

Ein flottes Würfelspiel von Dirk Hanneforth für 3-5 Mitspieler ab 5 Jahren.

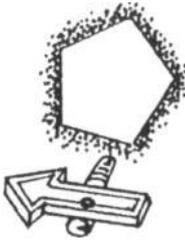
In den Überlieferungen alter Märchen- und Geschichtenerzähler taucht immer wieder ein Tier auf, das absonderliche Fußabdrücke hinterläßt und nach Art der Spuren offensichtlich vorwärts und rückwärts gehen kann.

Der Wunderwatschier selbst soll ausgestorben sein, geblieben aber ist das Spiel, das Jäger und Holzfäller in langen Winternächten erfanden, nachdem sie das wundersame Tier **hin** und wieder beobachten konnten.

Gespielt, gewürfelt und gezogen wird nach der kuriosen Gangart des Wunderwatschier: mal vor - mal zurück, scheinbar stolpernd und dabei andere weiterstoßend. Kettenreaktionen am laufenden Band bis endlich alle Steine einer Farbe im Ziel, der Höhle des Wunderwatschlers, sind.

Spielzubehör:

1 Spielplan, 20 Holzspielsteine, 1 Spezial-Würfel



Spielbeginn

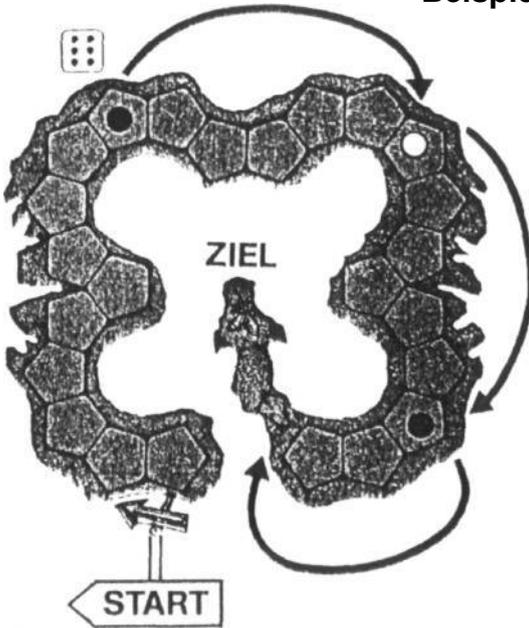
- Jeder erhält die 4 Steine einer Farbe.
- Der jüngste Mitspieler beginnt zu würfeln und versucht, seinen ersten Stein über das Feld neben dem roten Wegweiser ins Spiel zu bringen. Jeder darf nur einmal würfeln.

Der Würfel hat folgende Besonderheiten:

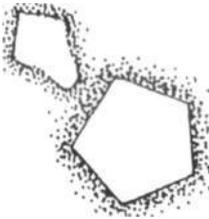
- Mit den roten, geraden Augenzahlen  darf man nur vorwärts ziehen.
- Mit den schwarzen, ungeraden Augenzahlen  darf man nur rückwärts ziehen.

Das Ziehen der Steine

- Jeder darf beliebig mit einem seiner Steine ziehen.
- Würfelt man eine ungerade Augenzahl, solange man noch keinen Stein im Spiel hat, verfällt der Wurf.
- Beim Ziehen von ungeraden Augenzahlen kann es passieren, daß Steine wieder aus dem Spiel herausfallen. Diese werden dann ganz normal wieder mit geraden Augenzahlen hineingewürfelt.
- Trifft ein Stein auf einen anderen, so wird dieser um die gewürfelte Augenzahl weitergestoßen: mit geraden Augen vorwärts, mit ungeraden Augen rückwärts - je nachdem. Trifft dieser wieder auf einen anderen Stein, passiert das gleiche. So entstehen wahre Kettenreaktionen!



Beispiel: Der Besitzer der dunklen Steine würfelt eine . Zieht er mit dem letzten Stein, so stößt er damit den hellen Stein weiter. Dieser stößt wiederum einen dunklen Stein ins Ziel. Je mehr Steine im Spiel sind, umso besser, denn so kann man geschickt durch Kettenreaktionen auch sich selbst vorwärts bringen.



So stolpert man ins Ziel:

Gewonnen hat, wer zuerst mit allen eigenen Steinen im Ziel, das ist die Höhle des Wunderwatschlers, angekommen ist. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

- Der Stein wird von einem anderen über das letzte Spielfeld hinaus in die Höhle gestoßen. Dabei spielen überflüssige Würfelpunkte keine Rolle (siehe auch Beispiel).
- Der Stein wird direkt vom Spieler über das letzte Spielfeld hinaus in die Höhle gezogen. Dafür muß er jedoch eine genau passende Augenzahl würfeln, um genau auf den Weg zur Höhle hinter dem letzten Feld zu kommen. Nicht passende gerade Augenzahlen verfallen, wenn man mit keinem anderen Stein mehr ziehen kann.

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler alle Steine ins Ziel gesetzt hat.

Spielvariante für 2-4 helle Köpfe mit einigen zusätzlichen taktischen Raffinessen:

- Die Spielsteine einer Farbe werden zur neutralen Farbe erklärt. Jeder Spieler erhält einen Stein dieser Farbe und stellt ihn zu Spielbeginn auf ein beliebiges freies Feld. Wenn nur zwei Personen mitspielen, werden abwechselnd acht neutrale Steine (zwei Farben) eingesetzt.
- Im weiteren Spielverlauf werden die neutralen Steine nicht weitergesetzt, aber wie alle anderen geschubst. Wenn ein Stein aus dem Spielfeld gestoßen wird, darf ihn der Spieler wieder auf ein beliebiges freies Feld des Plans setzen.

Der Wunderwatschier erschien zuerst 1981 in der Edition Perlhuhn bei Karin und Reinhold Wittig.

Mat. Nr. 7578

1988 by F.X.Schmid
Vereinigte Münchener
Spielkarten-Fabriken
GmbH & Co. KG
D-0210 Prien



No. 70505.6