

## Vorbereitung:

Gespielt wird auf einem Waldstück mit ca. 4-10 Mannschaften à 3-5 Personen. Man benötigt 6-10 Betreuer, die sich als Riesen, Zwergen, Gnome, etc. im Gelände verstecken. Jeder von ihnen gibt sich vor Beginn des Spiels einen charakteristischen Namen. Außerdem gibt es an einem Ende des Gebiets die Ratestation (1 Betreuer), das Schloß des Königs, am anderen das Hexenorakel (nicht zu weit weg!)

Jeder Betreuer erhält 3 bis 7 Kärtchen der Märchenkarten, das Gegenstück wird an der Ratestation deponiert. Dort wird eine Liste angelegt, wie die Betreuer heißen und welche Kärtchen welcher Betreuer bei sich hat. Am Hexenorakel befindet sich ebenfalls ein Betreuer, der an die Gruppen "Ratekarten" ausgibt. Dies können einfache vom Orakelbetreuer beschriftete Zettel sein. Man kann ausmachen, dass die Rategruppen bei der Hexe verschiedene Aufgaben erfüllen müssen, um sich die Ratekarten zu verdienen. Nur Gruppen, die im Besitz einer gültigen Ratekarte sind, können versuchen, im Schloß Punkte zu machen.

## Die Geschichte:

Ein alter König hatte eine wunderschöne Tochter, die auch nach langem Suchen noch immer keinen Mann gefunden hatte. Deswegen ließ der König überall verkünden, er gebe die Prinzessin demjenigen zur Braut, der sich am besten mit den alten Märchen und Sagen des Märchenlands auskenne. Als die Kunde in das Dorf der ... (Name der Gruppe einsetzen) kam, machten sich die dort wohnenden Jünglinge sofort auf die Suche nach den Riesen, Zwergen, Gnomen und anderen Märchenwesen im nahen Wald, um von ihnen die schönsten und wichtigsten Geschichten des Märchenlandes zu erfahren, denn jeder von ihnen wollte gerne die Prinzessin zur Frau haben. Aber die Hexe des Waldes hatte einen Bann über das Schloß gelegt, so dass niemand ohne ihre Erlaubnis im Schloß auf die Rätselfragen ein Wort herausbrachte. Nur derjenige, der sie zuvor besuchte und von ihr die Erlaubnis erbat, konnte ins Schloß gehen und durfte auf eine Frage des Königs antworten. Wer seine Erlaubnis durch einen Fehlversuch verlor, musste zuerst wieder zu ihr gehen.

## Ablauf:

Die Gruppen streifen durch den Wald und versuchen die versteckten Betreuer zu finden. Diese können im Laufe des Spiels im Umkreis von ca. 10 m ihre Standorte wechseln! Trifft eine Gruppe einen Betreuer, so zeigt dieser ihnen seine Märchen, die er "kennt". Die Mannschaften müssen sich versuchen diese Symbole zu merken. Aufschreiben oder aufmalen ist verboten! Glauben die Gruppen genügend Symbole zu kennen, so benötigen sie nun noch die Erlaubnis der Hexe, eine "Ratekarte", um im Schloss auf Fragen antworten zu können.

Im Schloss zeigt der König der Gruppe ein Symbolkärtchen. Die SpielerInnen müssen - eventuell nach kurzer Beratung - den Namen des Märchenwesens nennen, der im Besitz des Memory-Kärtchens ist. Hat die Gruppe richtig geraten, so erhält sie einen Gewinnpunkt und darf - gütige Erlaubnis des Königs - erneut raten. Rät sie falsch, zerfällt ihre Ratekarte zu Staub und die braucht für weitere Versuche eine neue Erlaubnis der Hexe. Die zuletzt gezeigte Märchenkarte bleibt die Aufgabe für die nächste Gruppe, weshalb diese das Raten der ersten nicht mitbekommen darf.

## Variation:

Um das Spiel zu verlängern und zu steuern, kann der König auch nach (überzähligen) Memory-Kärtchen fragen, die gar nicht an die Betreuer verteilt sind. Die Antwort der Gruppe muss dann lauten, dass es dieses Märchen im Märchenreich gar nicht gibt! Diese "Fragekarte" sollte aber nach dem Fehlversuch einer Mannschaft wieder aus dem Spiel genommen werden.

## Spielende:

Nach einer festgelegten Zeit oder, wenn alle Kärtchen erraten wurden, gewinnt die Mannschaft mit den meisten erratenen Märchen und der höchsten Punktzahl.

Eigentlich müsste nun die Hochzeit eines Mitglieds der Siegergruppe mit der schönen Prinzessin gefeiert werden ...

## Erfahrungstipps:

- Geschickte Gruppen hatten sich in kurzen Abständen mehrere "Hexen"-Karten besorgt. So war das nicht gedacht! Abhilfe: Sie müssen die zerrissene oder angerissene verbrauchte Ratekarte der Hexe geben.
- Die Rategruppen sollten ruhig häufiger mal ihr Glück versuchen, sonst ist das Spiel aus, bevor sie überhaupt einen ersten Rateversuch unternommen haben.