

SPIELIDEE

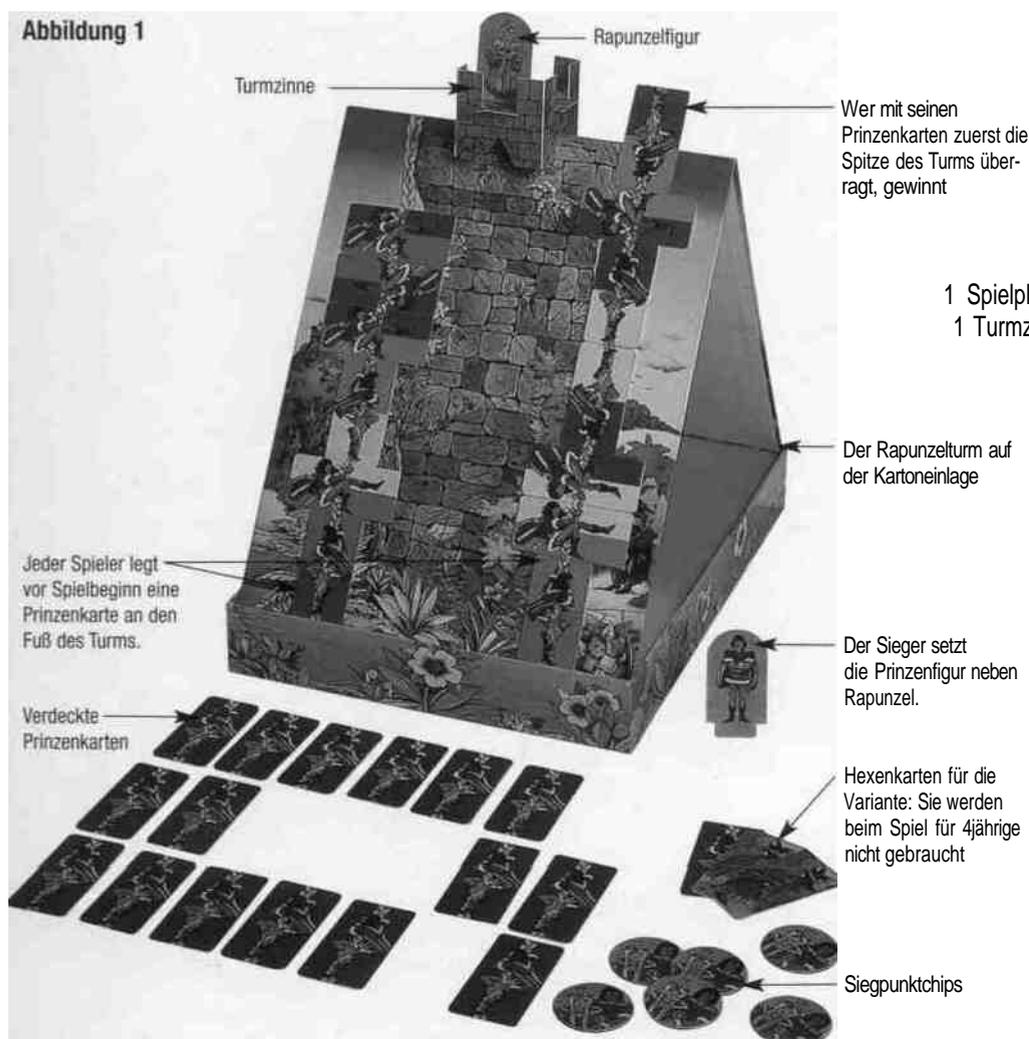
Auf einer hohen Turmzinne sitzt die schöne Rapunzel mit ihren langen Zöpfen und lässt das Herz des edlen Prinzen höher schlagen. Dieser versucht sogleich, den hohen Turm zu erklimmen, was jedoch nicht ganz einfach ist. Die Kinder versetzen sich in die Rolle des kletterfreudigen Prinzen und hangeln sich zu der schönen Maid nach oben. Anhand farbiger Kärtchen meistert er seinen Weg an

der hohen Turmwand. Allerdings müssen die Farben auch richtig eingesetzt werden, sonst kommt die Kletterpartie ins Stocken. Und aufgepasst: Im Gebüsch lauert die böse Hexe, die natürlich alles daran setzt, den sportlichen Eifer des Prinzen zu bremsen. Derjenige von euch, der es schließlich schafft, zuerst bei der schönen Rapunzel anzukommen, ist der einzig wahre und siegreiche Prinz.

