

SAGALAND



Vom Sagaland hat sicher jeder schon gehört und jeder hat seine eigene Vorstellung davon. Wir meinen folgende Geschichte, die sich die Leute erzählen:

Es war einmal ein König, der lebte in einem prächtigen Schloss hoch über dem Wald von Sagaland. Seine Untertanen hätten sich einen besseren König nicht vorstellen können, so weise und gütig führte dieser sein Zepter. Viele Jahre gingen ins Land, da fühlte der König, dass er alt wurde, und er begann sich zu sorgen, wer wohl nach ihm regieren sollte, denn er hatte keine Kinder.

Er hatte aber als König oft von wunderbaren und seltsamen Dingen gehört, die im Wald von Sagaland verborgen seien und die seine Neugier geweckt hatten. Er beschloss deshalb, diese erstaunlichen Dinge suchen zu lassen, damit man sie auf seinem Schloss zusammentragen könne und jedermann sie sehen und sich darüber wundern könnte. Als der König diesen Plan gefasst hatte, ließ er überall verkünden, derjenige sollte sein Nachfolger werden, der ihn als Erster zu dreien dieser wunderbaren Dinge führen könnte.

SAGALAND

Sagaland feiert im Jahr 2011 seinen 30. Geburtstag. Zu diesem Anlass erscheint diese limitierte Jubiläumsausgabe. Damit könnt ihr Sagaland nicht nur in seiner bekannten, ursprünglichen Form spielen, sondern auch in der Variante mit der guten Fee. Die Fee hilft den Spielern schneller zum Erfolg zu kommen und bewahrt sie vor der ungeliebten Rückkehr ins Dorf.

Ravensburger Spiele® Nr. 26 424 7
Würfelspiel für 2 bis 6 Spieler ab 6 Jahren
von Alex Randolph und Michel Matschoss

Inhalt:

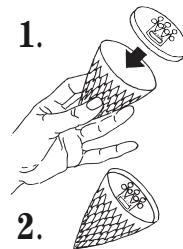
- 1 Spielplan
- 1 Stanzbogen mit
 - 13 Fragekarten (Märchenbilder) und
 - 13 Scheiben (Abbildungen der gesuchten Dinge)
- 13 Bäume aus Kunststoff
- 6 Spielfiguren
- 2 Würfel
- 1 Fee

Ziel des Spiels:

Die Spieler spielen das Märchen weiter. Sie machen sich im Wald von Sagaland auf die Suche nach den Dingen, die der König haben möchte und eilen dann aufs Schloss, um dem König die Fundorte mitzuteilen. Dabei müssen sie nicht nur des Königs Fragen richtig beantworten können, sondern sich auch der Angriffe ihrer Mitspieler erfolgreich erwehren. Auch Zauberei ist im Spiel. Wer als erster drei Fundorte richtig genannt hat, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung:

- ★ Vor dem ersten Spiel löst man die 13 Fragekarten aus dem Stanzbogen sowie die 13 Scheiben mit den Bildern der gesuchten Dinge. Diese Scheiben werden mit der Bildseite nach außen in die Bäume hineingedrückt, wie dies die Abbildung unten zeigt. Von nun an bleiben die Scheiben festgeklemt in den Bäumen.



- ★ Die Bäume werden gemischt und auf die Felder mit den violetten Bäumchen neben die Wege im Wald gestellt. Keiner darf wissen, was sich wo befindet.
- ★ Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf den freien Platz im Dorf.
- ★ Die Fragekarten werden gemischt auf den Schlosshof gelegt und die oberste Karte wird aufgedeckt.
- ★ Die Spieler bestimmen oder würfeln aus, wer beginnt.

SPIELREGEL

Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Es wird immer mit zwei Würfeln gespielt. Die Figuren starten von dem Feld mit dem Stern vor dem Dorf tor. Dieses Feld wird als Erstes gezählt.

Ziehen:

Jeder Würfel wird einzeln für sich gezogen. Man kann nach Belieben mit der größeren oder kleineren Augenzahl beginnen und darf in jede Richtung, vorwärts oder rückwärts, ziehen. Allerdings muss die ganze Zahl eines Würfels in eine Richtung gezogen werden. An fremden Figuren darf man vorbeiziehen und zählt dabei das betreffende Feld mit.

Heimschicken:

Kommt eine Figur genau auf ein besetztes Feld (mit dem ersten oder mit dem zweiten Würfel oder beide Male), so wird die fremde Figur wieder ins Dorf geschickt. Dort muss sie neu anfangen.

Dinge finden:

Wer mit seiner Figur – mit einem der beiden Würfeln oder mit beiden zusammen – genau auf ein blaues Feld kommt, kann unter dem Baum, der daneben steht, nachsehen, welches Ding da versteckt ist. Beim Nachschauen hält man den Baum natürlich so, dass die Mitspieler nicht sehen, was darunter ist.

