

DAS WICHTEL FANGEN SPIEL - DECKEL

Bastelspiele auf [www.bastelspiele.jimdo.co](http://www.bastelspiele.jimdo.co)

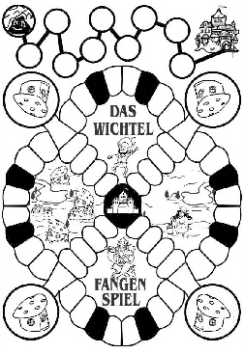
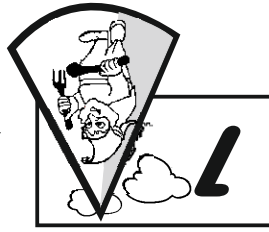
DAS WICHTEL  
FANGEN SPIEL



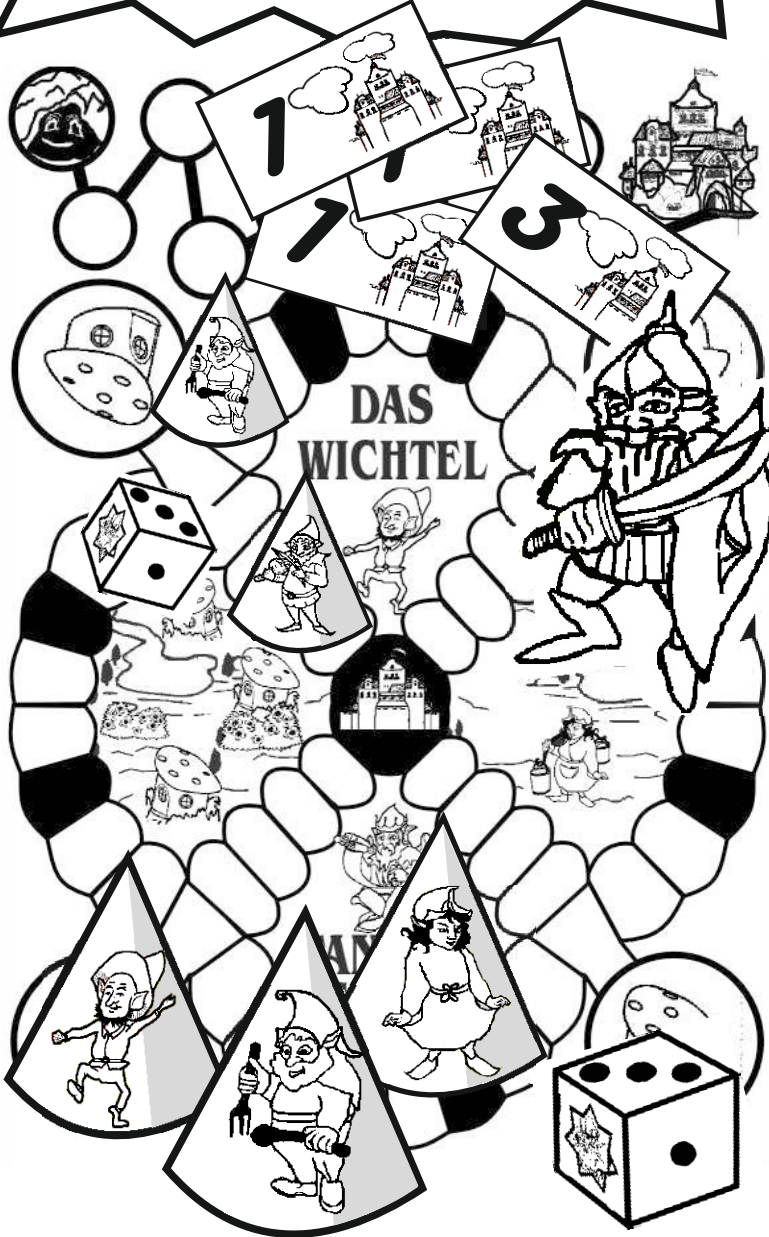
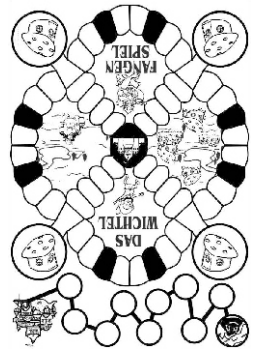
Alter	ab 6
Hirn	mittel
Glück	mittel
Zeit	30 min
Spieler	2 - 4

GESTALTET VON EWALD WOLFSGRUBER

DAS WICHTEL  
FANGEN SPIEL



DAS WICHTEL  
FANGEN SPIEL



DAS WICHTEL  
FANGEN SPIEL

AUTORENSPIEL VON EWALD WOLFSGRUBER



DAS WICHTEL  
FANGEN SPIEL

GESTALTET VON EWALD WOLFSGRUBER

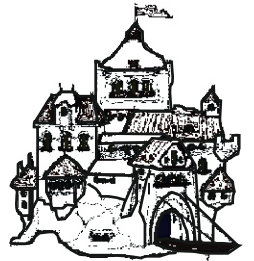


2

5

7

8



1

3

4

6



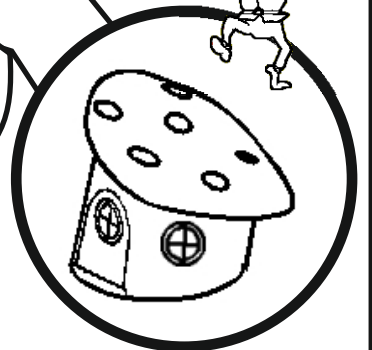
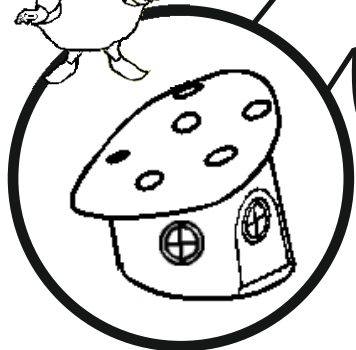
9