WIR SCHAFFEN UNSERE MÄRCHENWELT

- ◆ Vor dem ersten Spiel werden alle Spielkarten und Figuren vorsichtig aus dem Rahmen gelöst.
- ◆ Aufbau des Rapunzelturms:
Der **Rapunzelturm** wird in die Schachtel auf den Kartoneinsatz gestellt (siehe Abbildung 1).
Die **Turmzinne** wird zusammengesteckt und auf der Turmspitze angebracht (siehe Abbildung 2).

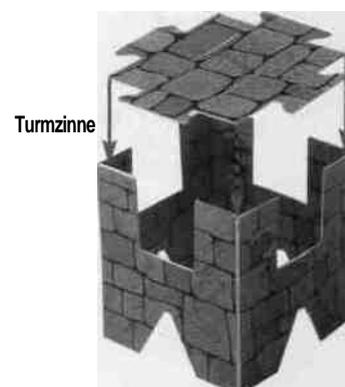
- ◆ Die **Rapunzelfigur** wird in einen der Schlitze innerhalb der Turmzinne gesteckt (siehe Abbildung 1).
- ◆ Es gibt zwei verschiedene Arten von Prinzenkarten: Senkrecht und waagrecht ausgerichtete Karten. Beide Kartenarten sind in zwei unterschiedliche Farbflächen aufgeteilt. Die 30 Prinzenkarten werden mit der zweifarbigen Seite nach unten gut gemischt und in sechs Reihen mit je fünf Prinzenkarten nebeneinander ausgelegt.



SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan mit Rapunzelturm (zum Aufstellen)
- 1 Turmzinne (2 Teile zum Zusammenstecken)
- 30 Prinzenkarten
- 3 Hexenkarten (für die Variante)
- 1 Rapunzelfigur
- 1 Prinzenfigur
- 6 Siegpunktchips

Abbildung 2



- ◆ Die 6 Siegpunktchips und die Prinzenfigur werden zunächst beiseite gelegt.
- ◆ Bei drei oder vier Spielern sollten sich zwei Spieler an die eine Seite des Turms setzen und die beiden anderen bzw. der eine Spieler an die andere Seite des Turms. Bei zwei Spielern ist die Sitzanordnung beliebig.
- ◆ Jeder Spieler nimmt nun eine beliebige Karte von den verdeckten Prinzenkarten, deckt sie auf und platziert sie **am Fuß des Turms** auf einem der abgebildeten Rapunzelzöpfe als

Startplatz (siehe Abbildung 1). Der Zopf auf der Prinzenkarte soll genau auf den abgebildeten Zopf des Turmes gelegt werden, so dass immer eine farbige Hälfte der Prinzenkarte nach oben und eine nach unten weist. Bei der Karte, die zuerst abgelegt wird, ist es noch unerheblich, welche Farbe nach oben oder unten weist. Damit hat jeder Spieler seine Kartenreihe und damit seine Kletterpartie begonnen. Wichtig ist nun auf der zuerst abgelegten Karte die Farbe, die nach oben weist.

- ◆ Die 3 Hexenkarten werden nur in der Variante benötigt.

DAS MÄRCHENSPIEL BEGINNT:

WER IST DER ERSTE AUF DEM TURM?

(für 2-4 Kinder ab 4 Jahren)

- ◆ Der Jüngste von euch beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- ◆ Wer von euch an der Reihe ist, zieht eine Karte von den **verdeckten Prinzenkarten** (siehe Abbildung), so dass alle sie sehen können und überprüft, ob die nach oben weisende Farbe seiner ersten Karte auf der neu gezogenen Karte enthalten ist. Ist dies der Fall, legst du die neu gezogene Prinzenkarte so auf die erste Karte, dass die entsprechenden Farben aufeinander treffen - und zwar Gelb an Gelb, Rot an Rot usw.
Hinweis: Die senkrecht gestalteten Prinzenkarten dürfen dabei über die waagrechten platziert werden und umgekehrt. Außerdem dürfen waagrechte Kärtchen über waagrechte und senkrechte über senkrechte Kärtchen gelegt werden. Da der Prinz in seinem Eifer etwas übermütig ist, kann es vorkommen, dass er mit dem Kopf nach unten hängt, was dem sportlichen Burschen jedoch wenig ausmacht. Wichtig ist bei den Prinzenkärtchen bloß, dass immer die gleichen Farben aneinandergelegt werden - „Zopfan Zopf“.
- ◆ Wenn du die erste gezogene Karte angelegt hast, darfst du noch eine verdeckte Prinzenkarte ziehen und diese auf die

