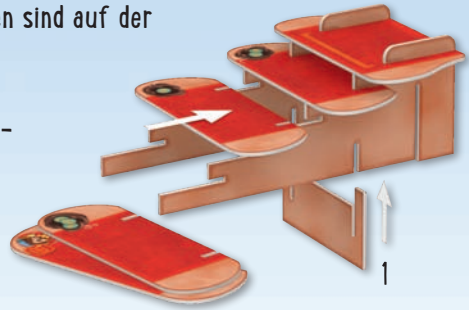
Spielinhalte:



Vor dem ersten Spiel:

Drückt vorsichtig die Pappteile aus den Papptafeln. Baut die Treppe wie in der Abbildung beschrieben auf. Stellt zunächst die Seitenteile der Treppe auf, indem ihr sie mit dem Zwischenteil befestigt. Schiebt dann die Treppenstufen von oben nach unten in die dafür vorgesehenen Schlitze. Die Treppenstufen sind auf der Rückseite nummeriert.

Löst vorsichtig die Sticker vom Stickerbogen und klebt Dachs, Eule, Perlhuhn und Wiesel auf die Spielsteine (Halbkugeln aus Holz). Klebt auf jede Seite des flachen Spielchips ein Gesicht von König Grummelbart.



Spielvorbereitungen:

Stellt den Boden der Schachtel für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Steckt die fertige Treppe auf die schmale Seite des Schachtelrands, sodass sie auf der Markierung in der Schachtel steht.



Legt die 3 Tortenteile mit der Rückseite nach oben auf die Tortenablage.

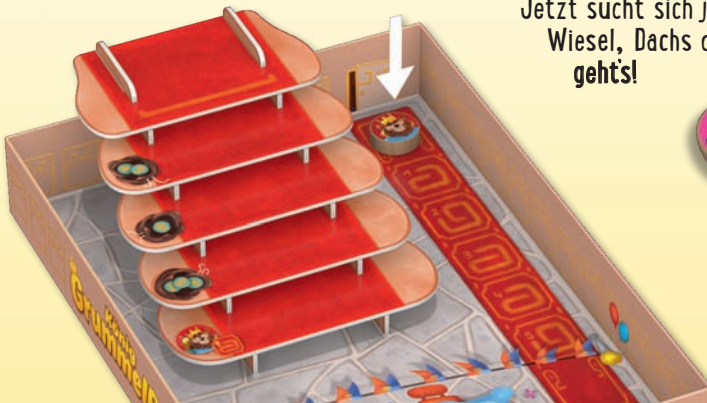


Alle 9 Zutaten-Plättchen und die 2 Grummelbart-Plättchen kommen in den schwarzen Beutel. Mischt diesen einmal gut durch.

Platziert König Grummelbart mit seiner grummeligen Seite nach oben auf dem Grummelbart-Startfeld neben der Treppe.



Jetzt sucht sich jeder einen Spielstein (Eule, Wiesel, Dachs oder Perlhuhn) aus und los geht's!



Spielziel:

Versucht die Honigtorte für König Grummelbart fertig zu backen, indem ihr eure Tiere nacheinander auf die Stufen stupst und anschließend unterschiedliche Zutaten aus dem Beutel zieht. Ihr müsst alle 3 Tortenteile fertig gebacken und als Torte auf der Geburtstagstafel gestapelt haben, bevor König Grummelbart den Festsaal erreicht. Dann habt ihr das Spiel gemeinsam gewonnen!

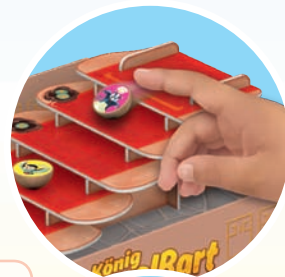


Spielablauf:

Der jüngste Spieler am Hofe des Schlosses beginnt. Er legt seinen Spielstein auf die oberste Treppenstufe. Mit dem ausgestreckten Zeigefinger stupst er seinen Spielstein an, sodass dieser auf einer der Treppenstufen der großen Schlosstreppe landet.

Landet er auf keiner der Treppenstufen, sondern fliegt über die Treppe hinaus oder bleibt oben liegen, darf der Spieler es noch zwei weitere Male probieren. Schafft er es auch dann nicht, den Spielstein auf einer Treppenstufe zu platzieren, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Tierischer Tipp: Übt das Stupsen vorher. Am besten klappt es, wenn euer Spielstein ruhig liegt und nicht wackelt. Streckt den Zeigefinger gerade durch und stupst dann euren Spielstein nach vorn. Je nachdem wie schnell und mit wieviel Schwung ihr diese Bewegung ausführt, landet eurer Spielstein weiter oben oder weiter unten auf der Treppe.



Treppenregeln:

- Stupst euren Spielstein in jedem Zug von der obersten Treppenstufe.
- Euer Spielstein bleibt an der Stelle liegen, an der er landet, bis ihr wieder an der Reihe seid.
- Versucht andere Spielsteine als Sprungbrett zu nutzen, um weiter nach unten zu hüpfen.
- Schlägt euer Spielstein einen Purzelbaum und landet dabei auf dem Kopf oder schräg auf der Treppenstufe, dreht ihn um und führt die Aktion der Treppenstufe wie üblich aus.
- Sollte es vorkommen, dass ihr einen anderen Spielstein mit-schubst, wird dennoch nur die Treppenstufe gewertet, auf der sich der Spielstein des aktiven Spielers befindet.

