

Alice

im Wunderland



Martino Chiacchiera, Remo Conzaboni



6+



2 - 4



20 min



Maciej Szymanowicz

An einem Sommertag saß Alice neben ihrer älteren Schwester im Schatten eines Baumes. Sie war in Gedanken versunken, als sie plötzlich das Weiße Kaninchen, mit einer Weste bekleidet, vorbeieilen sah. Seufzend blickte es auf seine Uhr: „Oh je, ich komme zu spät!“ Schon stürmte es weiter und Alice folgte ihm. Plötzlich fiel sie in ein Kaninchenloch! Sie fiel lange bis sie in einem Raum mit lauter Türen landete. Auf einem Tisch fand sie einen Schlüssel und eine Flasche mit der Aufschrift „Trink mich“. Alice trank und begann zu schrumpfen. Leider war sie jetzt zu klein, um den Schlüssel vom Tisch zu nehmen. So knabberte sie an einem Kuchen mit der Aufschrift „Iss mich“ und wurde drei Meter groß! Sie passte fast nicht mehr in den Raum. Als sie zu weinen begann, sah sie das Weiße Kaninchen wieder, das seinen Fächer und die Handschuhe fallen ließ und wegrannte. Alice wedelte mit dem Fächer und schrumpfte so sehr, dass sie in ihren eigenen Tränenteich fiel. Es gelang ihr zum Glück, ans Ufer zu schwimmen und sie verfolgte das Weiße Kaninchen. Zwar konnte sie es nicht einholen, aber sie erlebte viele unglaubliche Abenteuer. Sie traf die Raupe, die auf einem Pilz saß und Wasserpfeife rauchte. Die Raupe erklärte, dass sie dank des Pilzes kleiner oder größer werden könne. Alice begegnete auch der Grinsekatz, die sagte, dass hier alle völlig verrückt seien. Und als sich diese in Luft auflöste, blieb kurz ihr Grinsen zurück. Alice besuchte die verrückte Teegesellschaft des Hutmakers. Sie traf die Gärtner-Spielkarten, die aus Angst vor der Herzkönigin weiße Rosen rot anmalten. Alice und die Königin spielten sogar Krocket mit Flamingos als Schläger und Igel als Bälle! Am Ende erwachte Alice wieder, den Kopf gebettet im Schoß ihrer Schwester, und sagte

„Oh, ich hatte einen seltsamen Traum!“

Nach „Alice im Wunderland“ von Lewis Carroll

Spielziel

Du spielst einen Charakter aus **Alice im Wunderland**. Reise so schnell wie möglich durch diese abenteuerliche, fantastische Welt. Sammle am meisten Punkte von köstlichen Keksen ein, bevor es zu spät ist!

Inhalt:

- 24 große Kekse
(6×2 ; 6×3 ; 6×4 ; 6×5)



- 20 kleine Kekse



- 44 Karten (11 x in 4 Farben):
 2×1 , 2×2 , 2×3 , 2×4 , 2×5 ;
 $1 \times \text{Joker}$ ★



- 4 kleine Figuren

- 4 große Figuren

- Spielplan



- Uhrzeiger



- 8 Standfüße

- 4 Standfuß-
Abdeckungen
für die großen Figuren



Spielvorbereitung

Dreht vor dem ersten Spiel den Spielplan um: Auf der Rückseite seht ihr, wie die verschiedenen Teile zusammengebaut werden. Legt für die großen Figuren Abdeckungen auf die Standfüße. Schiebt alle kleinen und großen Figuren in die Standfüße. Befestigt den Uhrzeiger am Spielplan.

1. Legt den Spielplan mit dem Zeiger in das Innere der Schachtelunterseite (siehe Abbildung Spielplan-Rückseite). Stellt die Schachtel für alle erreichbar in die Tischmitte. Es ist egal, wohin der Zeiger jetzt weist.
2. Nehmt alle großen Kekse. Entfernt abhängig von der Anzahl der mitspielenden Personen so viele davon wie unten angegeben. Mischt dann alle benötigten großen Kekse (die übrigen legt ihr zur Seite).

- 4 Personen – nehmt alle großen Kekse
- 3 Personen – entfernt 1 großen Keks je Wert
- 2 Personen – entfernt 2 große Kekse je Wert



Die großen Kekse stapelt ihr mit der Vorderseite nach unten und platziert sie in der Nähe des pinkfarbenen Feldes **Hutmachers Teegesellschaft**. Deckt den obersten Keks auf und legt ihn neben den Stapel.

