
Spielanleitung

Nr. 4306

Eulen zauber



Ein Spiel von
Erich Manz

Illustriert von
Walter Matheis



HABA

Copyright Habermaaß-Spiele Rodach 1991

TL 25282

Habermaaß-Spiel Nr. 4306

EULENZÄUBER

Ein Familienspiel für 2–4 Spieler ab 8 Jahren von Erich Manz.

Regelbearbeitung: Ulrike Schiefer

Spieldauer: 20–30 Minuten

Spielinhalt:

- 1 Spielplan (50x50 cm)
- 3 Holzwürfel
- 17 zweiteilige Eulen aus Holz

Spielziel:

Ein böser Magier hat alle Eulen verzaubert und ihnen andersfarbige Köpfe aufgesetzt. Mit vier gleichfarbigen Unterteilen und verschiedenfarbigen Oberteilen machen sich die Spieler auf den Weg in den Wald. Dort versuchen sie, den eigenen Figuren durch Tauschen wieder die richtigen Köpfe aufzusetzen. Die vollständigen Eulen gilt es dann in der Mitte des Spielfeldes in der alten Ruine in Sicherheit zu bringen. Welchem Spieler gelingt dies zuerst?

Spielvorbereitung:

Der Spielplan wird ausgelegt und die Würfel werden so plziert, daß sie für den jüngsten Spieler erreichbar sind. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die vier entsprechenden Unterteile. Diese werden nun mit folgenden andersfarbigen Köpfen versehen:

bei zwei Spielern:	die vier Köpfe der gegnerischen Farbe,
bei drei Spielern:	je zwei Köpfe der gegnerischen Farben,
bei vier Spielern:	je ein gegnerischer Kopf (= 3 verschiedene Farben) und einer der eigenen Farbe.

Jeder Spieler wählt sich nun eine Ecke aus, von wo er startet. Die schwarze Eule wird in die Mitte des Spielplanes gestellt.

Spielablauf:



Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit allen drei Würfeln in einem Wurf.

Kopf-Würfel

Mit diesem Würfel muß eine Spielfigur, deren **Kopf** die **eigene Farbe** trägt, bewegt werden.



Körper-Würfel

Mit diesem Würfel muß eine Spielfigur, deren **Körper** die **eigene Farbe** trägt, bewegt werden.



Augenwürfel (schwarz)

Mit diesem Würfel muß eine Spielfigur, deren **Kopf oder Unterteil** die **schwarze Farbe** trägt, bewegt werden. Dieser Zug muß immer als letzter ausgeführt werden!

gewürfelte Augenzahl in eine Richtung ziehen 2 Eulen auf einem Feld = Köpfe tauschen

Auf dem Spielplan müssen die Eulen entsprechend der gewürfelten Zahl auf den Wegen in eine Richtung bewegt werden. Wenn sich zwei Spielfiguren mit der genauen Würfelzahl auf einem Feld treffen, **müssen** die Köpfe getauscht werden. Selbstverständlich dürfen die Figuren übersprungen werden, in diesem Falle werden die Köpfe nicht getauscht.

max. 2 Eulen pro Feld

Mehr als zwei Eulen dürfen nicht auf dem gleichen Feld stehen.

schwarze Eulenteile sperren den Weg, sie dürfen nicht übersprungen werden

Die schwarze Eule (ob zusammen oder nur der Kopf bzw. der Körper) sperrt den Weg und darf nicht übersprungen werden. Jede Figur darf jedoch mit **genauer** Punktzahl auf das gleiche Feld ziehen, dann werden die Köpfe getauscht. Figuren, die bereits auf einem Feld standen, auf das eine schwarze Eule zieht, ist das Weiterziehen gestattet.

Mittelfeld darf nur von einfarbigen Eulen mit genauer Würfelzahl betreten werden

Die Eulen, ob farbig oder schwarz, dürfen sich frei überallhin bewegen, außer ins Mittelfeld und in die Startfelder. Ins Mittelfeld dürfen die farbigen Eulen nur, wenn sie einfarbig sind und es mit genauer Würfelzahl erreichen.

Spielende:

Derjenige Spieler, der als erster drei Eulen der eigenen Farbe ins Mittelfeld bringt und dessen übrige Teile seiner Farbe ohne einen schwarzen Teil auf dem Spielplan stehen, gewinnt das Spiel.

Spielvariante für zwei fortgeschrittene Spieler:

Die Spielvorbereitungen verlaufen wie für vier Spieler. Jeder Spieler bekommt nun aber zweimal vier gleichfarbige Unterteile. Derjenige Spieler, welcher als erster fünf Eulen mit nur seiner Farbe ins Mittelfeld bringt und dessen übrige Teile ohne einen schwarzen Teil auf dem Spielplan stehen, gewinnt das Spiel.

ENCHANTED OWL

For 2 to 4 players. Ages: 8 and up. Author: Erich Manz.

Instruction: Ulrike Schiefer
Duration of the game: 20 to 30 minutes

Contents:

- 1 game board (500x500 mm)
- 3 wooden dice
- 17 wooden owls (bipartite)

Object of the Game:

A vicious magician has enchanted all owls and given them heads with mismatching colors. The players move the owls (4 lower bases of the same color but mismatching heads) into the forest. Once there they try to give their owls the right matching heads again. These owls have to be brought to a safe place in the old ruin in the center of the board. Who is the player managing this first?