Landet euer Spielstein auf einer der Treppenstufen, führt ihr folgende Aktionen aus:

Treppenstufe 2:

Ihr dürft 2 Plättchen verdeckt aus dem Beutel ziehen.



Treppenstufe 3:

Ihr dürft 1 Plättchen verdeckt aus dem Beutel ziehen.



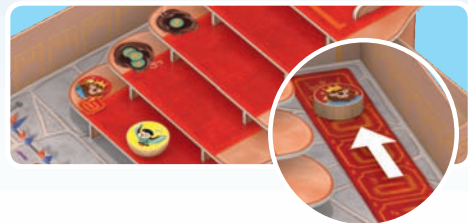
Treppenstufe 4:

Ihr dürft 3 Plättchen verdeckt aus dem Beutel ziehen.



Treppenstufe 5:

Bei Grummelbart klingelt das Telefon und er geht einen Schritt zurück in Richtung seines Startfeldes. Setzt den Spielchip König Grummelbart um 1 Feld zurück. Steht Grummelbart noch auf dem Startfeld passiert nichts.



Welche Plättchen habt ihr aus dem Stoffbeutel gezogen?

Zutaten-Plättchen:

Super, ihr habt eine oder mehrere Zutaten gefunden! wenn ihr ein Plättchen mit Mehl, Honig oder einem Ei aus dem Beutel zieht, legt es auf den dafür vorgesehenen Platz auf der Rückseite der Tortenteile.



Ihr beginnt immer auf dem größten Tortenteil. Liegt diese Zutat bereits auf dem Tortenteil, könnt ihr sie auf das nächstkleinere Tortenteil legen. Ist auf keinem der Tortenteile der passende Platz für die Zutat mehr frei, legt ihr sie daneben ab.

Zutaten bleiben so lange auf der Tortenablage liegen, bis ihr entweder ein Grummelbart-Plättchen zieht oder ein Tortenteil backt.

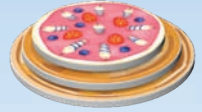
Grummelbart-Plättchen:

Ihr habt ein Grummelbart-Plättchen gezogen? Oh Schreck! Die Zeit läuft! Setzt den Spielchip König Grummelbart ein Feld weiter in Richtung Festsaal. Zieht ihr 2 Grummelbart-Plättchen in einem Zug, müsst ihr Grummelbart auch nur um 1 Feld weiter in Richtung Festsaal bewegen.

Danach legt ihr das/die Grummelbart-Plättchen **und alle** Zutaten-Plättchen (auch die auf den Tortenteilen) sofort zurück in den Stoffbeutel – unabhängig davon, ob in diesem Zug ein Tortenteil hätte fertig gestellt werden können.

Tortenteil fertig:

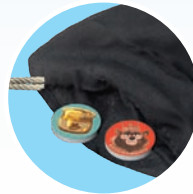
Ihr habt 3 verschiedene Zutaten (Honig, Mehl und Ei) auf einem Tortenteil gesammelt und in diesem Zug kein Grummelbart-Plättchen gezogen? Perfekt! Dann habt ihr diesen Teil der Torte fertig gebacken! Dreht das Tortenteil nun auf die Vorderseite und legt es auf die Geburtstagstafel im Festsaal. Die genutzten 3 Zutaten-Plättchen (Honig, Mehl und Ei) kommen dafür zurück in den Beutel.



Tortenteile auf der königlichen Geburtstagstafel im Festsaal sind gesichert. Die Tortenteile werden auf der Geburtstagstafel gestapelt. Habt ihr 3 Tortenteile übereinander gestapelt, ist die Torte fertig.

Beispiel:

Clara beginnt und stupsst ihren Spielstein, das Wiesel, auf die zweite Treppenstufe. Sie darf nun 2 Plättchen aus dem Stoffbeutel ziehen. Sie zieht 1 Honig- und 1 Grummelbart-Plättchen. Weil sie das Grummelbart-Plättchen gezogen hat, muss sie beide Plättchen wieder zurück in den Stoffbeutel tun und anschließend den Spielchip König Grummelbart um ein Feld vorrücken.



Nun ist Thomas an der Reihe und versucht sein Glück. Zunächst stupsst er seinen Spielstein, die Eule, von der obersten Treppenstufe. Da er bereits geübt ist, nutzt er Claras Spielstein als Sprungbrett und seine Eule fliegt meisterlich auf die vierte Treppenstufe. Daher kann er gleich 3 Plättchen aus dem Beutel ziehen. Er zieht ein Honig-, und zwei Mehl-Plättchen. Diese legt er auf den Tortenteilen ab. Das größte Tortenteil ist fast fertig. Hier benötigen die Spieler nur noch ein Ei.



