

Sternenschweif

Geheimnisvolle Verwandlung

Für 2 – 4 Kinder ab 7 Jahre

Sternenschweif, das kleine graue Pony, trägt ein magisches Geheimnis in sich. Doch es ist nicht einfach, Sternenschweifs wahre Gestalt – das strahlende Einhorn – zu entdecken. Hier ist die richtige Mischung aus Mut, gutem Gedächtnis und Glück gefragt, denn der neugierige Hund Buddy darf euch nicht erwischen! Wer findet als Erste/-r die 6 Zaubermotive und verwandelt Sternenschweif von einem kleinen grauen Pony in ein wunderschönes Einhorn?

Spielmaterial

14 Kärtchen mit Frau Fontana

10 Kärtchen mit Hund Buddy



Ziel des Spiels

Um Sternenschweif in ein Einhorn verwandeln zu können, benötigt ihr 6 Zaubermotive. Für jedes Zaubermotiv, das ihr findet, dürft ihr ein Teil eures Sternenschweif-Bildes umdrehen – und verwandelt so nach und nach das kleine graue Pony Sternenschweif in ein Einhorn.

Vor dem ersten Spiel



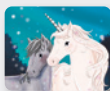
Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und löst alle Teile vorsichtig heraus.

Spielvorbereitung

Zuerst verteilt ihr die Sternenschweif-Bilder. Dazu wählt jede/-r eine Rahmenfarbe – Pink, Gelb, Blau oder Grün – aus und legt die 6 Teile des Sternenschweif-Bildes vor sich zusammen. Bei Spielbeginn zeigt das Bild Sternenschweif in seiner Gestalt als Pony (hellere Rahmenfarbe).



Die 48 Kärtchen mischt ihr verdeckt, sodass die Rückseiten mit Sternenschweif zu sehen sind. Danach erhalten alle jeweils eine bestimmte Anzahl von Kärtchen, die ihr verdeckt – ohne sie euch anzuschauen – vor euch ablegt. Die Kärtchen bilden nun die eigene „Auslage“.



- Im Spiel zu viert erhalten alle je 6 Kärtchen für ihre Auslage.
- Im Spiel zu dritt erhalten alle je 8 Kärtchen für ihre Auslage.
- Im Spiel zu zweit erhalten alle je 10 Kärtchen für ihre Auslage.

Mit den restlichen Kärtchen bildet ihr einen verdeckten Nachziehstapel, den ihr für alle gut erreichbar in der Tischmitte platziert.

Beispiel: Spielaufbau im Spiel zu viert



Das Spiel geht los

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, wer als Letzte/-r ein Abenteuer von Sternenschweif und seiner Einhornfreundin Laura gelesen hat, beginnt. Bist du am Zug, drehst du ein Kärtchen um, das in der Auslage eines Mitspielers oder einer Mitspielerin liegt.



Achtung: Bist du am Zug, darfst du keines deiner eigenen Kärtchen aufdecken!

Zeigt das aufgedeckte Kärtchen eines der Zaubermotive?



Einhornbuch



Zauberspruch



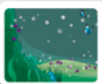
Mondblume



Mähnen-Haar



Silberstern



Geheime
Lichtung

Nun darfst du entscheiden, ob du ENTWEDER Sternenschweif verwandelst und deinen Zug freiwillig beendest (1) ODER ob du es riskiert, noch weitere Kärtchen umzudrehen (2).

(1) Sternenschweif verwandeln und den Zug freiwillig beenden

Entscheidest du dich dafür, das aufgedeckte Zaubermotiv anzuwenden und Sternenschweif zu verwandeln, darfst du nun das mit dem entsprechenden Zaubermotiv-Symbol versehene Teil deines Sternenschweif-Bildes umdrehen. Danach legst du das aufgedeckte Kärtchen auf den Ablagestapel und beendest deinen Zug.

Beispiel:

Lotta hat ein Kärtchen in Stellas Auslage aufgedeckt. Es zeigt das Zaubermotiv „Mondblume“. Lotta entscheidet sich dafür, das Zaubermotiv anzuwenden und ein Teil ihres Sternenschweif-Bildes zu verwandeln. Sie dreht das Teil ihres Sternenschweif-Bildes, auf dem das Zaubermotiv „Mondblume“ abgebildet ist, um. Danach legt sie das aufgedeckte Kärtchen auf den Ablagestapel. In der Auslage von Stella ist nun ein freier Platz. Stella zieht ein Kärtchen vom Nachziehstapel und legt es verdeckt in ihre Auslage. Danach ist Lottas Zug beendet. Es wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. ★



Mondblume

Anwenden



(zuordnen)



Verwandeln



(umdrehen)



Achtung: Denkt daran, die Auslagen vor einem neuen Zug aufzufüllen!

