

Richtig oder falsch gehört?

- **Hurra, ein Stein der Weisen:** Du hast einen Stein der Weisen gefunden. Nimm ihn und lege ihn zur Belohnung in deine Sammelschale. Dein Zug ist nun beendet.

Eine neue Suche kann beginnen. Steckt dazu alle Hexen und Zauberer in beliebiger Reihenfolge zurück in den Blocksberg. Dein linker Nachbar ist an der Reihe. Er nimmt sich einen neuen Stein aus dem Vorrat. Dann sagt er: „Holterdipolter, dreimal schwarzer Kater“ und lässt den Stein in den Blocksberg-Schlund fallen. Anschließend würfelt er, zieht mit Kater Hugo von Samt zu einer Hexe oder einem Zauberer und hebt sie oder ihn hoch. Na, hast du den Stein gefunden?



Denkt daran:
Ihr müsst immer erst den Stein finden, bevor ihr einen neuen Stein in den Blocksberg-Schlund fallen lasst.

- **Verflixt und zugenäht:** Du hast dich leider verhöhrt. Aber das ist nicht schlimm. Lege die Hexe oder den Zauberer vor dir ab. Danach ist dein linker Nachbar mit Würfeln, Ziehen und Suchen an der Reihe. Denkt daran: Solange keiner von euch den Stein gefunden hat, bleiben die Hexen und Zauberer, bei denen ihr schon gesucht habt, vor euch liegen.

Seltenes Würfelpech: Manchmal kommt es vor, dass du mit Kater Hugo von Samt vor einen offenen Höhleneingang ziehen musst. Du kannst also keine Hexe oder keinen Zauberer mehr hochheben. Schade, das ist Würfelpech. Dein linker Nachbar ist nun an der Reihe.

So endet das Spiel:

Ende

Das Spielende hängt von der Anzahl eurer Mitspieler ab: Im **Spiel zu zweit** endet das Spiel, wenn einer von euch sieben

Steine hat. Im **Spiel zu dritt** braucht ihr fünf und im **Spiel zu viert** vier Steine, um zu gewinnen.

Profi-Variante

Für Profi-Hexen und Profi-Zauberer:

Spielt das Spiel mit folgender Änderung: Auch wenn ihr den Stein nicht findet, steckt ihr die Hexe oder den Zauberer sofort wieder zurück in den Blocksberg. Bei dieser Varian-

te müsst ihr besonders gut aufpassen und euch merken, bei welcher Hexe oder bei welchem Zauberer ihr bereits gesucht habt. Puh, ganz schön verhext!

Autoren: Guido Hoffmann, Jens-Peter Schliemann
Illustration: Antje Flad
Gestaltung: Kirsten Küsters
Redaktion: Anneli Ganser
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Linda Dörk, Brigitte Merkt

© 2014 **moses. Verlag GmbH**
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Der moses. Verlag dankt dem Ev. Kindergarten „Kleine Hände“ in Kempen, der Regenbogenschule Kempen und allen Kindern für die zahlreichen und spannenden Spiele-Tests!

Art.-Nr.: 90220

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Diesen Hinweis aufbewahren.

