

# Die Zausel vom Zauberwald



6+



2-4



30



Ein  
geheimnisvolles  
Abenteuer von  
Claude Weber



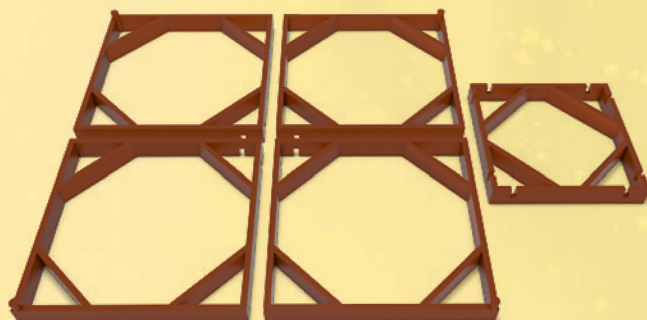
SCAN ME

Zausel lieben ihre Mützen. Eigentlich haben sie immer eine davon auf dem Kopf. Aber ständig lassen Zausel alles liegen. Deshalb müssen sie ihre geliebten Mützen immer wieder einsammeln. Das wäre auch kein großes Problem... wenn der Zauberwald kein Zauberwald wäre. Dort gibt es überall Stolperfallen und unheimliche Waldgeister streifen durch's Gestrüpp. Bei so viel verwunschenen Wegen hilft es den Zauseln sehr, wenn sie sich ungefährliche Pfade gut einprägen. Auf denen kann nämlich jeder Zausel munter laufen, was seine flinken Beine hergeben. Das ist auch nötig. Immerhin geht es hier ja darum Mützen einzusammeln. Und Zausel lieben ihre Mützen.

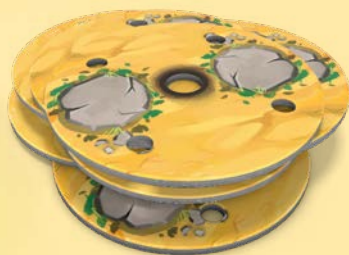
## Spielmaterial:



1 Spielplan



5 Rahmen (4 x groß; 1 x klein)



9 Stolperplatten



9 Stolperfallen-Gestelle



4 Zausel (Spielfiguren)



12 Mützen

(je 4 davon mit 1/2/3 Mützenringen)



2 Waldgeister



1 Farbwürfel

## Vor dem ersten Spiel...

... macht ihr aus den Stolperplatten **Stolperfallen**. Dazu steckt ihr ein Gestell unten in jede Platte – so wie ihr es hier seht:

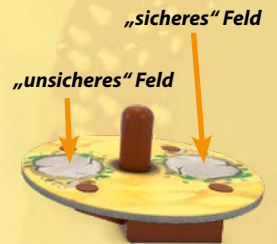


Der „Block“ des Gestells muss so ausgerichtet sein, wie es die Zeichnung auf der Unterseite der Stolperplatte vorgibt.

Wer möchte, kann die Stolperplatten auch mit einem Tropfen Klebstoff fest mit dem Gestell verbinden, denn beides braucht nie wieder voneinander gelöst werden.

## Das Geheimnis der Stolperfallen

Mit den Gestellen drunter kippen die Stolperfallen, wenn ihr einen Zausel stellt – aber sie kippen nicht, wenn ihr ihn auf das andere, **„sichere“** Feld stellt. Übrigens kippen sie auch dann nicht, wenn auf beiden Seiten ein Zausel steht.



Kippt!  
Der Zausel stolpert!



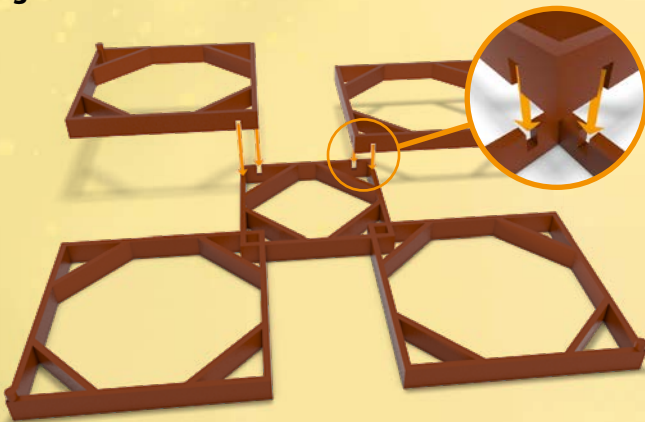
Kippt nicht!  
Der Zausel stolpert nicht!



