

Autoren:

**ANNA OPPOLZER
& STEFAN KLOß**

Illustration:

GEDIMINAS AKELAITIS



Für 2-4 Zwergen ab 5 Jahren
Spieldauer: 20 Minuten

SPIELINHALT:

- 3D-Spielbrett
- 12 Zwergen
- 1 Troll
- 1 Würfel
- 8 *Knacks!* Karten
- Spielanleitung

KNACKS!

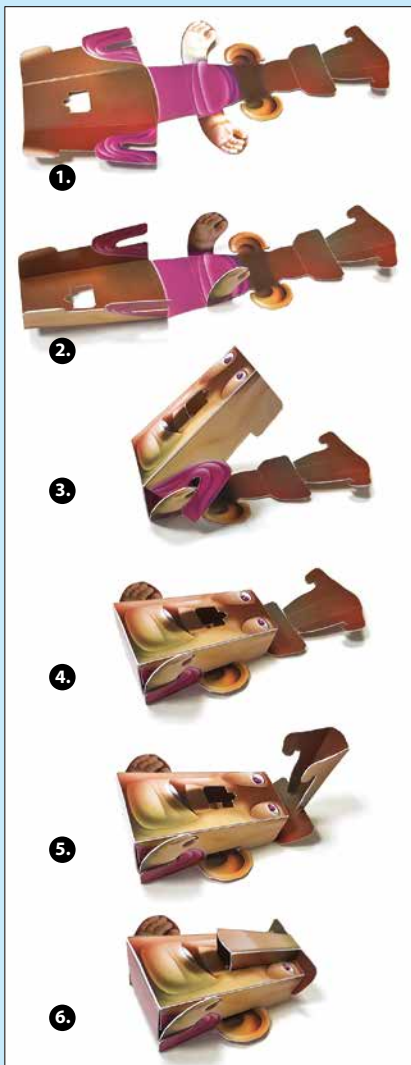
Wer ist da?

Tief in der Höhle des Berges sind Schätze verborgen. Die schnellsten Zwerge machen sich eilig auf die Suche nach der geheimnisvollen Höhle. Ihr Weg führt durch einen von einem Troll bewachten Wald. Obwohl dieser Troll ein schlechtes Sehvermögen hat, kann er sehr gut hören. An diesem Troll kommt man nicht so leicht vorbei.

Aber unsere Zwerge sind mutig, hartnäckig und gut im Verstecken. Wenn sie leise unterwegs sind, bemerkt der Troll sie möglicherweise nicht. Die Zwerge, die zuerst die Schatzhöhle erreichen, gewinnen.

Dies ist ein Lauf- und Versteckspiel. Zwerge benötigen Aufmerksamkeit, Strategie und Glück.

Beispiel zum Falten der Troll-Figuren



VORBEREITUNG

Nehmt alle Teile aus der Verpackung. Baut das Spielbrett aus zwei Einzelteilen zusammen. Legt das Spielbrett auf den Schachteleinsatz so, dass der Eingang zur Höhle offen ist. Platziert die gefaltete Troll-Figur in der Mitte des Spielbretts (siehe Beispiel links).

Jeder Spieler sucht sich Zwerge einer Farbe. Spielen 2-3 Kinder, so nimmt jedes Kind 3 Zwerge. Bei 4 Spielern erhält jeder Spieler 2 Zwerge. Die restlichen Zwerge werden beiseitegelegt. Nun stellen alle Spieler ihre Zwerge auf das Startfeld. Der Spielwürfel wird neben dem Spielbrett platziert.



Platziere **4 Knacks!**-Karten auf dem Pfad des Spielbretts: 2 Karten müssen auf die Felder mit Wasserpflüzen gelegt werden, die anderen 2 – wo immer man möchte. Es darf nicht mehr als eine **Knacks!**-Karte pro Feld platziert werden.

Wenn ihr das Spiel schwieriger machen möchtet, platziert auf dem Pfad mehr **Knacks!**-Karten.

ZIEL DES SPIELS

Erreiche als Erster mit all deinen Zwergen die Schatzhöhle.

SPIELREGELN

Der jüngste Spieler beginnt. Die anderen Spieler spielen weiterhin im Uhrzeigersinn.

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt. Je nachdem, welches Symbol gewürfelt wird, muss man mit einem der Zwerge auf dem Pfad vorwärts gehen:

• Wenn der Zwerg auf einem Spielfeld mit **Knacks!**-Karte stehen bleibt, hört Troll **Knacks!** Dann dreht man den Troll auf die entsprechende Seite des Spielbretts. Auf dem Spielbrett sind 4 Seiten der Welt markiert, jede mit 3 Pfadfeldern. Der Troll kann diese 3 Felder auf dem Spielbrett sehen. Wenn die Zwerge hinter den Bäumen versteckt sind, kann der Troll sie nicht sehen. Diese Zwerge sind in Sicherheit. Wenn der Troll jedoch auf einem dieser 3 Felder Zwerge sieht, werden diese Zwerge sofort auf das Startfeld am Anfang des Pfades zurückgebracht (siehe Beispiel rechts). Der nächste Spieler ist dran.

• Wenn der Zwerg auf einem Feld stehen bleibt, auf dem **keine Knacks!**-Karte liegt, ist der Zug des Spielers beendet. Und es spielt keine Rolle, in welche Richtung der Troll blickt. Der nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt.

Achtung!

- Das Spiel kann nur im Uhrzeigersinn vorwärts gespielt werden.
- Auf einem Spielfeld können mehrere Zwerge Platz finden.
- Die Spielrunde darf nicht verpasst werden.
- Alle Zwerge, die die Höhle erreichen, springen sofort in die Höhle.

BEDEUTUNG DER WÜRFELSYMBOLE



Baum:
Gehe zum nächstgelegenen Baum.



Zwei Bäume:
Gehe zum zweitgelegenen Baum.



Wasserpfütze:
Gehe zur nächstgelegenen Pfütze.



Zwei Wasserpfützen:
Gehe zur zweitgelegenen Pfütze.



Knacks! Gehe zum nächstgelegenen Knacks!

Beispiel



Jetzt ist der blaue Spieler am Zug. Er würfelte mit dem Würfel das Wasserpfützen-Symbol. Der Spieler reist mit dem blauen Zwerg zur nächsten Pfütze und bleibt an einem Feld mit **Knacks!**-Karte stehen.



Der Troll hört **Knacks!** und dreht sich zu dieser Seite des Bretts. Er kann drei Felder des Pfades sehen. Die grüne und gelben Zwerge sind sicher hinter den Bäumen versteckt. Aber der Troll hat den blauen Zwerg bemerkt.



Leider hatte der blaue Zwerg nicht so viel Glück. Es muss am Anfang des Spielbretts im Startfeld zurückkehren (den Zwerg an den Anfang des Spiels zurückbringen). Als nächstes ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Beispiel



Wenn der Zwerg auf dem letzten Feld des Pfades in der Nähe der Höhle angehalten hat, hört man **Knacks!** (Troll dreht sich um). Der Zwerg kann erst in der nächsten Runde in die Höhle rein, und dann reicht jedes gewürfelte Symbol.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler alle Zwerge in die magische Schatzhöhle bringt. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen.

