

HEINRICH GLUMPLER

ZAUBERSTAUBER

Ein Spiel für 2 bis 4 zauberkräftige Luftakrobaten ab 10 Jahren

SPIELZIEL

Im Einführungsspiel, „Flugschule“ geht es darum, den Liebling aller Hexen und Hexer, die Katze Quaddatsch, abzuholen. Wer Quaddatsch als Erster mit seinem Zauberstauber (einem ultramodernen Hexen-Fluggerät, kurz auch „Stauber“ genannt) erreicht, gewinnt die „Flugschule“. – Spieler, denen nach etlichen „Flugschulen“ der Sinn nach höheren und schwierigeren Aufgaben steht, finden auf den Seiten 2, 3 und 4 eine Reihe von zusätzlichen Regeln für richtig knifflige Flugabenteuer auf dem „Zauberstauber“.

SPIELMATERIAL



Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus den Rahmen gelöst und die Zauberstauber und der Wolkenschreck wie die Abbildung auf dem Rahmen zeigt, zusammen gesteckt

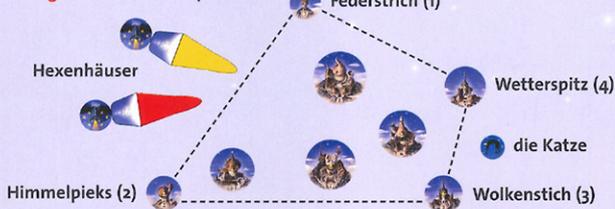
DIE FLUGSCHULE (EINFÜHRUNGSSPIEL)

SPIELVORBEREITUNG FÜR DIE „FLUGSCHULE“

Jeder Spieler nimmt ein Zauberbuch, den farblich dazu passenden Stauber und einen Sternenschweif. Die 20 Kurven werden offen als allgemeiner Vorrat am Tischrand verteilt. Das übrige Material wird für die „Flugschule“ nicht benötigt.

Burg Nr. 1 („Federstrich“) und Burg Nr. 2 („Himmelpieks“) werden im Abstand von mindestens zwei quer nebeneinanderliegenden Zauberbüchern auf den Tisch gelegt (siehe Abb. unten). Die Burgen 3 und 4 („Wolkenstich“ und „Wetterspitz“) werden rechts davon platziert (ungefähr so, wie auf der Abb. unten). – Die übrigen Burgen mit den Nummern 5 bis 8 („Sonnenstab“, „Kometenspeer“, „Sternenfahl“ und „Wirbelturm“) werden beliebig in der Nähe der Burgen 1 bis 4 verteilt. (Die auf unserer Abbildung zwischen den Burgen 1 bis 4 eingezeichneten Linien stellen keine Spielfeldbegrenzung dar.) Die Positionen der einzelnen Burgen müssen keineswegs exakt so liegen wie in unserer Abbildung.

Die Flugschule mit zwei Spielern



Links von den Burgen 1 und 2 werden so viele Hexenhäuser platziert wie Spieler beteiligt sind. Die einzelnen Hexenhäuser sollten dabei etwa gleich weit voneinander entfernt sein.

Unsere Abbildung (links unten) zeigt den Aufbau für eine „Flugschule“ mit zwei Spielern (erkennbar daran, dass links nur zwei „Hexenhäuser“ platziert sind). Jeder Spieler startet von einem anderen Hexenhaus.

Die Katze Quaddatsch wird rechts von den Burgen 3 und 4 platziert.

IN STARTPOSITION GEHEN

Der Spieler rechts vom ältesten Spieler legt einen Sternenschweif so an ein Hexenhaus seiner Wahl, dass die runde Hinterseite das Haus berührt. An die glatte Vorderseite des Sternenschweifes wird der Stauber der eigenen Farbe angelegt. Die anderen Spieler folgen **gegen** den Uhrzeigersinn. Jeder muss ein anderes Hexenhaus als Startplatz wählen.

Derjenige, der als letzter seinen Stauber in Startposition gebracht hat, macht den ersten **eigentlichen** Spielzug – danach geht es **im** Uhrzeigersinn weiter.

EIN SPIELZUG

Ist ein Spieler an der Reihe, kann er entweder eine Kurve aus dem Vorrat nehmen und muss diese dann an seinem Zauberbuch platzieren **oder** er muss mit allen an seinem Zauberbuch bereits platzierten Kurven „losfliegen“.