Kippt auch nicht.  
Kein Zausel stolpert!

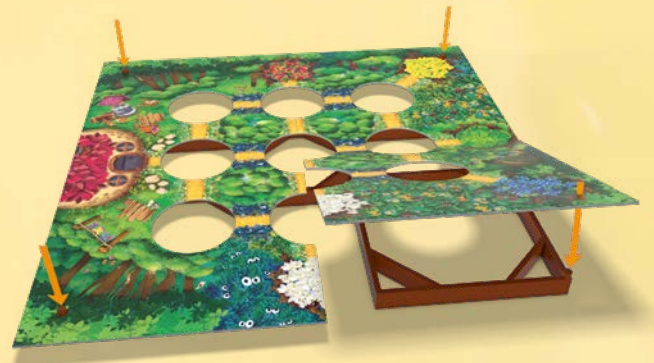
## Spielvorbereitung:

Legt den **kleinen Rahmen** in die Mitte. Verbindet die **4 großen Rahmen** so mit seinen Ecken:



Die Rahmen bilden zusammen diese großflächige Unterlage für den Spielplan.

Klappt den **Spielplan** auf. Legt und steckt ihn auf die Rahmen. Dazu dienen die **4 Löcher** an seinen Ecken.



Die Stecker an den Ecken verhindern auch ein Verrutschen des Spielplans.

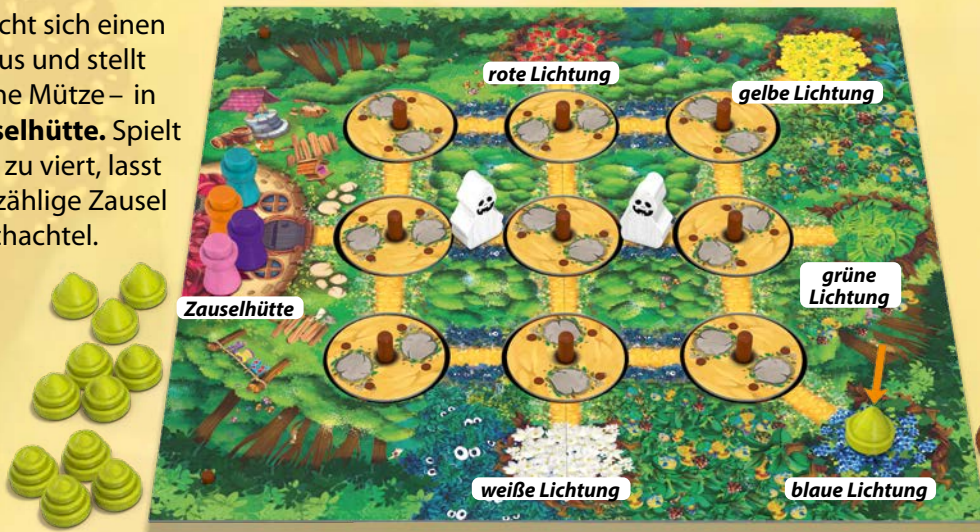
- **Stellt** in jedes Loch des Spielplans eine **Stolperfalle**, die fest mit ihrem Gestell verbunden ist.
- **Verdreht** gemeinsam alle Stolperfallen, bis niemand mehr weiß, wo ihre „sicheren“ und „unsicheren“ Felder sind. Die Felder müssen sich nicht an den Wegen befinden.
- Beachtet, dass die Stolperfallen den Spielplan möglichst nicht berühren sollen.



Benutzt die braunen Pfosten in der Mitte jeder Stolperfalle, um sie zu verdrehen.

Stellt **beide Waldgeister** auf die beiden mittleren „**Geisterwege**“. Geister können sich **nur auf Geisterwegen** aufhalten – auf normale Wege kommen sie nie.

Jeder sucht sich einen Zausel aus und stellt ihn – ohne Mütze – in die **Zauselhütte**. Spielt ihr nicht zu viert, lasst ihr überzählige Zausel in der Schachtel.