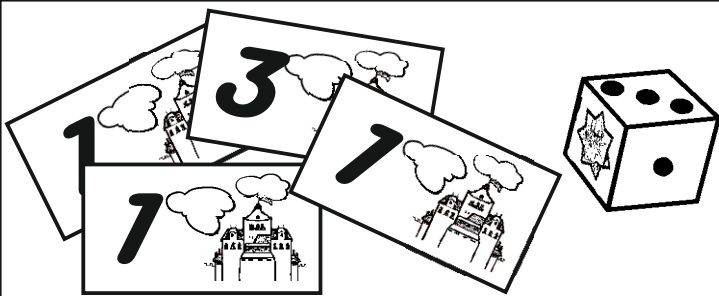


# DAS WICHTEL



# FANGEN SPIEL

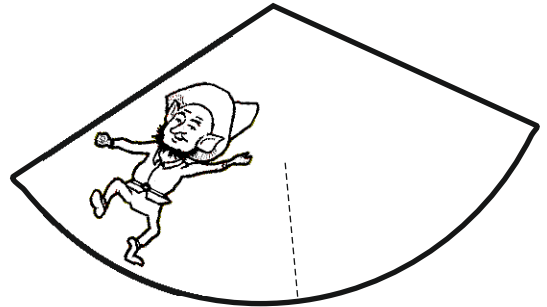
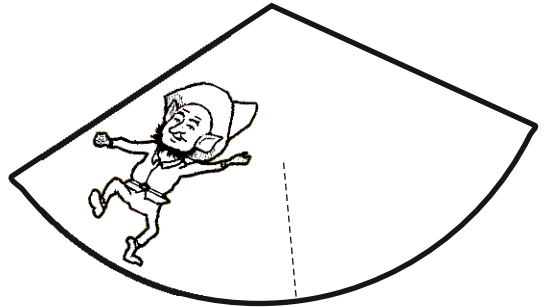
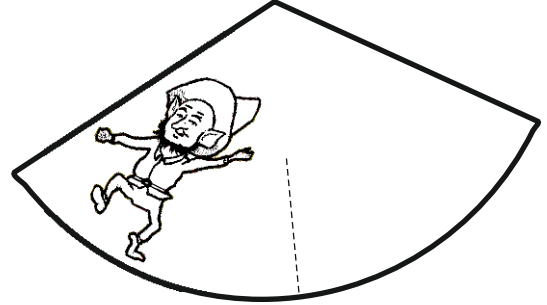
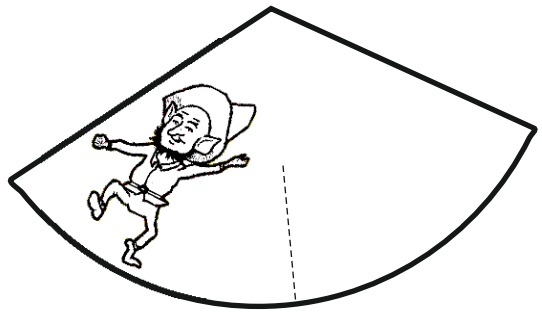
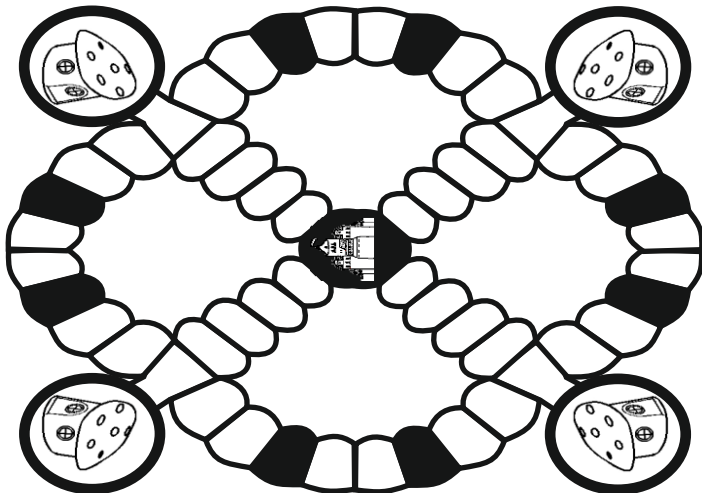
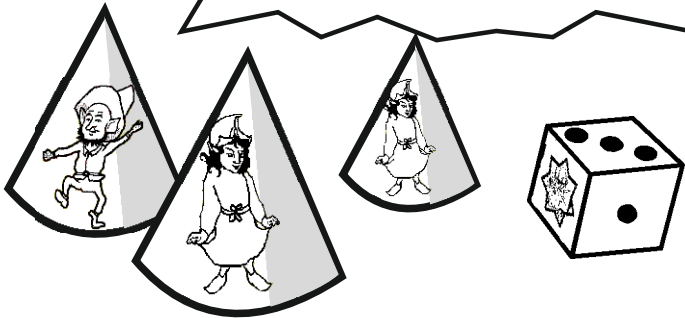