1. ENTWEDER KURVE AM ZAUBERBUCH PLATZIEREN ...

Der Spieler nimmt eine Kurve aus dem allgemeinen Vorrat und platziert sie so an seinem Zauberbuch, dass sie nach rechts oder nach links zeigt. Die erste am Zauberbuch platzierte Kurve kommt an Position 1, die nächste an Position 2 und so weiter.

Achtung 1: Eine Kurve muss direkt genommen und sofort am Zauberbuch platziert werden – man darf vorher nicht herumprobieren, wie sich die Kurve wohl später beim Flug auswirken wird.

Achtung 2: Jede Kurve muss später beim Fliegen genau so angelegt werden, wie sie im Zauberbuch „vorprogrammiert“ war.

Tip: Die Entscheidung, ob man eine Kurve so platzieren soll, dass sie nach rechts oder nach links weist, wird etwas erleichtert, wenn man sein Zauberbuch in die Richtung dreht, in die der Stauber fliegen soll. Das hilft vor allem, wenn man „auf dem Kopf“ fliegt.

Ein Spieler darf pro Zug immer nur eine Kurve am Zauberbuch platzieren. Liegen bereits fünf Kurven an seinem Zauberbuch, dann muss er fliegen – ob er will oder nicht.

2. ... ODER LOSFLIEGEN

Hat ein Spieler mindestens eine Kurve an seinem Zauberbuch platziert, kann er – statt eine weitere Kurve am Zauberbuch zu platzieren – losfliegen.

Um einen Flug durchzuführen, hält man den Sternenschweif fest und entfernt den davor liegenden Stauber (1). Nun wird die Kurve von Position 1 des Zauber-



buchs genommen und am Schweif angelegt. Zeigte die Kurve am Buch nach links, muss sie nun unbedingt so am Schweif angelegt werden, dass sie ebenfalls nach links zeigt. Nun nimmt man, falls sich an Position 2 des Zauberbuches eine weitere Kurve befindet, diese nächste Kurve und legt sie am vorher platzierten Kurventeil an. Auch hier gilt: die Kurve muss in die gleiche Richtung weisen wie vorher am Zauberbuch. Maximal fünf Kurven (mehr können nicht am Zauberbuch „vorprogrammiert“ werden) kann man auf diese Weise in einem Zug legen. Es müssen immer alle am Zauberbuch befindlichen Kurven gelegt werden (man kann sich also keine einmal am Buch platzierten Kurven „aufsparen“)! – Ist die letzte Kurve aus dem Buch gelegt und eine mehr oder weniger lange Flugbahn entstanden, dann setzt man seinen Stauber wieder an der Spitze (siehe S. 1) des zuletzt gelegten Teils, entfernt alle in diesem Spielzug gelegten Kurven und legt zum Schluss den Sternenschweif wieder hinten am Zauberstauber an.

FLUGABBRUCH

Wenn ein Spieler beim Losfliegen nicht alle seine Kurven oder seinen Stauber anlegen kann, weil ein Hindernis im Weg ist (Burg, Hexenhaus, Tischrand (!) oder der Stauber oder Schweif eines anderen Spielers) verliert der Stauber seinen Zauber und bricht den Flug sofort ab. Es bleiben dann nur die Kurven auf dem Tisch liegen, an deren Spitze der Stauber vorne noch problemlos angelegt werden kann. – Alle anderen Kurven verfallen und werden in den allgemeinen Vorrat zurück gelegt. Der Zug des Spielers ist damit beendet.



Achtung: Schon die leiseste „Berührung“ eines Hindernisses führt zum Flugabbruch.

AUSSETZEN

Manchmal ist der Stauber nicht einmal in der Lage, auch nur die erste Kurve zu fliegen. In diesem speziellen Fall hat der Spieler ausnahmsweise die Möglichkeit, eine „Verharrung“ zu zaubern. Er setzt dann einfach aus, behält dafür aber alle Kurven an seinem Zauberbuch.

DAS EINSAMMELN DER KATZE (Spieldende)

Um das Einführungsspiel „Flugschule“ zu gewinnen, genügt es, die Katze mit dem Stauber, einer Kurve oder dem Schweif im Flug zu berühren.