**Normaler Weg**  
Diese Wege sind **nur** für Zausel!



**Geisterweg**  
Auf diesen Wegen wandeln **Geister** und laufen **Zausel**. **Steht ein Geist drauf, darf kein Zausel durch.**



Legt die **Mützen** neben dem Spielplan ab – am besten **sortiert** nach der Anzahl ihrer Mützenringe.

Wer zuletzt gestolpert ist, ist **Startspieler**. Er **würfelt** und legt **eine Mütze** – die **1 Mützenring** hat – in die **Waldlichtung der gewürfelten Farbe**. Würfelt er einen **Stern**, sucht er eine **beliebige Waldlichtung** für die Mütze aus.

## Spielidee und Spielziel:

Holt euch **Mützen!** Eine davon liegt immer „abholbereit“ auf einer **Waldlichtung** herum (wo sie wohl ein Zausel vergessen hat ...). Um dorthin zu kommen, müssen eure Zausel den **Waldgeistern ausweichen** und die **sicheren Felder der 9 Stolperfallen** betreten. Erreicht ein Zausel eine Mütze, setzt er sie auf und läuft mit ihr **zurück zur Zauselhütte**. Aber schnell! Denn die nächste vergessene Mütze wartet schon! Weil die coolsten Mützen mehr Ringe haben, gewinnt am Ende, wer die **Mützen mit den meisten Ringen** zur Hütte gebracht hat.

## Spielablauf:

Ihr spielt reihum. Bist du am Zug,  
→ bewegst du **zuerst** deinen **Zausel**.  
→ **Danach** darfst du einen **Waldgeist** versetzen.

### 1. Deinen Zausel bewegen

**Da will er hin:**

- Hat dein Zausel **keine Mütze** auf, versucht er zu einer Lichtung zu laufen, wo eine Mütze liegt. Dort angekommen, setzt er die Mütze auf.
- **Mit Mütze auf dem Kopf**, läuft er zurück zur Zauselhütte, wo er die Mütze absetzt. Absetzen heißt, dass du sie **vor dich auf den Tisch legst** und behältst.

**So läuft er:**

- Ziehe ihn in **beliebiger Richtung** über **Wege**, auf denen **kein Waldgeist** steht.
- Auf **jeder** Stolperfalle musst du den Zausel auf **eines ihrer beiden Felder stellen** und ihn dann loslassen.

**Stolpert er oder stolpert er nicht?**



Auf welches Feld der Stolperfalle willst du deinen Zausel stellen?



Auf jedem Feld einer Stolperfalle darf nur ein Zausel stehen.

## Kippt die Stolperfalle nicht?

In diesem Fall stolpert dein Zausel **nicht**. Gut gemacht! **Laufe sofort mit ihm weiter und immer weiter, ohne zu stolpern!** Beende deinen Spielzug **erst dann**, wenn dein Zausel ...

... **stolpert** oder

... eine **Mütze auf- oder absetzen** kann.



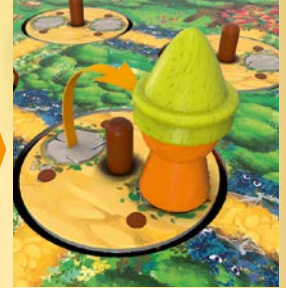
*In diesem Spielzug betritt der lila Zausel, ohne zu stolpern, nacheinander 3 Stolperfallen. Er erreicht die Mütze auf der Waldlichtung und setzt sie auf. Damit endet seine Bewegung.*

## Kippt die Stolperfalle?

In diesem Fall **stolpert** dein Zausel! **Stelle ihn** auf das andere, „**sichere**“ Feld dieser Stolperfalle. Leider **endet** damit seine **Bewegung**. Lass ihn bis zu deinem nächsten Spielzug hier stehen.

## Verliert dein Zausel die Mütze beim Stolpern auf dem Rückweg zur Hütte?

- Falls dein Zausel beim Stolpern eine **Mütze mit 1 oder 2 Ringen** auf dem Kopf trägt, **behält** er sie auf seinem Kopf. (Fällt sie ihm vom Kopf, setzt du sie ihm wieder auf.)
- Trägt er aber eine **Mütze mit 3 Ringen**, dann **verliert er sie: Würfle** sofort die **Waldlichtung** (Farbe) aus, in die du die **verlorene Mütze legst**. *Ist diese Lichtung nicht leer oder würfelst du einen Stern, dann legst du seine verlorene Mütze in eine leere Lichtung deiner Wahl.*  
→ Dadurch können Mützen auf mehreren Lichtungen liegen und eingesammelt werden.