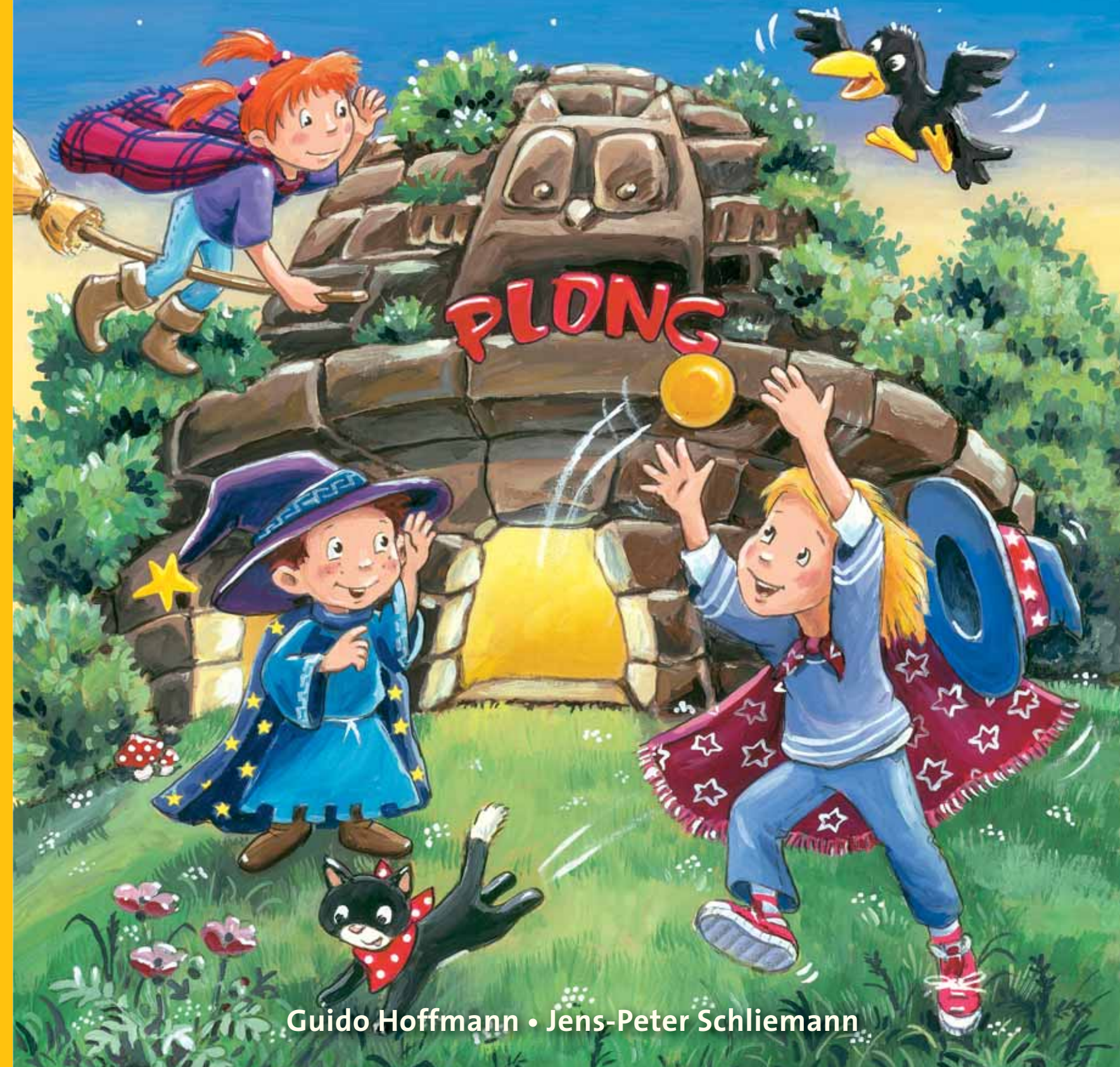
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments ! Adresse à conserver !

Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. Conservare le avvertenze.

Spielregel

Holterdipolter

Spitz dein Ohr am Blocksberg-Tor



Guido Hoffmann • Jens-Peter Schliemann

moses.
SPIELE

Holterdipolter

Spitz dein Ohr am Blocksberg-Tor

Das etwas andere Hör-Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren

Endlich ist es so weit! Wochenlang fieberten die Hexen und Zauberer der schönsten Nacht des Jahres entgegen: der Walpurgisnacht! Denn nur in dieser verrückten Nacht gibt der Blocksberg sein größtes Geheimnis preis: die Steine der Weisen. Sie stärken die magischen Kräfte. Doch wie kommt man nur an die Steine? Sie poltern auf geheimen Bahnen durch den Blocksberg. Zufällig landen sie dann hinter einer Hexe oder einem Zauberer. Aber zum Donnerlüttchen nochmal: hinter wem nur? Da es stockfinstern ist, müssen sich alle auf ihr Gehör verlassen. Ihr und der kluge Kater könnt bei der Suche helfen! Wer schafft es, die meisten Steine zu „erhören“?