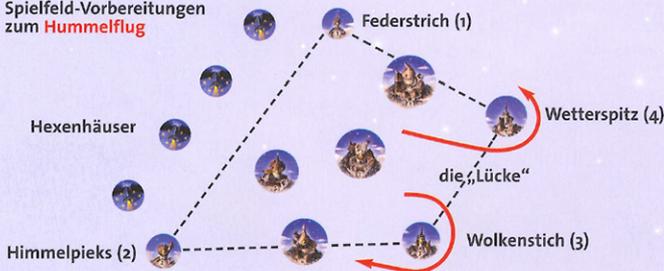
Wenn Sie die „Flugschule“ einmal gespielt haben, sind Sie bereit, für das erste große Abenteuer, den „Hummelflug“.

HUMMELFLUG (ABENTEUER FÜR FORTGESCHRITTENE)

Die Hexen liefern sich ein Wettrennen durch den nächtlichen Himmel. Wer zuerst zu einem Hexenhaus zurückkehrt, gewinnt dieses rasante Abenteuer.

SPIELVORBEREITUNG

Spielfeld-Vorbereitungen zum Hummelflug



Der älteste Spieler legt die Burgen und Hexenhäuser so auf den Tisch wie bei der „Flugschule“. Die Katze Quaddatsch sieht diesmal nur von der Schachtel aus zu. Jeder Spieler benötigt einen Marker seiner Farbe. Alle Hexenhäuser werden (unabhängig davon, wie viele Spieler mit von der Partie sind!!!) platziert, und zwar ungefähr so wie auf der Abb. unten gezeigt. Die Stauber der Spieler werden wieder so in Startposition gebracht wie bei der Flugschule. Der älteste Spieler beginnt.

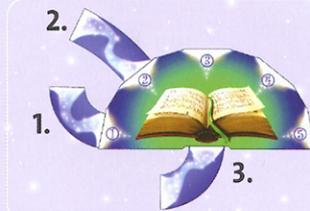
ZIEL

Um in diesem Abenteuer gewinnen zu können, muss ein Spieler die Lücke zwischen Burg 3 („Wolkenstich“) und Burg 4 („Wetterspitz“) durchfliegen. Danach muss er links oder rechts um eine der beiden Burgen herum und zurück zu den Hexenhäusern fliegen.

Wer nach dem Durchfliegen der Lücke wieder als Erster an einem Hexenhaus landet, gewinnt. Das Haus, auf dem ein Spieler landen muss, wird allerdings immer von den Mitspielern ausgewählt, die noch hinter ihm liegen.

RÜCKWÄRTSFLUG

Fortgeschrittene Flieger können Manöver nicht nur nach vorne, sondern auch rückwärts ausführen. Sagt der Spieler beim Anlegen „Rückwärts“, wird die Kurve unten an der geraden Seite des Zauberbuchs platziert und später als Rückwärtsflugmanöver ausgeführt.



Grün legt in seinem ersten Spielzug eine Rechtskurve (1) und im zweiten Spielzug eine Linkskurve (2) an.

Im seinem dritten Spielzug legt Grün dann ein Rückwärtsmanöver (3) nach links hinten an.

Ein Spieler kann nur **eine** Kurve an der unteren Seite seines Zauberbuchs platzieren. Sobald er das tut – selbst wenn es die einzige Kurve ist, die er insgesamt an seinem Zauberbuch platziert – **muss** er losfliegen, wenn er wieder am Zug ist. Der Stauber fliegt dann zunächst wie üblich alle Kurven, die vorne am Zauberbuch platziert wurden. Unmittelbar danach hält man den Stauber fest, nimmt den Schweif beiseite und legt nun die Rückwärtskurve von der unteren Seite des Zauberbuchs hinter dem Stauber an.

Der Schweif kommt an das Ende der Kurve, die Kurve wird in den Vorrat gelegt und der Stauber wird wieder vor den Schweif gesetzt. Der Stauber ist also rückwärts geflogen.



ZIELANFLUG UND SIEG

Sobald ein Spieler auf dem Rückweg die „gedachte Linie“ überquert, die durch Burg 1 und 2 (siehe Abbildung links) verläuft, entscheiden diejenigen Spieler, die diese Linie noch nicht erreicht haben, wo er landen muss.

Sie müssen dazu am Ende seines Zuges gemeinsam ein Haus ohne Marker auswählen, auf das der Marker des Spielers gelegt wird.