## Mütze aufsetzen + neue Mütze auslegen

Ziehst du deinen Zausel ohne Mütze auf eine Lichtung mit ausliegender Mütze, **dann setzt du sie ihm dort gleich auf**. Gut gemacht!

**Damit endet die Bewegung** deines Zausels. Lass ihn auf dieser Waldlichtung stehen, bis zu deinem nächsten Spielzug.

Sobald dein Zausel die Mütze aufgesetzt hat, würfelst du sofort eine **neue Waldlichtung** (Farbe) aus. Lege dorthin eine Mütze mit der **kleinsten vorrätigen Zahl an Ringen**. Erst wenn keine 1er-Ring-Mützen mehr vorrätig sind, legst du eine Mütze mit 2 Ringen aus. Sind auch diese aufgebraucht, geht es mit den 3er-Mützen weiter ...

*Würfelst du einen Stern oder eine Lichtung, die nicht leer ist, dann legst du die Mütze in eine (andere) unbesetzte Lichtung deiner Wahl.*

## Stolperfallen verdrehen

**Sobald** ihr die **erste Mütze mit 2 Ringen** und (später) die **erste Mütze mit 3 Ringen** auslegt, unterbricht ihr den Ablauf des Spiels ganz kurz: Jetzt **verdreht** ihr (so wie am Anfang des Spiels) **alle unbesetzten Stolperfallen** so lange, bis niemand mehr weiß, wo sich ihre „sicheren“ und „unsicheren“ Felder befinden. Dann setzt ihr den Spielablauf, wie gewohnt, fort.



## Mütze absetzen + vor dir ablegen

Ziehst du deinen Zausel mit einer Mütze auf seinem Kopf **in die Zauselhütte**, dann nimmst du ihm dort die Mütze ab und **legst sie vor dich**. Gut gemacht – du hast eine Mütze nach Hause gebracht! **Damit endet die Bewegung** deines Zausels. Lass ihn in der Zauselhütte stehen, bis zu deinem nächsten Spielzug.



## 2. Waldgeist versetzen

Zum **Abschluss** deines **Spielzugs**, wenn dein Zausel nicht mehr weitergehen darf, **kannst** du einen **Waldgeist versetzen**. Stelle ihn auf einen **anderen unbesetzten Geisterweg** deiner Wahl, so dass dort nun keine Zausel mehr vorbeiziehen können.



## Das Ende aller Mützen

Wenn auf **keiner Waldlichtung** eine Mütze liegt und der **Mützensvorrat leer** ist, spielt ihr mit dieser **Änderung** weiter:

- Hat dein **Zausel keine Mütze** auf dem Kopf, **bewegst du ihn nicht**. Bei deinen Spielzügen **versetzt** du dann **nur noch einen Waldgeist** (wenn du willst).
- Sollte aber **wieder eine 3er-Ring-Mütze** eines gestolperten Zausels **auf einer Lichtung** landen, **bewegen sich wieder alle Zausel** – bis sich erneut ein Zausel die letzte Mütze aufsetzt ...

## Spielende und Siegerzausel:

Das Spiel endet, wenn ihr **alle Mützen** in die Zauselhütte gebracht – also vor euch abgelegt – habt. Zählt die Ringe auf euren gesammelten Mützen. Tollster Mützensammler aller Zausel ist, wer die **meisten Mützenringe** hat. Bei einem **Gleichstand** könnt ihr auch noch die **Mützen zählen**: wer mehr hat, gewinnt dann. Ist die Anzahl von Mützen und Ringen gleich, entscheidet ihr das Rennen um den tollsten Mützensammler am besten gleich in einer weiteren Partie!



Art. Nr.: 60 110 5206

Autor: Claude Weber  
Illustration: Michele Cavaloti  
Satz und Layout: Oliver Richtberg

2026 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
service.zoch-verlag.de  
zoch-verlag.com