Matthias ist an der Reihe. Sein Spielstein, der Dachs, landet neben Claras Spielstein auf der zweiten Stufe. Matthias zieht nun zwei Plättchen aus dem Beutel. Alle hoffen gemeinsam darauf, dass kein Grummelbart-Plättchen dabei ist. Und Matthias hat Glück: er zieht 1 Honig- und 1 Ei-Plättchen.

Er legt die Plättchen auf die Tortenteile. Auf dem größten Tortenteil liegen nun Mehl, Honig und Ei.



Das Tortenteil ist damit fertig und die Spieler legen es auf die Geburtstagstafel. Die 3 dafür genutzten Zutaten-Plättchen kommen zurück in den Stoffbeutel und Cornelia ist an der Reihe. Ihr Spielstein, das Perlhuhn, landet auf der letzten Stufe. Sie darf nun den Spielchip König Grummelbart um 1 Feld zurücksetzen. Danach ist wieder Clara am Zug.



Spielende

Ihr habt das Spiel gemeinsam gewonnen, wenn die Torte fertig (alle 3 Tortenteile übereinander gestapelt) auf der königlichen Geburtstagstafel des Festsaals liegt, bevor König Grummelbart den Saal erreicht hat. Juhu, ihr könnt den Spielchip König Grummelbart nun auf die fröhliche Seite drehen und feiert alle gemeinsam ein großes Geburtstagsfest!

König Grummelbart hat das letzte Feld (hinter der Girlande) erreicht und die Torte ist noch nicht fertig. Oh, nein! Ihr habt leider gemeinsam verloren und Grummelbart bleibt grummelig. Versucht es schnell noch einmal. Beim nächsten Mal klappt es bestimmt!



Profi-Varianten für besonders geübte Treppenspringer:

Wenn Ihr das Spiel etwas schwieriger machen möchtet, lasst König Grummelbart von einem Startfeld weiter vorne beginnen. Dann wird sein Weg kürzer, und ihr müsst euch noch mehr beeilen, um die Torte rechtzeitig fertigzustellen.

Noch schwieriger wird es, wenn ihr Grummelbart immer, wenn euer Spielstein neben der Treppe landet, um 1 Feld vorsetzt. Die übrigen Regeln bleiben in beiden Varianten gleich.

Rezept für König Grummelbarts Honigtorte

Tipp von Grummelbart: Lasst euch beim Backen von einem Erwachsenen helfen.

Ihr benötigt:

1 Backblech/ Backpapier/ 2 Schüsseln/ 1 Rührgerät (alternativ: Quirl)/ 1 Topfdeckel (Øca.27 cm), um die Böden auszuschneiden/ 1 Küchentuch

Für den Teig:

3 Eier/ 250 g Mehl/ 250 g Honig (flüssig)/ 25 g Butter (weich)/ 1 EL Natron oder 1 Päckchen Backpulver/ 1 EL Essig

Für die Creme:

1/2 Dose gezuckerte Kondensmilch/ 600 g Schmand

Zubereitung

Arbeitszeit: ca. 2 Std. **Ruhezeit:** ca. 6 Std.

Gibt Eier, weiche Butter und Honig in eine Schüssel und verrührt alles gut miteinander. Am besten nehmt ihr dazu ein Rührgerät. Anschließend füllt ihr Backpulver oder Natron in ein kleines Schälchen und schäumt es mit 1 TL Essig auf. Schüttet die aufgeschäumte Flüssigkeit dann sofort in die Schüssel zu dem Eier-Butter-Honig-Gemisch. Anschließend gebt ihr noch unter Rühren das Mehl hinzu, bis ein leicht klebriger Teig entsteht. Stellt den Teig zunächst für 30 Minuten zugedeckt in den Kühlschrank.

Heizt den Backofen auf 180° vor. Nehmt euch ein Backblech und legt Backpapier aus. Bestreicht das Backpapier mit einer dünnen Schicht Teig (ca. 3 mm hoch), wie für einen dünnen Pfannkuchen, in der Größe eures Topfdeckels oder etwas mehr. Den Boden backt ihr ca. 6 Minuten, bis er goldbraun ist. Nehmt das Backpapier mit dem Boden aus dem Ofen und schneidet ihn sofort mit dem Deckel kreisrund heraus. Die überbleibenden Reste könnt ihr aufheben oder naschen. Löst den Boden ganz vorsichtig vom Backpapier ab und legt ihn unter ein Küchentuch, damit er nicht austrocknet. Backt auf diese Weise noch 6 – 7 weitere Böden.

Für die Creme vermischt ihr die Zutaten gut miteinander. Bestreicht die abgekühlten Böden nacheinander mit der Creme und stapelt sie übereinander. Bestreicht zuletzt auch den obersten Boden und die Seiten der Torte. Nun könnt ihr die Torte noch nach Lust und Laune z.B. mit **Beeren** oder **Schokostreuseln** dekorieren.

Achtung: Bevor ihr eure Honigtorte genießt, sollte sie mind. 6 Std. oder über Nacht an einem kühlen Ort ruhen, damit sie so richtig lecker und saftig wird. Guten Appetit!



Art.-Nr. 40556

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