Preparation of the Game:

The game board is spread and the dice are placed, so that the youngest player can reach them. Each player chooses a color and receives the matching lower bases. These are equipped with mismatching heads:

- if played with 2 players: the 4 heads of the opponent's color,
- if played with 3 players: two heads ea. of the opponent's color,
- if played with 4 players: one head ea. (3 different colors of the opponent's) and one head of the own color.

Each player selects a corner for a starting point.
The black owl is being placed in the center of the game board.

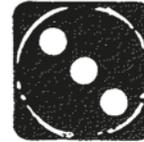
How to play the Game:



The youngest player starts rolling all three dice in one throw.
Head Die
A figure with a head of the own color has to be moved with the Head Die.



Body Die
A figure with a lower base of the own color has to be moved with the Body Die.



Dot Die (black)
A figure whose head or lower base is black has to be moved with the Dot Die. This move always must be performed last.

**Rolled Dots = Move in one direction
2 owls on a field = Change heads**

The owls have to be moved on the gameboard according to the roll of the dice in one direction on the trails. If two figures meet on one field caused by rolling the exact number on the die, the heads have to be exchanged.
It is possible to jump over figures, of course, the heads are not exchanged in such a situation.

2 Owls per field at maximum

More than 2 owls must not stand on the same field.

Black Owlparts lock up the way, no jump over

The black owl (as a total or in parts [head or lower base]) locks up the way and may not be jumped over. However any figure may move on the same field if the exact number is rolled and the heads are changed. If a black owl is moving on a field where there is already another figure the figure may move further on.

Center Field may be entered only by unicolor figures if exact number has rolled with die

The owls either colored or black may be moved freely on the gameboard, except on the centerfield and on the starting point. The owls may only enter the centerfield if they are of unicolor and if the exact number has been rolled with the die.

End of the Game:

The player who succeeds to bring 3 owls of his color into the centerfield and whose other owl parts have no black parts (head or lower base) while standing on the board, is the winner.

Variation for two advanced players:

The preparation of the game is the same. Each player gets two sets of 4 unicolor lower bases. The player, who succeeds to bring 5 unicolor owls into the center field and whose other owls have no black part, while on the game board, is the winner.

Les chouettes perdent la tête

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans.

Durée de la partie: 20 à 30 mn.

Contenu:

- 1 support de jeu (50x50 cm)
- 3 dés en bois
- 17 chouettes en bois

But du jeu:

Un méchant sorcier a jeté un sort à toutes les chouettes en les munissant d'une tête de la mauvaise couleur. Chacun des joueurs obtient 4 chouettes avec un corps d'une seule couleur et des têtes de différentes couleurs. Il s'agit alors, en parcourant la forêt et en échangeant les têtes, de récupérer les têtes de sa couleur. Les chouettes ainsi reconstituées doivent être amenées en sécurité dans la ruine au centre du plateau. Qui y parviendra le premier?

Au préalable:

Les joueurs choisissent chacun une couleur et obtiennent les corps de chouettes correspondants. Ceux-ci sont équipés de différentes têtes:

- lorsqu'on joue à 2, les 4 têtes de la couleur adverse,
- lorsqu'on joue à 3, 2 têtes de chaque couleur adverse,
- lorsqu'on joue à 4, une tête de chaque couleur adverse et une tête de sa propre couleur.

Chacun des joueurs place ses 4 chouettes sur un coin du support (départ). La chouette noire part du centre.

Déroulement de la partie:



Le plus jeune commence. Chacun son tour, on lance simultanément les 3 dés.

Le dé à têtes sert à déplacer une chouette munie d'une tête de sa couleur.

Le dé à corps sert à déplacer une chouette munie d'un corps de sa couleur.

Avec le dé noir, on déplace soit la chouette au corps noir, soit la chouette à la tête noire. Ce déplacement a toujours lieu le dernier!

Les chouettes parcourent les chemins du plan de jeu. A chaque lancer de dés, elles franchissent dans un sens le nombre de cases indiqué.

Lorsque 2 chouettes se rencontrent sur une case, c'est-à-dire lorsqu'à l'issue de son déplacement une chouette s'arrête sur une case où se trouve déjà une autre chouette, elles sont obligées d'échanger les têtes.

Les chouettes peuvent aussi se croiser lors d'un déplacement. Mais, dans ce cas, aucun échange de têtes n'a lieu.

Sur une case ne peuvent jamais se rencontrer plus de 2 chouettes à la fois.

La chouette noire, qu'elle soit complète ou qu'il s'agisse de l'une ou l'autre partie, bloque le passage: la case sur laquelle elle se trouve ne peut en aucun cas être franchie. Cependant, la chouette noire et une autre chouette peuvent tout à fait se rencontrer sur une case et échanger les têtes.

Les chouettes peuvent se déplacer partout sur le support, sauf sur le départ (coins du support) et au centre. Elles ne peuvent se rendre au centre qu'en étant complètes, à condition que le dé indique le nombre exact de cases à franchir (excepté la chouette noire qui ne peut pas aller au centre).

Fin de la partie:

Le premier des joueurs à avoir amené 3 chouettes complètes de sa couleur au centre, tandis que la tête et le corps qui restent en jeu ne sont associés à aucune pièce noire, remporte la partie.