3. Legt alle kleinen Kekse bereit, in die Nähe des Feldes **Kleiner Keks**.
4. Du wählst einen Charakter und nimmst dir davon die große und kleine Figur. Die kleine Figur stellst du auf das Feld **Hutmachers Teegesellschaft** und die große vor dir ab.
5. Du nimmst die 11 Karten deines Charakters, mischt sie und legst sie als verdeckten, eigenen Stapel bereit. Dann ziehst du von deinem Stapel 3 Handkarten, **die du den anderen nicht zeigst**.

Spielablauf

Wer am häufigsten zu spät kommt, darf beginnen. Wenn du an der Reihe bist, machst du Folgendes:

1. Du spielst die **linke** oder **rechte** Karte in deiner Hand. **Die mittlere Karte darfst du nicht spielen.** Die gespielte Karte kommt aufgedeckt auf deinen eigenen Ablagestapel.

2. Du bewegst deine Figur im Uhrzeigersinn **genau so viele Felder wie auf deiner ausgespielten Karte angegeben** (zähle alle Felder, auch die von anderen Figuren besetzten). Spielst du einen **Joker** (★), dann darfst du eine beliebige Anzahl Felder zwischen 1 und 5 gehen.

Wichtig: Würdest du auf dem Feld landen, das bereits von einer anderen Figur besetzt ist, **ziehst du zum nächsten freien Feld** weiter. Auf jedem Feld darf **immer nur eine Figur** stehen. (Ausnahme: Am Anfang starten alle Figuren auf demselben Feld.)



3. Landet deine Figur auf einem Sonderfeld, **musst** du die jeweilige Aktion ausführen. (Du findest alles auf den Seiten 11 bis 15 beschrieben.) Bei manchen Aktionen kommst du schneller voran und landest auf einem anderen Sonderfeld.

4. Ziehe die oberste Karte deines Nachziehstapels und stecke diese **zwischen** die beiden Karten, die du in der Hand hältst.

Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Hutmachers Teegesellschaft besuchen



Jedes Mal, wenn deine Figur auf dem Spielplan am Feld **Hutmachers Teegesellschaft vorbeizieht**, bekommst du den aufgedeckten großen Keks daneben. Lege den Keks **aufgedeckt** vor dir ab. (Die gewonnenen Punkte

aller Spieler sind stets sichtbar.) Ziehe den nächsten großen Keks vom Stapel (falls vorhanden) und lege ihn aufgedeckt neben den Stapel.

Landet deine Figur **direkt auf dem Feld Hutmachers Teegesellschaft**, führst du wie bei jedem Sonderfeld die Sonderaktion aus (siehe **Sonderfelder** ab Seite 11).



Beispiel:

1. Luisa hat **3**, **4** und **2** als Handkarten. Sie darf nur ihre linke **3** oder ihre rechte **2** spielen (da die **4** die mittlere Karte ist, darf sie diese nicht ausspielen). Luisa spielt ihre **3**. Ihr Hutmacher läuft 3 Felder, aber das Feld, auf dem ihr Zug enden würde, ist von der Herzkönigin besetzt. Der Hutmacher zieht zum ersten freien Feld dahinter, das ist das Feld der *Grinsekatze*.

2. Luisas Figur hat sich über das Feld *Hutmachers Teegesellschaft* bewegt, daher nimmt sie den aufgedeckten großen Keks (Wert **3**). Sie zieht den nächsten großen Keks vom Stapel (**2**) als Ersatz für den Keks, den sie genommen hat. Sie legt die gespielte **3** offen auf ihren Ablagestapel. Dann zieht sie eine **5** vom Nachziehstapel und steckt diese zwischen ihre beiden Handkarten (**4** und **2**).

3. Luisas Figur landete auf dem Sonderfeld *Grinsekatze*: Die Sonderaktion hier ist, dass die Figur noch einmal die gleiche Anzahl an Feldern weiterzieht, die sie bereits gegangen ist (siehe Seite 13). Daher zieht Luisa ihre Figur um weitere 3 Felder. Dieses Mal landet sie nicht auf einem Sonderfeld. Ihr Zug endet daher und die Person links von ihr ist dran.





Spielende

Das Spiel endet, sobald ihr **alle eure 11 Karten** ausgespielt haben. Dann zählt ihr jeweils eure Punkte, die ihr von den großen und kleinen Keksen bekommen habt. Jeder kleine Keks ist 1 Punkt wert. Wer am meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt die Person, die insgesamt mehr große Kekse hat (egal, welche Werte diese haben). Herrscht auch da Gleichstand, gewinnt die Person, deren Figur am weitesten vom Feld **Hutmachers Teegesellschaft** entfernt ist.

Einfachere Variante

Um leicht in das Spiel einzusteigen, könnt ihr die Handkarten offen auf den Tisch legen. Das empfiehlt sich vor allem, wenn Kinder sich nicht merken können, dass sie die Karten weder sortieren noch die mittlere Karte spielen dürfen. Dann könnt ihr gemeinsam darauf achten.