DAS WICHTEL  
FANGEN SPIEL

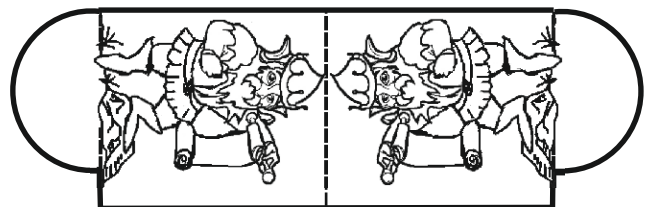
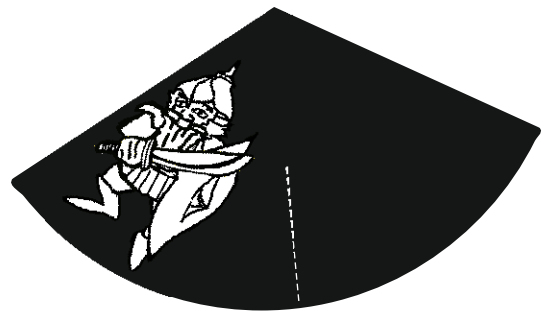
Spiel von Ewald Wolfsgruber  
www.bastelspiele.jimdo.com

DAS WICHTEL  
FANGEN SPIEL



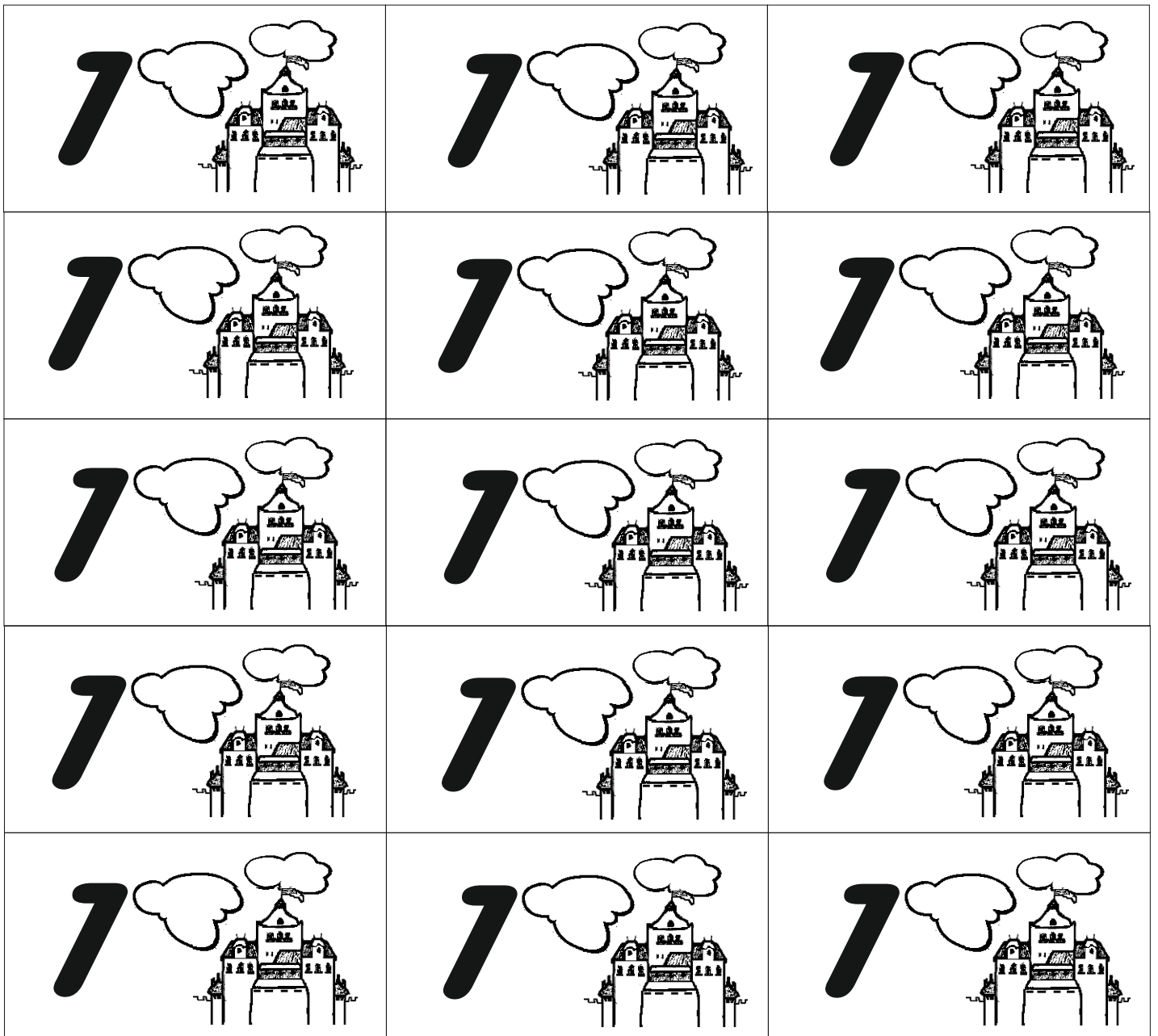
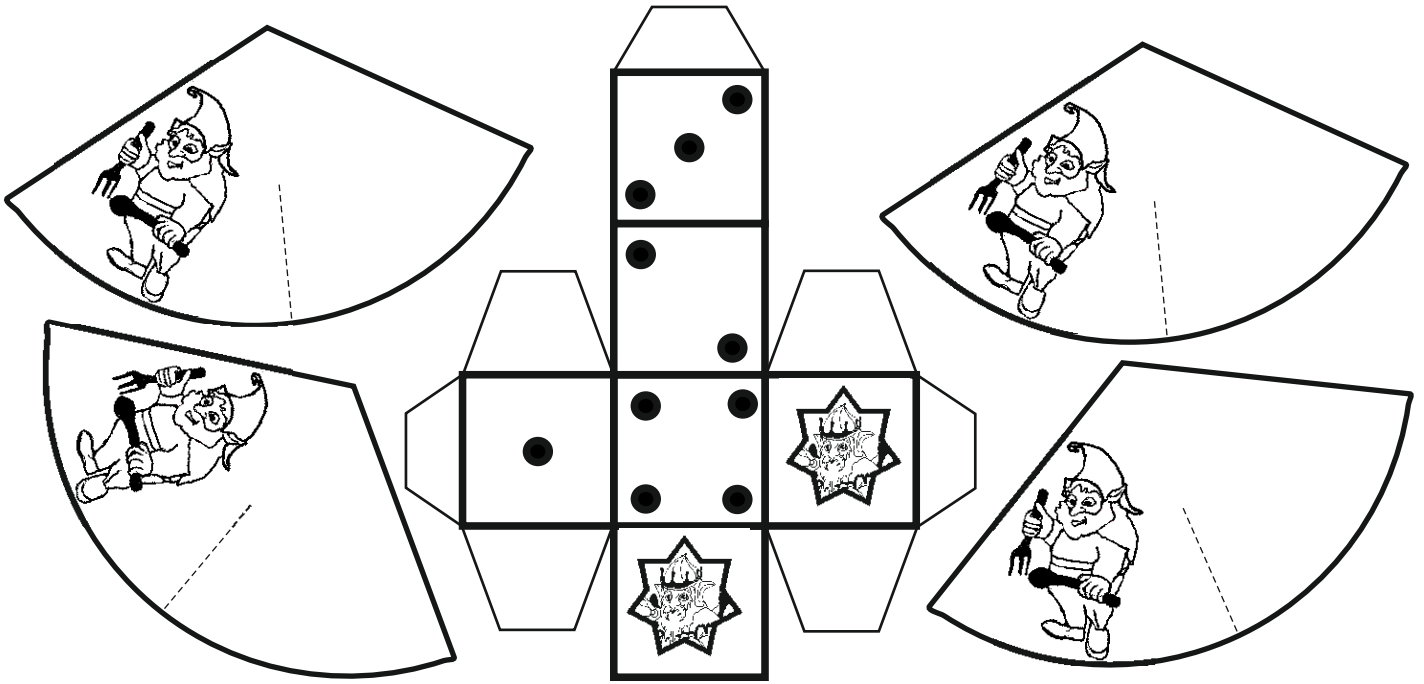
DAS WICHTEL  
FANGEN SPIEL

Spielfiguren, Einlage,  
Wichtelwächter, Wichtelkönig



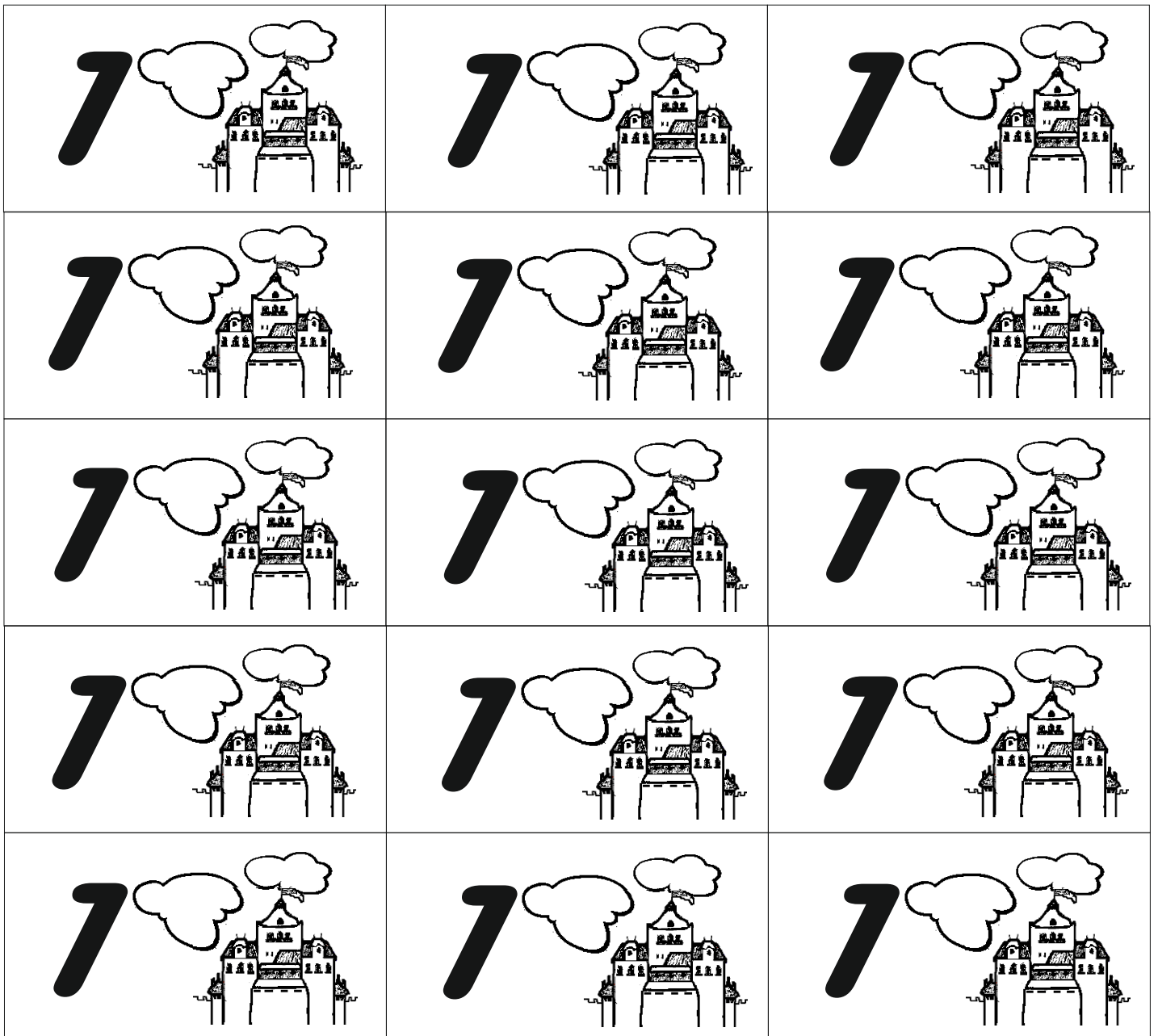
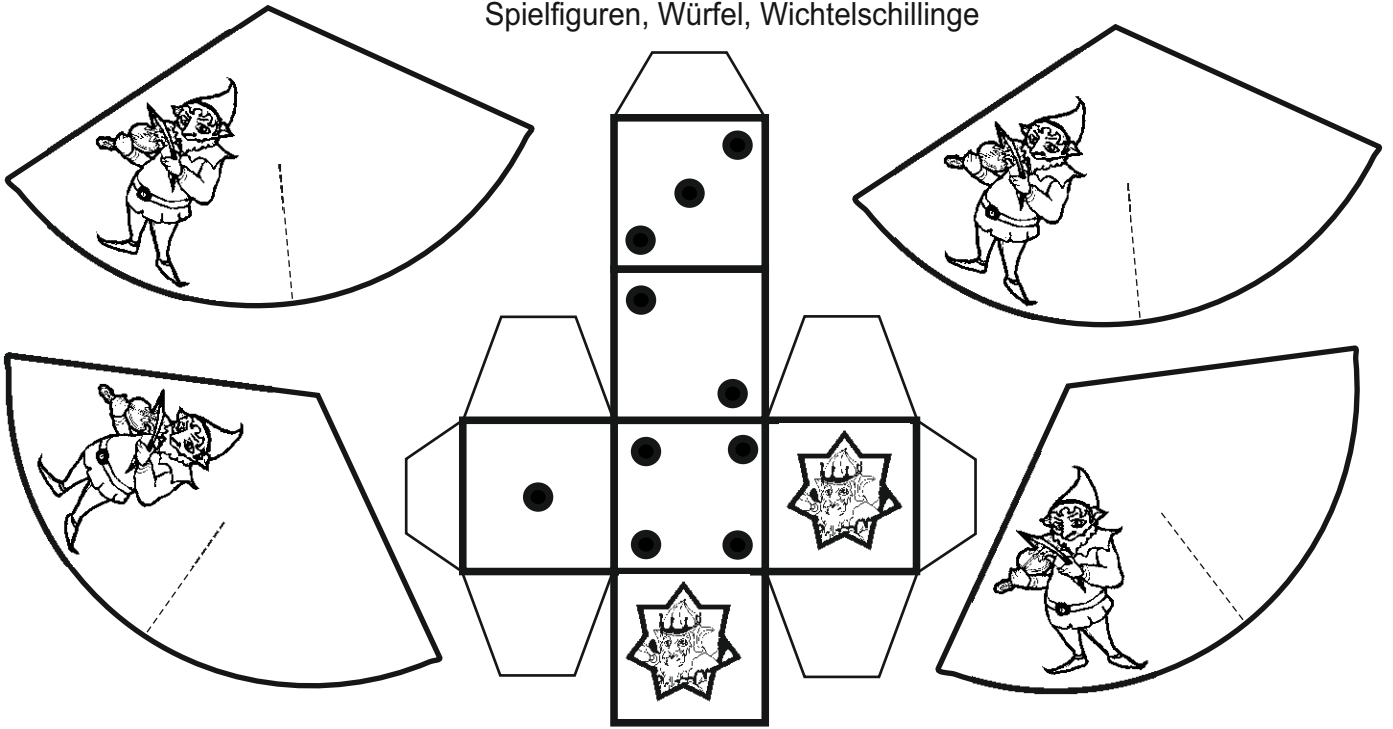
# DAS WICHTEL FANGEN SPIEL

