

Die Knöllchen-Wichtel

von Stommeln

Spielanleitung



Bei den Knöllchen-Wichteln hat jede Figur ihre eigenen Stärken. Herz, Mut, Klugheit und Spaß zeigen, worin ein Wichtel besonders gut ist. Zusätzlich besitzt jede Karte eine besondere Fähigkeit.



Für 2-4 Spieler



ab 5 Jahren

Ziel des Spiels



Versucht, durch geschicktes Ausspielen eurer Karten möglichst viele Karten zu gewinnen. Wer am Ende die meisten Karten besitzt, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung



1. Mischt alle Sammlerkarten gut durch.
2. Jeder Spieler erhält 5 Karten.
3. Die Karten werden auf der Hand gehalten, sodass die Mitspieler die Werte nicht sehen können.
4. Der jüngste Spieler beginnt.

★ So wird gespielt ★

1. **Karte auswählen** – Der Spieler, der an der Reihe ist, legt eine Karte offen auf den Tisch.
2. **Stärke bestimmen** – Er entscheidet, mit welchem Wert diese Runde gespielt wird: Herz, Mut, Klugheit oder Spaß.
3. **Alle spielen eine Karte** – Nun legen auch die anderen Spieler jeweils eine Karte offen auf den Tisch.
4. **Werte vergleichen** – Verglichen wird der ausgewählte Wert. Der höchste Wert gewinnt die Runde.



Die Knöllchen-Wichtel

von Stommeln

Besondere Fähigkeiten

Jeder Knöllchen-Wichtel besitzt eine besondere Fähigkeit.

Diese Fähigkeit kann das Ergebnis einer Runde beeinflussen oder einem Wichtel einen besonderen Vorteil verschaffen.

Achtet daher nicht nur auf hohe Werte, sondern auch auf die Fähigkeiten eurer Karten.



Luise:
Stimmungsboost –
+1 auf Spaß,
zusätzliche Karte
ziehen.



Theo:
Topspin –
Herz oder Mut
mit dem Gegner
tauschen.



Wim:
Lichtbringer –
Eine Karte aus
dem Ablagestapel
zurück auf die
Hand nehmen.



Karten gewinnen

Der Gewinner der Runde erhält alle ausgespielten Karten und legt sie auf seinen persönlichen Gewinnstapel. Anschließend beginnt der Gewinner die nächste Runde und darf wieder bestimmen, welchen Wert verglichen wird.



Gleichstand

Haben zwei oder mehr Karten beim ausgewählten Wert die gleiche höchste Punktzahl, gibt es ein Stechen. Die beteiligten Spieler spielen eine weitere Karte aus. Der Spieler, der zuvor die Runde begonnen hat, bestimmt erneut einen Wert. Der Gewinner des Stechens erhält alle Karten aus beiden Runden.

Stechen

Beispiel:

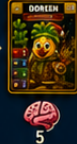
1. Runde –
Gleichstand
bei MUT (4)



Stechen – Neuer Wert:
KLUGHEIT



Entscheidung –
Sieger des Stechens



DOREEN
gewinnt!

Spielende

Das Spiel endet, wenn keine weiteren Karten mehr ausgespielt werden können. Jetzt zählt jeder Spieler die Karten in seinem Gewinnstapel.

Karten
zählen!



Gewonnen hat:

Wer die meisten
Knöllchen-Wichtel-
Karten gesammelt hat.



Tipp

Nicht immer ist die Karte mit den höchsten Werten automatisch die beste Karte. Achtet auch auf die besonderen Fähigkeiten eurer Knöllchen-Wichtel und setzt sie im richtigen Moment ein.

Denn bei den Knöllchen-Wichteln zählen nicht nur Stärke und Mut – manchmal entscheiden auch **Herz**, **Klugheit** und eine ordentliche Portion Spaß!