Variante für Jüngere

Statt 3 Karten haben alle nur 2 Handkarten. Wer an der Reihe ist, wählt eine davon aus und zieht eine neue Karte vom eigenen Nachziehstapel. Die übrigen Regeln bleiben gleich.

Variante für zwei

Damit das Spiel zu zweit nicht so schnell vorbei ist, könnt ihr von den beiden übrigen Kartensets jeder Person zusätzlich eine 1, 2, 3 und 4 austeilen.



Sonderfelder

Hutmachers Teegesellschaft

Auf diesem Feld beginnt ihr mit euren Figuren das Spiel. Immer wenn du **über dieses Feld ziehst**, nimmst du dir den aufgedeckten großen Keks und legst ihn offen vor dir ab.

Immer wenn du **auf diesem Feld landest**, darfst du wählen, ob du den aufgedeckten großen Keks oder den obersten Keks vom verdeckten Stapel nimmst. Hast du einen Keks genommen, darfst du dich nicht mehr anders entscheiden.



Beispiel: *Luisas Hutmacher bleibt auf dem Feld **Hutmachers Teegesellschaft** stehen. Der aufgedeckte Keks ist **3** Punkte wert. Luisa beschließt, den verdeckten Keks vom Stapel zu nehmen, weil sie hofft, einen wertvolleren Keks zu bekommen (die Werte gehen von **2** bis **5**). Sie deckt den obersten Keks auf: **5** Punkte! Ihr Zug endet damit.*

Kleine Kekse

Landest du auf diesem Feld, darfst du **einmal** den Uhrzeiger drehen. Dabei muss er mindestens eine komplette Runde zurücklegen. Du bekommst so viele kleine Kekse aus dem Vorrat wie auf dem Feld, auf das der Uhrzeiger weist, angegeben sind. Die Kekse legst du vor dir ab. Gibt es nicht mehr genug Kekse, nimmst du dir den Rest.



Sind alle kleinen Kekse weg, wird das Feld zu einem normalen Feld ohne Sonderaktion. Am Ende zählt jeder kleine Keks 1 Punkt.

Beispiel: Luisa dreht den Uhrzeiger. Als er stehen bleibt, zeigt er auf ein Feld mit **3** Keksen. Es sind nur noch 2 kleine Kekse übrig, daher nimmt sie statt 3 nur die beiden letzten. Und ab jetzt ist das Kekse-Sonderfeld ein normales Feld.



Raue

Ist deine Figur klein, wenn sie auf diesem Feld landet, **dann tauschst du sie mit deiner großen Figur aus**.

Steht auf dem Spielplan schon eine andere große Figur, wird diese mit der entsprechenden kleinen Figur ersetzt: Es darf höchstens **eine große Figur** auf dem Spielplan geben! Solange deine **große Figur** auf dem Spielplan ist, darfst du

(wenn du willst) beim Ausspielen deiner Karte **+1** dazuzählen, z. B. eine **5** zu einer **6** machen. Eine große Figur kann (im Gegensatz zu einer kleinen) **nicht ins Kaninchenloch fallen**: Bei einer großen Figur gibt es auf dem Feld **Kaninchenloch** keine Sonderaktion.

Ist deine Figur groß, wenn sie auf diesem Feld landet, **dann tauschst du sie mit deiner kleinen Figur aus**.

Kaninchenloch: Befindet sich deine große Figur auf dem **Kaninchenloch**-Feld und die Figur einer anderen Person wird durch das **Raupen**-Feld groß, dann wird deine Figur wieder klein, fällt in das **Kaninchenloch** und die Sonderaktion wird sofort ausgeführt, siehe Seite 13.



Grinsekatze

Landest du bei der Grinsekatze, bewegst du deine Figur noch einmal um so viele Felder wie auf der soeben ausgespielten Karte angegeben. Kommst du dadurch auf ein weiteres Sonderfeld, wird auch diese Aktion ausgelöst!

Joker (♠): Hast du eine Jokerkarte gespielt, bewegst du deine Figur um die gleiche Anzahl Felder wie zuvor gewählt.

Kaninchenloch: Gelingst du aus dem **Kaninchenloch** auf das Feld der **Grinsekatze**, dann gehst du um so viele Felder weiter wie auf der Karte angegeben, die du für das Drehen des Uhrzeigers ausgespielt hast.



Kaninchenloch

Ist deine Figur **klein**, dann **fällt** sie ins **Kaninchenloch** und muss von dort wieder herauskommen. Wenn du wieder dran bist, bestimmt deine ausgespielte Karte **nicht** die Anzahl der Felder, die du gehen darfst, sondern wie oft du den Uhrzeiger drehen darfst. (Spielst du einen Joker, darfst du dir eine Zahl zwischen 1 und 5 aussuchen.) Lass den Uhrzeiger so schnell drehen, dass er mindestens eine komplette Runde zurücklegt.