Können sie sich nicht einigen, wählt der betreffende Spieler das Haus selbst.

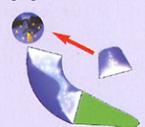
Um zu gewinnen, muss ein Spieler rückwärts (!) fliegend mit der angelegten Kurve oder dem Schweif das Haus berühren, auf dem sein Marker liegt.

Wem dies als Erstem gelingt, gewinnt dieses Abenteuer.

FLUGABBRUCH BEIM LANDEANFLUG RÜCKWÄRTS

Auch beim Landeanflug rückwärts kommt es zum Flugabbruch, wenn Kurve oder Schweif wegen eines anderen Staubers oder Schweifs nicht angelegt werden können

Eine geglückte Landung



QUADDATSCH - DIE HATZ MIT DER KATZ' (ABENTEUER FÜR ERFAHRENE FLIEGER)

Die Katze Quaddatsch, Liebling aller Hexen und Hexer, ist mal wieder ausgebücht. Da Quaddatsch auf magische Weise Glück bringt, versuchen alle Spieler, sie schnell wieder einzufangen und möglichst lange auf ihren Staubern durch die Gegend zu fliegen.

SPIELVORBEREITUNG

Burg 1 („Federstrich“) wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die restlichen Burgen werden so in einem Kreis darum verteilt, dass zwischen ihnen jeweils etwa zwei Zauberbücher quer passen. Die Hexenhäuser werden nicht benutzt.

Die Katze wird so gelegt, dass sie Burg 1 am Rand berührt. Jeder Spieler bringt seinen Stauber an einer anderen Burg in Startposition. Die Auswahl erfolgt wie im Abenteuer Flugschule, allerdings darf kein Spieler an der Burg 1 starten. Außerdem erhält jeder noch den Marker in seiner Farbe, den er vor sich ablegt.



SPIELZIEL

Die Spieler versuchen, Quaddatsch einzufangen und mit ihr so lange wie möglich zu fliegen, bevor sie ihnen wieder abgejagt wird. Je länger ein Spieler die Katze behält, desto mehr Punkte bekommt er. Der Spieler, der als erster 5 Punkte erreicht, gewinnt das Abenteuer.

DIE KATZE QUADDATSCH EINFANGEN

Quaddatsch wird eingefangen, sobald ein Spieler sie mit einer angelegten Kurve, seinem Stauber oder seinem Schweif berührt. Der Spieler setzt Quaddatsch dann auf bzw. an den Hut seiner Hexe bzw. seines Hexers und führt den Flug normal zu Ende. Quaddatsch kann im Vorwärts- aber auch im Rückwärtsflug eingefangen werden.

PUNKTE ERZIELEN

Jedes Mal, wenn ein Spieler am Ende eines ausgeführten Fluges Quaddatsch am Hut hat, erhält er einen Punkt. Beim ersten Punkt legt er seinen Marker auf Position 1 seines Zauberbuches, beim nächsten Punkt schiebt er den Marker dann auf Position 2, danach auf Position 3 usw. - Ein Spieler erhält den Punkt auch bereits nach dem Flug, in welchem er die Katze gerade eingefangen hat.

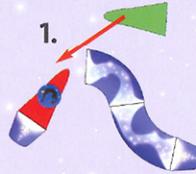
Ein Spieler bekommt den Punkt nicht, wenn sein Flug durch einen Flugabbruch endet, oder wenn er gar nicht geflogen ist (wenn er nur eine Kurve an seinem Zauberbuch platziert hat).

JEMANDEM DIE KATZE ABJAGEN

Gegnerische Stauber dürfen gerammt werden, d.h., wenn man einen gegnerischen Stauber oder dessen Schweif mit einer Kurve oder dem Stauber im Vorwärtsflug berührt, hat man ihn erfolgreich gerammt.

Das Rammen scheitert, wenn man dabei gleichzeitig eine Burg oder ein anderes Hindernis berührt – es kommt dann statt dessen wie üblich zu einem Flugabbruch. In der rechten Abbildung scheitert der Grün, weil er, wenn die mit einem X durchgestrichene Kurve gelegt würde, mit seinem Stauber nicht nur den roten Stauber berühren würde, sondern auch die dahinter liegende Burg.