gleiche Weise an deine Reihe anlegen. D. h., die nach oben weisende Farbe der zuletzt gelegten Prinzenkarte muss auf der neu gezogenen Prinzenkarte vorhanden sein. Damit ist dein Zug beendet. Jeder Spieler darf bei einem Kletterzug höchstens zwei Prinzenkärtchen ziehen und anlegen, danach ist der Zug beendet.

- ◆ Dann dreht der nächste Spieler eine Karte um und versucht sie an seine Kletter-Reihe anzulegen.
- ◆ Prinz aus der Puste: Deckst du eine Karte auf, bei der keine der Farben mit der nach oben weisenden Farbe deiner Kletter-Reihe übereinstimmt, musst du diese wieder verdeckt auf ihren Platz zu den übrigen Karten zurücklegen. Damit ist dein Zug ebenfalls beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- ◆ **Hinweis:** Alle Spieler haben bei einer ungenutzten Karte die Möglichkeit, sich die Farben der Karte zu merken und sie bei Bedarf aufzudecken. D.h. wenn ein Spieler eine gezogene Karte nicht an seiner Kletter-Reihe einsetzen kann, darf der folgende Spieler sie erneut umdrehen, falls sie farblich an die Spitze seiner Kletter-Reihe passt.

DER SCHNELLSTE PRINZ GEWINNT DAS SPIEL

Sobald ein Spieler mit der Reihe seiner Prinzenkärtchen **die Spitze des Turms überragt** (siehe Abbildung 1), ist er der siegreiche Prinz. Er darf sich die **Prinzenfigur** nehmen, diese in der Turmzinne neben die Rapunzelfigur stecken und als echter Prinz und Klettermax die Aussicht genießen (siehe Abbildung).

Hinweis: Wer den Rapunzelturm öfter hintereinander erklimmen und ein wahres Prinzenturnier austragen möchte, kann die **Siegpunktchips** einsetzen. Nach jeder Spielrunde erhält der Gewinner einen dieser Chips. Wer als erstes zwei Siegpunktchips ergattert hat, ist der Gewinner.

VARIANTE FÜR ÄLTERE KINDER: DIE BÖSE HEXE KOMMT (für 2-4 Kinder ab 5 Jahren)

Mit der Hexe hat der Prinz leider nicht gerechnet. Sie hält sich versteckt, und wehe, wenn sie zum Vorschein kommt.

Bei dieser Spielversion kommt die grausige Hexe dem Prinzen in die Quere. Die drei Hexenkarten werden zu Beginn unter die Prinzenkarten gemischt und alle Karten werden in sechs Reihen mit je 5 Prinzenkarten und einer Reihe mit je 3 Prinzenkarten ausgelegt. Zieht ein Spieler eine Hexenkarte, sind die Prinzen so verschreckt, dass der oberste Klettermax jeder Reihe herunterpurzelt. Jeder Spieler - außer dem, der die Hexenkarte gezogen hat - muss die oberste Prinzenkarte

seines Turmes entfernen und zu den verdeckten Prinzenkarten zurücklegen. Es bleibt dabei jedem Spieler überlassen, an welche Stelle er sein abmontiertes Prinzenkärtchen innerhalb der verdeckten Kartenreihen zurücklegt. Wird die Hexe aufgedeckt und einer oder mehrere Spieler haben bisher nur ihr Start-Prinzenkärtchen am Turm angelegt, müssen diese nicht entfernt werden.

Die aufgedeckte Hexenkarte wird beiseite gelegt und **hat in** dieser Spielrunde keine Funktion mehr.

Auch bei dieser Variante können die Siegpunktchips - wie oben beschrieben - eingesetzt werden.