Beispiel: Im vorherigen Zug ist Luisas Hutmacher ins *Kaninchenloch* gefallen. Nun spielt Luisa eine **3**, also darf sie den Zeiger bis zu dreimal drehen. Sie hofft, dass 3 Versuche ausreichen, um auf ein gutes Feld zu gelangen.

Nach jedem Dreh entscheidest du, ob du das Ergebnis annimmst oder einen neuen Dreh versuchst. Den letztmöglichen Dreh musst du aber nehmen. Du ziehst deine Figur so weit im Uhrzeigersinn bis sie auf dem Feld landet, auf das der Zeiger weist.

Sonderfelder: Gelangst du durch den Dreh auf ein Sonderfeld, führst du wie gewohnt die Sonderaktion aus.

Zieht deine Figur **über** das Feld **Hutmachers Teegesellschaft**, nimmst du dir (wie sonst auch) den aufgedeckten großen Keks. **Landest** du **direkt auf Hutmakers Teegesellschaft**, kannst du zwischen dem aufgedeckten oder verdeckten Keks wählen.

Grinsekatz: Landest du bei der **Grinsekatz**, bewegst du deine Figur noch einmal um so viele Felder wie auf der soeben ausgespielten Karte angegeben. Hast du einen **Joker** gespielt, bewegst du deine Figur um die gleiche Anzahl Felder wie zuvor gewählt.

Wichtig: Weist der Uhrzeiger auf das Kaninchenloch oder ein **von einer anderen Figur besetztes Feld**, **musst** du erneut drehen, falls du noch einen Versuch hast. War es dein letzter Versuch, **bleibst** du leider im **Kaninchenloch!** Wenn du wieder am Zug bist, kannst du es (nach den oben beschriebenen Regeln) erneut versuchen.

Denk dran: Solange deine Figur groß ist, fällt sie nicht ins **Kaninchenloch**. Das Feld ist für dich dann wie ein normales Feld, auf dem du landest, ohne dass etwas geschieht.

Tipp: Jüngeren Kinder fällt es mitunter schwer, Risiken einzuschätzen. Wahlweise könnt ihr so spielen, dass diese nach einem missglückten Fluchtversuch, das **Kaninchenloch** als normales Feld behandeln dürfen, wenn sie wieder am Zug sind: Sie spielen dann eine Karte aus und bewegen sich um die entsprechende Anzahl Felder aus dem Loch heraus.



 **Martino Chiacchiera**
Remo Conzabori



Ein besonderer Dank geht an
Patrizia, Sophie, Chloe, Vinia, Tommy.



 **Maciej Szymanowicz**

© 2023 Granna
www.granna.pl
Alle Rechte vorbehalten.
Hergestellt in China.

© 2024 HUCH!
www.hutter-trade.com

Übersetzung + Redaktion HUCH!: Silvia Herzog

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
DEUTSCHLAND

GRANNA

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Danger de suffocation. Avvertenze!**
Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.
Piccole parti. Rischio di soffocamento.

HUCH!

Sonderfelder im Überblick

Grinsekatz



Ziehe noch einmal so weit wie deine ausgespielte Karte angibt.

Kaninchenloch



Ist deine Figur klein, fällt sie in das **Kaninchenloch**. Die Karte, die du im nächsten Zug spielst, bestimmt, wie oft du den Uhrzeiger drehen darfst. Weist der Zeiger auf ein leeres Feld, kannst du das Ergebnis annehmen und deine Figur auf dieses Feld ziehen (bei Sonderfeldern führst du die jeweilige Aktion aus; prüfe auch, ob du über **Hutmachers Teegesellschaft** ziehst). Oder du versuchst es erneut. Zeigt dein letzter Dreh auf ein **besetztes Feld** oder das **Kaninchenloch**, musst du im **Kaninchenloch bleiben**..

Kleine Kekse



Drehe den Uhrzeiger **einmal** und nimm so viele Kekse wie auf dem Feld angegeben.

Raupe



Deine Figur verändert ihre Größe! Ist eine andere Figur groß, wird diese wieder klein. Ziehst du mit deiner großen Figur, **darfst** du **+1** zum Kartenwert dazuzählen. Eine große Figur **fällt nicht** ins **Kaninchenloch**.

Hutmachers Teegesellschaft



Alle Figuren starten dort. Ziehst du über dieses Feld, nimmst du den aufgedeckten großen Keks. Landest du auf diesem Feld, nimmst du entweder den aufgedeckten oder den verdeckten großen Keks vom Stapel.