Das ist euer Spielmaterial:

- 1 3-D-Blocksberg
- 1 Kater Hugo von Samt
- 1 Würfel
- 5 Sammelschalen (1 große und 4 kleine Schalen)
- 12 Hexen und Zauberer
- 13 Steine der Weisen



Das müsst ihr machen:

Psst! Seid leise und spitzt eure Ohren: Horcht genau, zu wem der Stein der Weisen poltert! Bei welcher Hexe oder welchem Zauberer bleibt er liegen? Na, habt ihr's gehört? Dann lauft

schnell mit Kater Hugo von Samt dorthin und holt euch den Stein. Oder kam das Poltern doch aus einer gaaanz anderen Ecke ...?

So baut ihr den Blocksberg auf:

1. Greift mit dem Zeigefinger in die Fingermulde, hebt vorsichtig den Blocksberg hoch und legt ihn mit der Bergseite nach oben zur Seite.

2. Holt den Würfel, den Kater, die Sammelschalen, die Steine der Weisen, die Hexen und Zauberer aus der Schachtel und legt sie ebenfalls zur Seite.

- 3.** Legt den Blocksberg nun auf den Schachteleinsatz zurück.
- 4.** Steckt die zwölf Hexen und Zauberer in beliebiger Reihenfolge in den schmalen Schlitz zwischen dem grauen

Moosgummi (a) und den Höhleneingängen (b). Achtet darauf, dass die Hexen und Zauberer die Höhleneingänge richtig verdecken und fest genug hineingesteckt sind.



So macht ihr das Spiel startklar:

Schiebt den Blocksberg für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Stellt Kater Hugo von Samt auf ein beliebiges Feld. Die Felder sind die grauen Steine auf dem Spielplan. Haltet den Würfel bereit. Jeder von euch nimmt sich eine kleine

Sammelschale und stellt sie vor sich. Übrige Sammelschalen kommen aus dem Spiel. Füllt die große Sammelschale mit den dreizehn Steinen der Weisen und stellt sie neben den Blocksberg. Das ist euer Vorrat.

So wird gespielt:

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, nimmst du dir einen Stein aus dem Vorrat. Seid jetzt alle leise und spitzt eure Ohren.

Tipp: Wenn ihr möchtet, könnt ihr auch mit einem Ohr ganz nah an den Blocksberg herangehen, damit ihr das Poltern besser hört!

Sage nun laut und deutlich: „Holterdipolter, dreimal schwarzer Kater“ und lass danach den Stein in den Blocksberg-Schlund (c) fallen. Hörst nun genau, wohin der Stein poltert. Aber psst: Behaltet das Geheimnis für euch und verratet euren Mitspielern nicht, wo sich der Stein eurer Meinung nach befindet.

Du bist immer noch an der Reihe und würfelst. Du kannst mit Kater Hugo von Samt so viele Felder links oder rechts um den Blocksberg ziehen, wie es dir der Würfel vorgibt. Du kannst aber auch weniger Felder ziehen. Du darfst sogar stehen bleiben, wenn du glaubst, dass du schon vor der richtigen Hexe oder dem richtigen Zauberer stehst.

Lüfte nun das Geheimnis und schaue, ob du den Stein gefunden hast. Hebe dazu vorsichtig die Hexe oder den Zauberer vor dem Kater hoch.

Tipp: Eigentlich wolltest du woanders hin? Aber dein Würfelwurf reicht nicht aus? Halb so schlimm: Hebe trotzdem die Hexe oder den Zauberer hoch, vor dem du stehst. Wer weiß, vielleicht hast du Glück. Manchmal geht es wie verhext zu ...

Inhalt

Spielziel

Aufbau

Spielvorbereitung

Spielverlauf