Hier gelingt es Grün, den roten Stauber zu rammen und sich die Katze zu holen...



2.



...hier dagegen kommt es wegen drohender Kollision mit der Burg zu einem Flugabbruch.



Man kann einen gegnerischen Stauber nicht im Rückwärtsflug rammen.

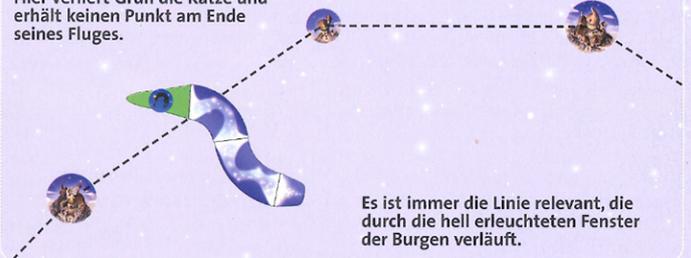
Ein Stauber, der von einem anderen berührt wird, verliert alle am Zauberbuch platzierten Kurven und muss an einer Burg der Kreislinie wieder in Startposition gehen, die von dem Spieler ausgesucht wird, der ihn gerammt hat. Dies darf keine Burg sein, an der sich ein anderer Stauber noch in Startposition befindet.

Rammt man einen Spieler, der die Katze bei sich hat, nimmt man ihm damit die Katze weg. Kann man seinen Zug anschließend ohne Flugabbruch beenden, bekommt man für den Besitz der Katze einen Punkt. Erleidet man dagegen beim Weiterflug einen Flugabbruch, so hat man zwar nun die Katze, bekommt in diesem Spielzug aber noch keinen Punkt dafür, sondern erst bei dem nächsten erfolgreich mit Katze beendeten Flug.

DIE KREISLINIE

Sollte der Spieler, der Quaddatsch am Hut hat, während seines Fluges mit einer Kurve, dem Stauber oder seinem Schweif eine Linie zwischen zwei Burgen berühren, die die Kreislinie bilden, muss er die Katze sofort wieder – wie zu Beginn des Spieles – an der Burg 1 in der Mitte anlegen. Er selbst führt seinen Flug normal zu Ende aus, bekommt dann aber keinen Punkt mehr.

Hier verliert Grün die Katze und erhält keinen Punkt am Ende seines Fluges.



Es ist immer die Linie relevant, die durch die hell erleuchteten Fenster der Burgen verläuft.

Sieg!

Der Spieler, der als Erster seinen fünften Punkt erzielt, gewinnt dieses Abenteuer!



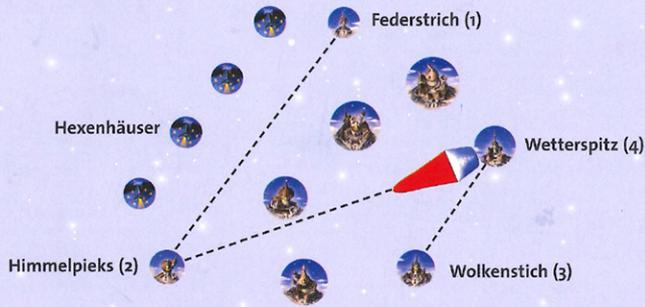
JAGD AUF DEN WOLKENSCHRECK (ABENTEUER FÜR „ALTE HASEN“)

Der Wolkenschreck kann mit Zauberstäubern, diesem modernen Zeugs, nichts anfangen. Er fliegt wie eh und je auf seinem guten alten Besen und treibt Schabernack, indem er die Burgen einfach wegzaubert. Der Spieler, der ihn als Erster erwischt, gewinnt dieses Abenteuer - aber Wolkenschreck ist nicht leicht zu fangen.

SPIELVORBEREITUNG

Burgen und Hexenhäuser werden aufgebaut wie beim Abenteuer **Hummelflug**. Der Wolkenschreck wird vom ältesten Spieler so an Burg 4 (Wetterspitz) in Startposition gebracht, dass sein Besen direkt auf Burg 2 (Himmelpieks) weist. Anschließend bringen die Spieler ihre Stauber wie üblich an den Hexenhäusern in Startposition.

Vorbereitung zur Jagd auf den Wolkenschreck



ZIEL

Der erste Spieler, dem es gelingt, dem Wolkenschreck an den Besen zu fahren, gewinnt.