Zum Schloss ziehen:

Wenn einer das Ding entdeckt hat, nach dem die oberste Karte fragt, kann er zum Schloss eilen. Es ist meistens besser, wenn die Mitspieler diese Absicht nicht sofort bemerken,

weil sonst vielleicht alle versuchen würden, diese Figur heimzuschicken.

Im Schloss muss man genau auf dem Feld mit dem Schlüssel ankommen. Man darf den passenden Zug auch mit einem der Würfel machen; die Augenzahl des zweiten Würfels verfällt dann. Wenn man das Schlüsselfeld nicht erreichen kann, muß man am Schloss vorbeiziehen, und zwar so oft, bis man schließlich einen passenden Wurf macht

Fragen beantworten:

Wenn man auf dem Feld mit dem Schlüssel angekommen ist, darf man sofort die Frage der aufgedeckten Karte beantworten, etwa so: „Dornröschens Spindel ist unter diesem Baum“. Man nimmt den Baum auf, den man für den richtigen hält, und sieht nach, ohne dass die Mitspieler etwas zu sehen bekommen.

Ist es der **falsche Baum**, so stellt ihn der Spieler ganz still wieder auf seinen Platz. Seine Figur muss er sofort wieder zurück ins Dorf setzen, und dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ist es aber der **richtige Baum**, zeigt man die Unterseite vor, stellt den Baum wieder zurück und erhält die Fragekarte als Lohn. Dann wird gleich die nächste Fragekarte aufgedeckt, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Die Figur im Schloss bleibt dort stehen, bis dieser Spieler wieder an der Reihe ist. Er darf dann versuchen, die neue Frage ebenfalls zu beantworten, oder er würfelt und zieht vom Schloss weg.

Eine im Schloss wartende Figur wird, falls ein neuer Besucher im Schloss eintrifft, ins Dorf heimgeschickt.

Zaubern:

Wirft ein Spieler einen Pasch (gleiche Zahl auf beiden Würfeln), dann darf er zaubern. Er darf dann, je nachdem, was für ihn am günstigsten ist:

- ★ auf ein beliebiges freies blaues Feld ziehen und dort unter den Baum schauen,
- ★ zum Schloss vorrücken und zwar auf das erste Feld nach der steinernen Brücke (zum Hufeisen),
- ★ die oberste Frage wegzaubern. Die Fragekarten werden dann neu gemischt und die oberste wieder aufgedeckt. Ist es die gleiche wie vorher, bleibt sie liegen.

Die Augenzahl wird beim Pasch nicht gezogen, wenn der Pasch zum Zaubern verwendet wurde. Natürlich darf man den Pasch auch zum Ziehen verwenden, wenn man nicht zaubern will.

Ende des Spiels:

Wer als Erster die Verstecke von drei Dingen nennen konnte und damit drei Karten gewonnen hat, hat das Spiel gewonnen.

Variante mit der guten Fee:

Bei der Jubiläumsvariante gelten alle Regeln des Grundspiels. Es kommen folgende Änderungen hinzu:

Stellt die gute Fee zu Beginn des Spiels auf den Turm. Wirft ein Spieler eine „7“, erhält er die gute Fee. Sie erlaubt ihm, sofort noch einmal zu würfeln. Sollte der Spieler dabei wieder eine „7“ würfeln ist er erneut am Zug usw.

Des Weiteren beschützt die Fee den Spieler vor den Mitspielern. Diese dürfen den Spieler, solange er im Besitz der Fee ist, nicht zurück ins Dorf schicken. Das Feld des Spielers ist also solange für die Figuren der anderen Spieler „tabu“.

Würfelt ein anderer Spieler eine „7“ erhält er die gute Fee. Er darf wie oben beschrieben erneut würfeln und wird zudem von der Fee beschützt bis wiederum ein anderer Spieler eine „7“ würfelt.

Auch in dieser Variante gewinnt der Spieler, der als Erster die Verstecke von drei Dingen nennen konnte und damit drei Karten gewonnen hat.

Dies sind die wunderbaren Dinge, die gesucht werden:

- ★ Die Spindel von Dornröschen
- ★ Die schneidenden Federbetten der Frau Holle
- ★ Die großen Stiefel des gestiefelten Katers
- ★ Der Gürtel des tapferen Schneiderleins
- ★ Einer von den Sterntalern
- ★ Ein Lebkuchen vom Hexenhäuschen zu dem Hänsel und Gretel kamen
- ★ Das Feuer, um das Rumpelstilzchen tanzt
- ★ Eine Zwergenmütze aus „Schneewittchen“
- ★ Der Wolf aus „Rotkäppchen“
- ★ Die goldene Kugel, die der Froschkönig für die Prinzessin aus dem Brunnen holt
- ★ Der Turm, von dem Rapunzel ihr Haar herunterlässt
- ★ Einer der Ballschuhe von Aschenputtel
- ★ Die Krone des Kaisers mit den neuen Kleidern

© 1994/2011 Ravensburger Spieleverlag