Spielfiguren, Würfel, Wichtelschlinge



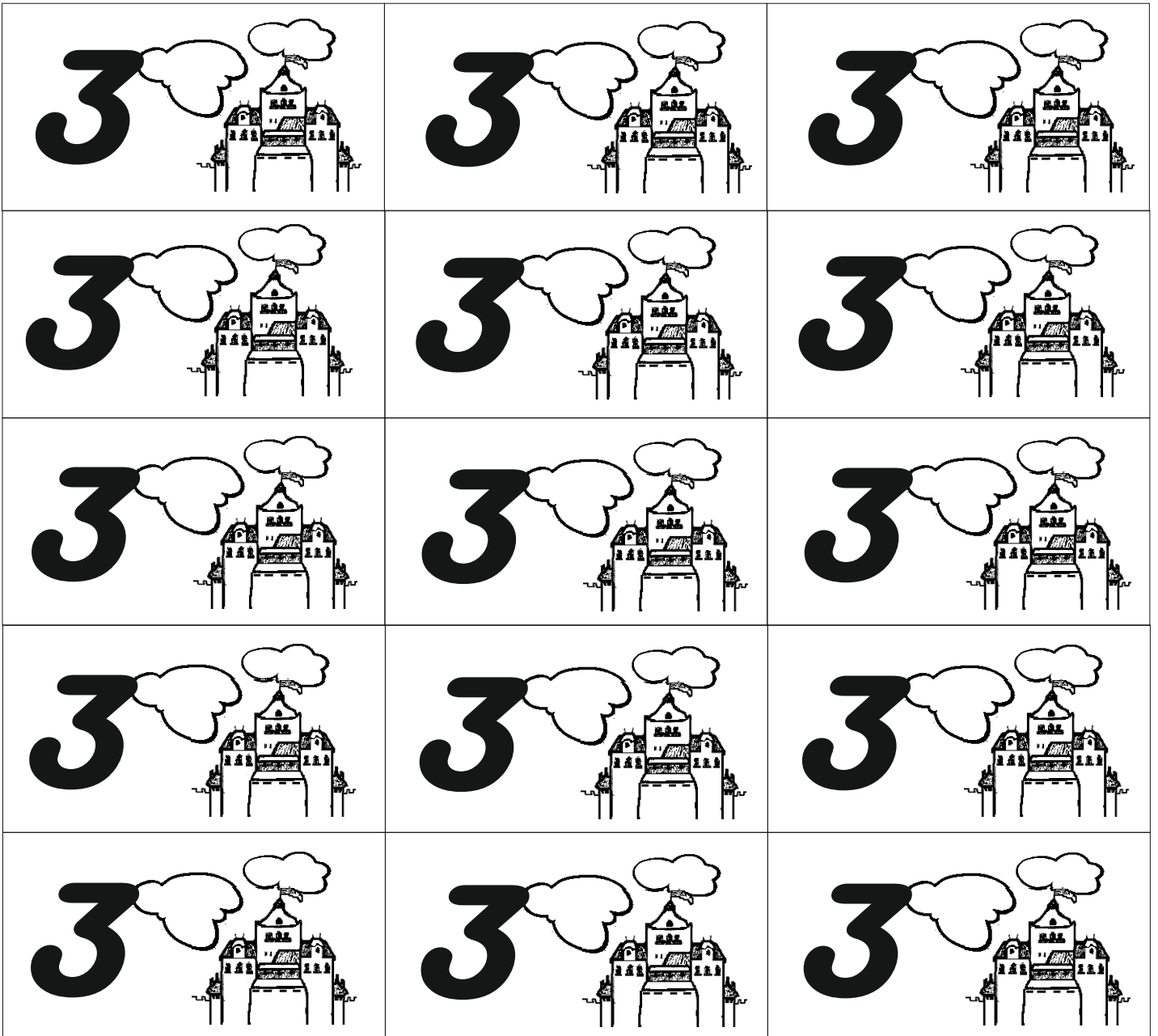
# DAS WICHEL FÄNGEN SPIEL

Spielfiguren, Würfel, Wichtelschlinge



# DAS WICHTEL FANGEN SPIEL

Spieldfiguren, Wichtelschillinge



## DAS WICHTEL FANGEN SPIEL

2-4 Spieler, ab einem Alter von 6 Jahren, nützen die Wanderung des Wichtelkönigs von der Märchengrotte zum Schloss um ihr heißgeliebtes, wildes Fangenspielen machen zu können!