DER WOLKENSCHRECK NUTZT DIE KURVEN DER SPIELER

Jedes Mal, wenn ein Spieler fliegt, legt er anschließend die ersten drei Kurven, die er verwendet hat, in der gleichen Reihenfolge beiseite, wie er sie an seinem Zauberbuch platziert hatte (beginnend bei Position 1, dann weiter bis gegebenenfalls zu einer Rückwärtskurve).

Hat ein Spieler nur eine oder zwei Kurven platziert, so legt er nur diese beiseite.

Bevor der nächste Spieler an der Reihe ist, werden die beiseite gelegten Kurven verwendet, um den Wolkenschreck fliegen zu lassen. – Jede einzelne Kurve wird dabei so angelegt, dass sie sich immer der Burg mit der kleinsten Nummer (die noch auf der Spielfläche liegt) zuwendet. Sollte die Situation mal nicht eindeutig sein (z.B. dann, wenn eine Kurve bereits genau auf die Burg zeigt und nun noch eine weitere Kurve angelegt werden muss), entscheidet der Spieler, von dem die Kurven für diesen Flug stammen.



Rot fliegt auf den Wolkenschreck zu, kann ihn aber nicht erreichen.

Der Wolkenschreck nutzt die Kurven immer, um sich auf die kleinste Burg zu drehen.

DER WOLKENSCHRECK LÄSST BURGEN VERSCHWINDEN

Berührt der Wolkenschreck mit seinem Besen oder einer angelegten Kurve eine Burg, so zaubert er sie fort – in die Schachtel zurück, um genau zu sein.

Berührt Wolkenschreck den Stauber oder Schweif eines Spielers, so startet dieser neu an einem Haus oder einer Burg. Er sucht sich dazu vier Orte aus, von denen sein linker Nachbar einen als Startort auswählt. Er darf nicht an einem Ort starten, an dem bereits ein Stauber in Startposition liegt.



Grün fliegt ein Rückwärtsmanöver

Der Wolkenschreck fliegt die Kurve anschließend vorwärts und erwischt die Burg Wetterspitz sowie den roten Stauber.

Werden mehrere Stauber nacheinander vom Wolkenschreck berührt, so werden diese auch in der entsprechenden Reihenfolge neu in Startposition gebracht, sobald der Wolkenschreck seinen Flug beendet hat.

SIEG! – WER RAMMT DEN WOLKENSCHRECK?

Der Sieg gehört demjenigen Spieler, dem es gelingt, den Wolkenschreck als Erster zu rammen. Dies muss aber im Vorwärtsflug geschehen und gilt auch nur dann, wenn man im Zuge dieser Berührung nicht gleichzeitig ein anderes Hindernis (z.B. eine Burg) berühren würde.

Die Spieler dürfen sich bei diesem Abenteuer übrigens nicht gegenseitig rammen – hier verweigert der Stauber wie üblich den Weiterflug und es kommt zum Flugabbruch.

SIEG DES WOLKENSCHRECKS

Sollte es keinem der Spieler gelingen, den Wolkenschreck zu erwischen, so gewinnt dieser das Abenteuer, sobald er die letzte Burg gerammt und damit weggezaubert hat.

Haben Sie Ideen zu eigenen Abenteuern?

Reichen Sie Ihre Abenteuervorschläge bei www.edition-erlkoenig.de ein. Die besten Einsendungen werden im Internet veröffentlicht und mit Spielen vom Kosmos-Verlag honoriert.

Autor: Heinrich Glumpler, geboren am 14.5.1959, ist hauptberuflich Diplom-Informatiker und beschäftigt sich nebenberuflich im Rahmen seines Design-Studios „Edition Erbkönig“, das er zusammen mit Mario Truant betreibt, mit der Entwicklung von (meist) ungewöhnlichen Brettspielen.

Website Autor: www.edition-erlkoenig.de
Von dieser website aus gelangt man auch auf das Zauberstauber-online-Spiel von Heinrich Glumpler



Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele
Illustration: Michael Menzel
Gestaltung: Pohl & Rick

Alle Rechte vorbehalten.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelletern.

© 2005 KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Telefon: +49-(0)711-2191-0
Fax: +49-(0)711-2191-422
www.kosmos.de
e-mail: info@kosmos.de

Art.-Nr: 690052

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL