



SPIELREGEL



ZIEL DES SPIELS

Arbeitet zusammen, um Rotkäppchen dabei zu helfen, das Haus ihrer Großmutter zu erreichen, bevor der Wolf seine Nase hineinsteckt!

SPIELMATERIAL

- 1 **Spielbrett**
- 13 **Wegekarten**
- 13 **Sammelplättchen** (9 Blumen und 4 Kieselsteine)
- 1 **Wolf-Figur**, 1 **Rotkäppchen-Figur** und 2 Sticker, die ihr jeweils auf die Figuren klebt
- 1 **Korbfeld**
- 4 **Zielplättchen** (3 Wege und Großmutter's Haus)
- 2 Plättchen: **Buttertöpfchen** und **Pastete**
- 4 doppelseitige **Charakterkarten** (**VARIANTE 2**)
- 4 **Bäume**, die ihr zusammenbauen und auf die freien Baumplätze stellen könnt
- 10 **Nummernplättchen** (sie sind optional, ihr könnt mit ihnen die Anzahl der aufgedeckten Karten anzeigen)
- 3 **Spielhilfe-Karten**

SPIELAUFBAU

Es gibt zwei Spielvarianten: **VARIANTE 1**, die leicht zu lernen und komplett kooperativ ist, und **VARIANTE 2**, in der einer von euch den Wolf spielt und gegen die anderen Spieler antritt. Jede Variante hat ihren eigenen Spielbau. Schaut euch dazu am besten die beiden Abbildungen auf dem Beiblatt an. Abbildung **1** zeigt den Aufbau für **VARIANTE 1**. Abbildung **2** zeigt den Aufbau für **VARIANTE 2** (mit 4 Spielern).

Für **VARIANTE 1**:

1. Entfernt die **Wegekarte 7** (mit der Falle). Mischt die übrigen **Wegekarten** und legt sie verdeckt als Stapel bereit.

Legt bei euren ersten Partien die 10 **Nummernplättchen** rechts neben den Stapel.

2. Mischt die 13 **Sammelplättchen** und legt sie dann verdeckt neben das **Korbfeld** als Vorrat.

3. Mischt die 4 **Zielplättchen** und legt sie dann verdeckt auf die angezeigten Plätze auf dem Spielbrett.

4. Stellt zum Schluss den **Wolf** auf sein Startfeld und wählt das Startfeld für **Rotkäppchen**, je nachdem, welche Schwierigkeit ihr spielen wollt.

Nicht so einfach



Richtig schwierig



JETZT KANN ES LOSGEHEN!

VARIANTE 1 (1 bis 5 Spieler) „DAS WIRD KEIN SPAZIERGANG!“

Spielablauf

Während des Spiels helfe ihr Rotkäppchen gemeinsam dabei, Großmutter's Haus vor dem Wolf zu erreichen. In dieser Variante wird der Wolf vom Spiel gesteuert. Zu Beginn der Partie deckt der jüngste Spieler die oberste Karte vom *Wegekarten*-Stapel auf. Zählt die Blumen auf dieser Karte und legt genauso viele verdeckte *Sammelplättchen* auf sie. Dies wird die erste Karte für die Aktion *Sammeln* sein. Danach führt der gleiche Spieler den ersten Spielzug wie unten beschrieben durch.

In deinem Zug musst du eine der beiden folgenden Aktionen wählen:

1. **Weitersammeln**
- ODER
2. **Aufhören zu sammeln**

1. Weitersammeln

Decke die oberste Karte des *Wegekarten*-Stapels auf. Falls der Stapel leer ist, mische den Ablagestapel und lege ihn als neuen Stapel bereit.

Sobald die Karte aufgedeckt wurde, gibt es zwei mögliche Situationen:

◇ oder ◇

◇ Falls die Zahl auf der Karte **gleich oder größer ist als die Anzahl der zuvor aufgedeckten *Wegekarten***, lege die Karte ganz rechts an die Reihe der aufgedeckten Karten an und führe ihren Effekt aus.

In diesem Beispiel wurden bereits 2 Karten aufgedeckt und als nächste wird die 3 aufgedeckt. Ihr Wert ist größer als die Anzahl der zuvor aufgedeckten Karten, also wird sie rechts neben die anderen gelegt (eine 2 hätte ebenfalls funktioniert); ihr könnt noch etwas länger sammeln.



Führe nun einen von drei Effekten aus, je nachdem, welche Karte du gerade aufgedeckt hast:

• **Eine oder mehrere Blumen** 🌸: Nimm so viele *Sammelplättchen*, wie Blumen auf der Karte zu sehen sind, und lege sie verdeckt auf die Karte. Schau dir die Plättchen dabei nicht an. Falls sich im Vorrat keine Plättchen mehr befinden, leere den Korb und mische die Plättchen verdeckt, um einen neuen Vorrat zu bilden.



• **Rotkäppchen** (Karte 8): Drehe alle verdeckten *Sammelplättchen* auf den Karten um und rücke *Rotkäppchen* für jede aufgedeckte Blume 1 Feld vor. Kieselsteine bringen dir keine Schritte.

Alle umgedrehten Plättchen bleiben offen auf den Karten liegen und das Sammeln kann fortgesetzt werden.

• **Die Eule** (Karte 7): Schau dir die unterste *Wegekarte* des Stapels an und sage deinen Mitspielern, was du siehst. Lege die Karte dann wieder unter den Stapel, ohne die Reihenfolge zu verändern. Falls die *Eulenkarte* die letzte Karte des Stapels war, mische den Ablagestapel und lege ihn als neuen Stapel bereit, bevor du den Effekt der *Eule* nutzt.



Sobald du den Effekt der Karte ausgeführt hast, ist dein Spielzug beendet. Der Spieler links von dir beginnt dann den nächsten Zug.

♦ Falls die Zahl auf der Karte **kleiner ist als die Anzahl der zuvor aufgedeckten Wegekarten**, schlägt dein **Sammelversuch fehl**. *Rotkäppchen* rückt in diesem Zug nicht vor. Führe nun die folgenden Schritte durch:

- **Lege alle *Sammelplättchen* von den Karten verdeckt in den Korb**, ohne sie dir dabei anzusehen.
- **Lege die *Wegekarten* und die Karte, die das Sammeln beendet hat, ab**. Lege sie alle verdeckt auf den Ablagestapel links neben dem Korb.
- **Rücke den *Wolf* auf seinem Pfad 1 Feld vor**.
- **Decke die oberste *Wegekarte* vom Stapel auf**, um das nächste Sammeln vorzubereiten (und lege *Sammelplättchen* auf die Karte, falls nötig). Dein Zug ist damit zu Ende und der Spieler links von dir ist nun an der Reihe.

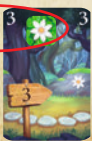
In diesem Beispiel wurden bereits 2 Karten aufgedeckt und als nächste wird die 1 gezogen. Ihr Wert ist kleiner als die Anzahl der zuvor aufgedeckten Karten. Dein Sammelversuch ist damit gescheitert.



2. Aufhören zu sammeln

Ziehe keine *Wegekarten*. Decke stattdessen alle *Sammelplättchen* auf den Karten auf. Führe dann die folgenden Schritte durch:


• **Rücke *Rotkäppchen* für jede aufgedeckte Blume 1 Feld vor**. Kieselsteine bringen dir keine Schritte.



*In diesem Beispiel entscheidest du dich, mit dem Sammeln aufzuhören, also deckst du die 4 *Sammelplättchen* auf. Nur 3 von ihnen zeigen 1 Blume und so rückst du *Rotkäppchen* auf dem Spielbrett 3 Felder vor.*

- **Lege die aufgedeckten Plättchen verdeckt in den Korb** und lege die *Wegekarten* aus der Reihe verdeckt auf den Ablagestapel links neben dem Korb.
- **Rücke den Wolf auf seinem Pfad 1 Feld vor.**
- **Decke die oberste Wegekarte vom Stapel auf**, um das nächste Sammeln vorzubereiten (und lege Sammelpüttchen auf die Karte, falls nötig). Dein Zug ist damit zu Ende und der Spieler links von dir ist nun an der Reihe.


Die Abkürzung


Sobald *Rotkappchen* dieses Feld  erreicht, habt ihr 2 Moglichkeiten: Lasst *Rotkappchen* ihren Weg weitergehen oder wechselt mit ihr auf den Pfad des Wolfs. Falls ihr euch fur den Pfad des Wolfs entscheidet, musst ihr besonders vorsichtig sein. Wenn der *Wolf* auf *Rotkappchens* Feld zieht, habt ihr verloren! Falls der *Wolf* das Feld links von der Abkurzung bereits erreicht oder uberschritten hat, kann *Rotkappchen* nicht mehr auf den Pfad des Wolfs wechseln.


Die Pastete & Das Buttertopfchen

Wann immer du mit dem Sammeln aufhorst, kannst du dich entscheiden, die Pastete ODER das Buttertopfchen zu essen, um *Rotkappchen* 1 zusatzliches Feld weit zu ziehen. Lege das verbrauchte *Pastete-* oder *Buttertopfchen-*Plattchen zuruck in die Spielschachtel. Gromutter wurde jetzt sagen: „Gefraigkeit ist eine scheuliche Schwache ... besonders bei anderen.“

Spielende

Sobald eine der beiden Figuren, *Wolf* oder *Rotkappchen*, ein Feld mit einem *Zielplattchen*  erreicht, deckt ihr es auf.

Falls das umgedrehte Plattchen ein Wegefild  zeigt, geht die Partie weiter und der nachste Spieler ist an der Reihe.

Falls das umgedrehte Plattchen Gromutter's Haus  zeigt, gibt es zwei Moglichkeiten:

- ♦ **Der Wolf hat das Haus zuerst erreicht: Ihr habt die Partie verloren.** Gromutter wurde lebendig verschlungen.
- ♦ **Rotkappchen hat das Haus zuerst erreicht: Ihr habt die Partie gemeinsam gewonnen.** Schaut jetzt nach, wie gut ihr abgeschnitten habt:

Toller Sieg! *Du hast Gromutter die Pastete UND das Buttertopfchen gebracht. Sie ist entzuckt und veranstaltet ein Fest!*

Nicht ganz so toller Sieg! *Du hast Gromutter entweder die Pastete ODER das Buttertopfchen gebracht. Sie ist sehr erfreut, dich zu sehen, aber sie hat womoglich nicht genug zu essen.*

Geh-so-Sieg ... *Rotkappchen ist mit leeren Handen angekommen und hat Krumel auf ihrem Umhang. Gromutter freut sich, sie zu sehen, hegt aber einen Verdacht.*

Variante „Zählt die Punkte!“

Um die Höhe eures Sieges genauer zu bestimmen, könnt ihr mit dieser einfachen Methode euren erreichten Punktestand ausrechnen:

- Richtig schwieriger Start  : **40 Punkte**
- Ihr habt die Abkürzung  genommen: **40 Punkte**
- Ihr habt die Pastete  nicht gegessen: **20 Punkte**
- Ihr habt das Buttertöpfchen  nicht gegessen: **10 Punkte**
- Für jedes Zielplättchen  , das ihr vor dem Wolf erreicht habt: **10 Punkte**
- Ihr habt Großmutter's Haus  vor dem Wolf erreicht: **60 Punkte**

Zählt am Ende der Partie alle gewonnenen Punkte zusammen und versucht, es beim nächsten Mal noch besser zu machen. Wenn ihr 200 Punkte erreicht, wird Großmutter sehr stolz auf euch sein!

VARIANTE 2 (2 bis 5 Spieler) „GROSSER BÖSER WOLF“

In dieser Variante **spielt einer von euch den Wolf**. Anders als in **VARIANTE 1** zieht ihr die *Wegekarten* nicht zufällig vom Stapel, sondern der Wolf wählt sie aus. Die übrigen Spieler schlüpfen in die Rollen von besonderen Charakteren, die Rotkäppchen helfen, Großmutter's Haus vor dem Wolf zu erreichen.

Schaut euch vor der Partie die Abbildung **2** auf dem Beiblatt an (fast identisch zur Vorbereitung für **VARIANTE 1**) und:

1. Bestimmt auf beliebige Weise einen Spieler, der für den Rest der Partie den Wolf spielt. Mischt dann die 4 *Charakterkarten* und teilt an jeden Spieler (außer den Wolf) eine aus. Legt die restlichen Karten in die Schachtel zurück. Spielt ihr zu zweit, bekommt der Rotkäppchen-Spieler 2 *Charakterkarten*. Legt eure *Charakterkarte* mit der Menschenseite nach oben vor euch ab.

2. Nehmt die *Wegekarten* und ersetzt die *Eule* (7) durch die *Falle* (7). Entfernt dann die *Rotkäppchen*-Karte (8) und legt sie neben das Spielbrett. Der Wolf-Spieler nimmt den *Wegekarten*-Stapel und behält ihn während der Partie in seiner Hand. Legt den Korb und die *Sammelplättchen* vor den Wolf-Spieler.

3. Stellt den *Wolf* auf sein Startfeld und wählt das Startfeld für *Rotkäppchen* („Nicht so einfach“ oder „Richtig schwierig“).

Schließlich wählt der Wolf-Spieler eine Karte von seiner Hand und legt sie aufgedeckt hin (legt *Sammelplättchen* auf die Karte, falls nötig). Dies ist die erste Karte für das Sammeln.

Ablauf eines Spielzugs

Bevor der aktive Spieler eine Aktion wählt, ist immer zuerst der Wolf an der Reihe. Zu Beginn der Partie fängt der Spieler links vom Wolf an.

Der Wolf

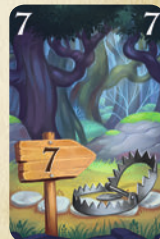
Der Wolf-Spieler führt jedes Mal die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 1. Wähle eine Wegekarte von deiner Hand und lege sie verdeckt vor dich.** Falls du keine Karten mehr hast, nimm alle Karten vom Ablagestapel zurück auf die Hand. Dadurch wird das gerade stattfindende Sammeln nicht beendet.
- 2.** Du kannst den Effekt **einer Charakterkarte** nutzen, falls sie vor dir liegt (mit der Tierseite nach oben). Lege die genutzte Karte dann unter die Reihe der *Wegekarten*. Wenn das Sammeln beendet ist, drehe die *Charakterkarte* um (auf die Menschenseite) und gib sie ihrem ursprünglichen Besitzer zurück, der sie wieder nutzen kann (die Charaktere und ihre Effekte findet ihr am Ende der Spielregel).

Der aktive Spieler

Nach der Aktion des Wolfs wählt nun der aktive Spieler seine Aktion. Anders als in **VARIANTE 1**, bei der ihr 2 Möglichkeiten habt, könnt ihr in **VARIANTE 2** aus den folgenden 4 Aktionen wählen:

- **Weitersammeln und die verdeckte Wegekarte des Wolfs umdrehen** (Aktion **1** des Wolfs). Diese Karte wird genauso behandelt wie in **VARIANTE 1** (1. Weitersammeln). Falls auf die aufgedeckte Karte *Sammelplättchen* gelegt werden müssen, fügt sie der Reihe hinzu. **Der Wolf schaut sich dann die verfügbaren Plättchen an und wählt geheim aus, welche(s) er (verdeckt) auf die aufgedeckte Wegekarte legt.** Falls durch die aufgedeckte *Wegekarte* dein Sammelversuch fehlschlägt, lege sie mit den anderen Karten der Reihe verdeckt ab. Falls du die *Falle* (7) aufdeckst, wird der *Wolf* 1 Feld zurückgesetzt.



ODER

- **Aufhören zu sammeln.** Diese Aktion funktioniert genauso wie in **VARIANTE 1** (2. Aufhören zu sammeln). Die verdeckte *Wegekarte*, die vor dem Wolf liegt (Aktion **1** des Wolfs), wird aufgedeckt und zur ersten Karte beim nächsten Sammeln (führe den Karteneffekt aus: Blume(n) oder Falle).

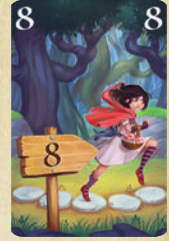
ODER

◦ **Nutze die Rotkäppchen-Karte (8).** Lege sie an die Reihe der bereits ausgelegten *Wegekarten* an. Führe dann ihren Effekt wie in **VARIANTE 1** aus.

Decke alle *Sammelplättchen* auf und rücke *Rotkäppchen* für jede Blume 1 Feld vor.

Die *Rotkäppchen*-Karte zählt dabei als eine der *Wegekarten*. Diese Karte kann nur einmal pro Partie genutzt werden und kommt am Ende des Sammelns in die Spielschachtel zurück.