Der Wichtelwächter des Königs hätte eigentlich die Aufgabe aufzupassen dass die Wichtel keinen Schabernack treiben! Aber ganz so einfach ist das leider nicht.

### Spielbeginn

Jeder Spieler erhält 4 Wichtelschillinge und vier Wichtelfiguren einer Farbe (in Hüttchenform) und stellt diese auf sein Wichtelhäuschen. Der Wichtelkönig wird auf die Märchengrotte gestellt und der Wichtelwächter auf das Schlossfeld in die Mitte des Spielfeldes.

Der jüngste Spieler darf mit beiden Würfeln zum würfeln beginnen und immer, pro Würfel, einen Wichtel, von dem an das Wichtelhäuschen angrenzenden Anfangsfeld ausgehend, um so viele Felder bewegen, als Augen geworfen wurden.

Jeder Wichtel will nun unbedingt auf ein Feld gelangen, auf welchem sich bereits ein andersfarbiger Wichtel befindet um ihn zu fangen. Gelingt dies, so wird dieser mit dem eigenen Wichtel bedeckt und dadurch gefangen. Es können von einem und demselben Hütchen auch mehrere feindliche gefangen werden. Als Belohnung bekommt man einen Wichtelschilling.

### Wichtel bewegen

Die Spieler können nach ihrem Ermessen nach und nach ihre sämtlichen Wichteln ins Spiel bringen oder zunächst nur einen, oder einige wandern lassen, und zwar in beliebiger Richtung, vorwärts oder rückwärts.

Landet nun ein Wichtel auf einem Wichtel einer anderen Farbe, so stülpt er ihm sofort seinen Hut über und versucht ihn in das Schloss zu sperren. Für jeden Wichtel den man so fängt bekommt man sofort einen Wichtelschilling.

Man würfelt immer mit beiden Würfeln. Für jeden Würfel wo man Augenzahlen gewürfelt hat, kann man einen Wichtel bewegen. Würfelt man das Wichtelkönigsymbol so muss man nun mit dem Wichtelwächter ziehen. Also das heißt:

1. würfelt man mit beiden Würfeln Augenzahlen, so bewegt man sich mit zwei Wichteln.

2. würfelt man einmal eine Augenzahl und einmal den Wichtelkönig, so bewegt man seinen eigenen Wichtel um die Augenzahl, den Wichtelwächter eins bis drei Felder weit und am Schluss den Wichtelkönig um ein Feld Richtung Schloss bewegt bleibt dir übrig.

3. würfelt man mit beiden Würfeln den Wichtelkönig so kannst du den Wichtelwächter zweimal hintereinander bewegen. Den Wichtelkönig bewegt man aber trotzdem nur ein Feld weiter.

### Nur noch ein Wichtel im Spiel

Hat man zeitweise nur noch einen Wichtel im Spiel, weil alle anderen zurzeit gefangen wurden, so kann man die Augenzahlen zusammenzählen oder abziehen und kann dann diese Zahl ziehen. Beispiel: du hast eine 5 und eine 2 gewürfelt, somit kannst du entweder, 5, 2, 3 oder 7 Felder weit ziehen!

Außer man fängt als Wichtelwächter eine Gruppe mit z.B. 4 Wichteln, so erhält der Spieler der den Wichtelwächter gespielt hat vier Wichtelschillinge. Der Wichtelwächter erhält immer so viele Wichtelschillinge wie er Wichteln fängt!

Befinden sich in einem gefangenen Wichtelstapel ein oder mehrere Wichteln der eigenen Farbe, so werden diese dadurch befreit und werden sofort in das eigene Wichtelhäuschen gesetzt.

Hat man den Wichtelwächter oder einen Stapel in dem er sich befindet gefangen, so erhält man sofort von jedem Mitspieler einen Wichtelschilling! Kann ein Mitspieler keinen Wichtelschilling bezahlen, so kann der Mitspieler, welcher den Wichtelwächter gefangen hat bestimmen welcher Wichtel von ihm wieder ins Wichtelhäuschen zurückgeschickt wird. Hat er aber auch keinen freien Wichtel mehr zurzeit, so passiert nichts!

### Wichtelkönig und Wichtelwächter bewegen

Würfelt man einen Stern mit dem Wichtelkönig, zieht der König ein Feld in Richtung Schloss weiter und man kann anschließend den Wichtelwächter bis zu drei Felder weit ziehen.

Zeigen beide Würfel den Wichtelkönig so wird der Wichtelkönig trotzdem nur ein Feld weit gezogen, aber den Wächter kann man zweimal hintereinander ziehen. Für jeden

Wichtel den man mit den Wichtelwächter fangen kann, bekommt man einen Wichtelschilling.

Kommt man mit gefangenen Wichteln, einen oder mehrere, mit genauer Zahl auf das Schlossfeld, so erhält man als Belohnung drei Wichtelschillinge. Alle Wichtel, außer dem der ganz oben ist und dem Wichtelwächter, kommen sofort wieder in ihr Häuschen zurück und können von dort wieder am Fangenspielen teilnehmen. Der Wichtelwächter und der Wichtel der ganz oben war, darf im Schloss bleiben und von dort weiterfangenspielen.