Lege die verdeckte *Wegekarte*, die vor dem Wolf liegt (Aktion **1** des Wolfs), ab, ohne sie dir anzusehen.



ODER

◦ **Nutze den Effekt deiner Charakterkarte.** Wende den Karteneffekt an und lege deine *Charakterkarte* unter die Sammelreihe (am Ende dieser Regel findest du die Beschreibung der Charaktere und ihrer Effekte). Gib die *Charakterkarte* am Ende des Sammelns an den Wolf, der sie auf ihre Tierseite dreht und später in der Partie nutzen kann (Aktion **2** des Wolfs).

In diesem Fall wird der Sammelreihe keine Karte hinzugefügt (mit Ausnahme von Peters Effekt). Lege die verdeckte *Wegekarte*, die vor dem Wolf liegt (Aktion **1** des Wolfs), ab, ohne sie dir anzusehen.

Sobald dein Zug beendet ist, beginnt der Spielzug deines linken Nachbarn mit der Aktion des Wolfs.

Spielende

Das Spiel endet wie in **VARIANTE 1** beschrieben.

EINIGE KLEINE TIPPS UND TRICKS

- Die *Wolf*-Karte (0) hat keinen besonderen Effekt. Aber das Sammeln wird durch sie sehr schwierig.
- Vergesst in **VARIANTE 1** nicht, den Ablagestapel gut zu mischen, bevor ihr einen neuen *Wegekarten*-Stapel bildet.
- In **VARIANTE 2** könnt ihr euch bei euren Möglichkeiten frei beraten, aber gebt acht, dass ihr vor dem Wolf nicht zu viel verrätet ... oder vielleicht wollt ihr ihn auch auf eine falsche Fährte bringen.
- In **VARIANTE 2** werden die Abkürzung und die Plättchen *Pastete* und *Buttertöpfchen* genauso verwendet wie in **VARIANTE 1**.

DIE CHARAKTERE



Der Holzfäller stapelt alle bislang aufgedeckten *Wegekarten* aufeinander. Lege alle *Sammelplättchen* von den Karten oben auf den Stapel. Dieser Stapel zählt als eine einzige Karte.



Die Schlange scheidet *Rotkäppchen* 1 Feld zurück. Falls *Rotkäppchen* die Abkürzung genommen hat und sie durch die Schlange auf das Feld des *Wolfs* gescheucht wird, gewinnt der Wolf die Partie.




Der Jäger zwingt den Wolf, seine *Wolf*-Karte (0) auf den Ablagestapel zu legen, falls er sie auf der Hand hat. Sobald der Wolf keine Karten mehr hat, erhält er sie zusammen mit den anderen *Wegekarten* zurück auf die Hand.



Die Ziege frisst 2 *Sammelplättchen*, die gerade auf *Wegekarten* liegen. Der Wolf wählt diese 2 Plättchen aus (ohne sie anzusehen) und legt sie dann in den Korb, ohne sie aufzudecken.



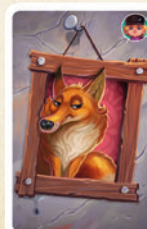
Däumeling hat einen verzögerten Effekt; er ist während des gesamten gerade stattfindenden Sammelns aktiv. Wenn ihr aufhört zu sammeln oder die *Rotkäppchen*-Karte (8) nutzt, dürft ihr für jeden Kieselstein  auf den *Sammelplättchen* ebenfalls je 1 Schritt vorrücken.




Die Krähe erlaubt dem Wolf, eine seiner Karten vom Ablagestapel zurück auf die Hand zu nehmen.



Peter zieht eine zufällige Karte vom Wolf und fügt sie der Sammelreihe hinzu. Das Sammeln kann durch diese Karte nicht fehlschlagen und Peter legt die entsprechenden *Sammelplättchen* auf die Karte (ohne sie anzusehen). Falls Peter die *Falle* (7) zieht, wird der Wolf 1 Feld zurückgesetzt.



Der Fuchs erlaubt dem Wolf, sich eines der 4 *Zielplättchen*  anzusehen, ohne es den Spielern zu zeigen. Danach darf der Wolf es mit einem anderen *Zielplättchen* vertauschen, ohne das andere Plättchen anzusehen.