### Ausschnauf-Felder

Auf den dunklen Feldern und dem Schloss können keine Wichtel gefangen werden. Auf diesen Feldern können also verschiedene Wichtel, auch eigene, nebeneinanderstehen.

Mit dem Wichtelwächter darf man nur dann auf das Schlossfeld ziehen, wenn er alle Wichtel gefangen hat! Dieser Spieler erhält als Belohnung sechs Wichtelschillinge! Der Wichtelwächter darf immer über das Schlossfeld ziehen!

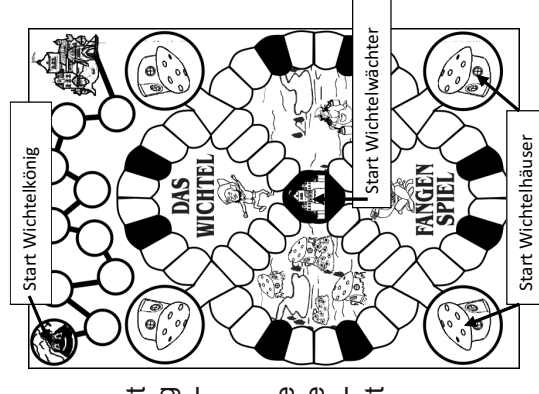
Wer mit dem Wichtelwächter einen Wichtel fangen kann, bekommt auch eine Belohnung in Höhe eines Wichtelschillings. Fängt er eine ganze Gruppe, erhält er für jeden Wichtel in dieser Gruppe je eine Wichtelschilling!

### Spielende und Sieger

Das Spiel endet sofort wenn der Wichtelkönig im Schloss angekommen ist.

Sieger ist die Wichtelsippe welche die meisten Wichtelschillinge gesammelt hat!

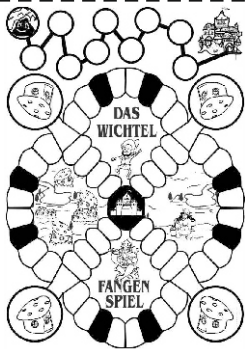
Viel Spaß!!





# DAS WICHTEL FANGEN SPIEL

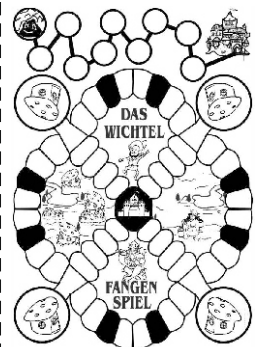
GESTALTET VON EWALD WOLFSGRUBER



## DAS WICHTEL FANGEN SPIEL

2-4 Spieler, ab einem Alter von 6 Jahren, nützen die Wanderung des Wichtelkönigs von der Märchengrotte zum Schloß um ihr heißgeliebtes, wildes Fangenspielen machen zu können!

Alter	ab 6
Hirn	mittel
Glück	mittel
Zeit	30 min
Spieler	2-4



## DAS WICHEL FANGEN SPIEL

GESTALTET VON EWALD WOLFSGRUBER

Der Wichtelwächter des Königs hätte eigentlich die Aufgabe aufzupassen das die Wichtel keinen Schabernack treiben! Aber ganz so einfach ist das leider nicht.

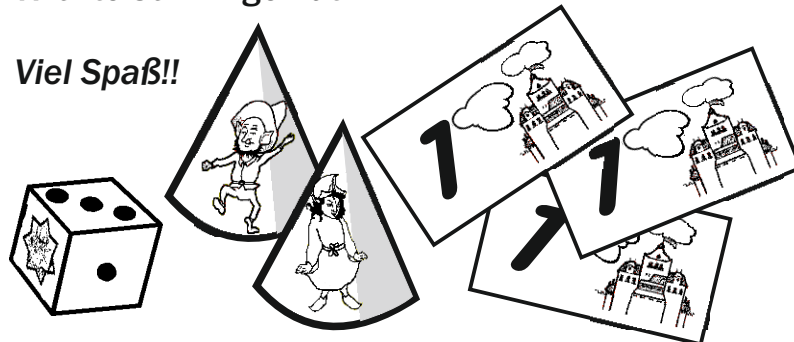
Landet nun ein Wichtel auf einem Wichtel einer anderen Farbe, so stülpt er ihm sofort seinen Hut über und versucht ihn in das Schloß zu sperren. Für jeden Wichtel den man so fängt bekommt man sofort einen Wichtelschilling.

Wer mit dem Wichtelwächter einen Wichtel fangen kann bekommt auch eine Belohnung. Fängt er eine ganze Gruppe, erhält er für jeden Wichtel in dieser Gruppe je eine Wichtelschilling!

Das Spiel endet sofort wen der Wichtelkönig im Schloß angekommen ist.

Sieger ist die Wichtelsippe welche die meisten Wichtelschillinge hat!

Viel Spaß!!



BASTELSPIELE AUF WWW.BASTELSPIELE.JIMDO.CO

## DAS WICHTEL FANGEN SPIEL



Alter	ab 6
Hirn	mittel
Glück	mittel
Zeit	30 min
Spieler	2 - 4

AUTORENSPIEL VON EWALD WOLFSGRUBER

## DAS WICHTEL FANGEN SPIEL