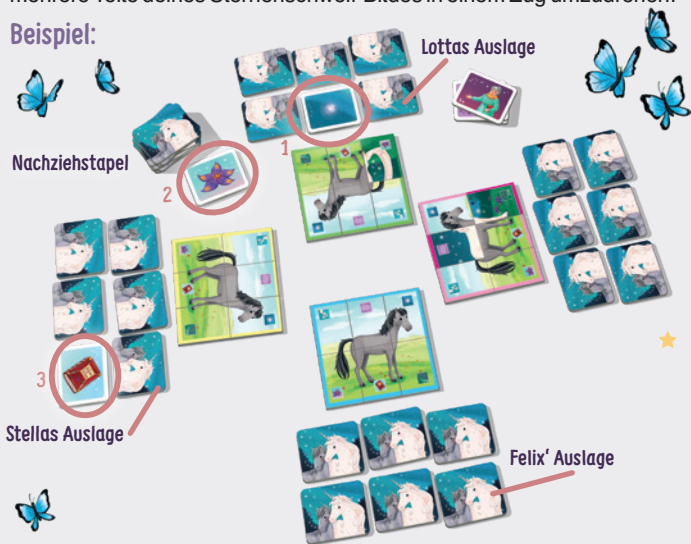
(2) Weitere Kärtchen umdrehen

Entscheidest du dich dafür, weitere Kärtchen umzudrehen, kannst du noch mehr Kärtchen gewinnen, aber auch welche verlieren! Das zuerst umgedrehte Kärtchen bleibt offen an seinem Platz liegen. Nun darfst du noch ein Kärtchen umdrehen. Dieses Mal drehst du das oberste Kärtchen des Nachziehstapels um. Du darfst beliebig viele weitere Kärtchen umdrehen. Dabei deckst du immer abwechselnd ein Kärtchen

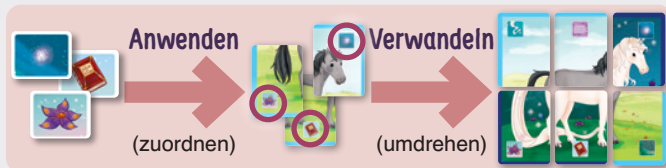
in der Auslage eines Mitspielers oder einer Mitspielerin und eines vom Nachziehstapel auf. Die Kärtchen bleiben bis zum Ende deines Zuges dort liegen, wo du sie aufgedeckt hast.

Du kannst deinen Zug nach jedem umgedrehten Kärtchen freiwillig beenden und Sternenschweif verwandeln wie unter (1) beschrieben. Entscheidest du dich dafür, die umgedrehten Kärtchen anzuwenden, darfst du alle aufgedeckten Zaubermotive verwenden, um somit mehrere Teile deines Sternenschweif-Bildes in einem Zug umzudrehen!

Beispiel:



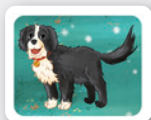
Felix hat in seinem Zug zuerst das Zaubermotiv „Silberstern“ in Lottas Auslage aufgedeckt. Anschließend entschied er sich dafür, ein weiteres Kärtchen aufzudecken, und hat auf dem Nachziehstapel das Zaubermotiv „Mondblume“ aufgedeckt. Danach versuchte er noch einmal sein Glück und hat in Stellas Auslage das Zaubermotiv „Einhornbuch“ gefunden. Nun reicht es ihm und er nutzt die aufgedeckten Symbole, um sein Einhorn Stück für Stück zu verwandeln.



Achtung: Es gibt Kärtchen, die deinen Zug sofort beenden! Deckst du eines der folgenden Kärtchen auf, verlierst du sofort alle Kärtchen, die du in diesem Zug aufgedeckt hast!

Zeigt das aufgedeckte Motiv den Hund Buddy?

Schade, in dieser Runde hattest du leider kein Glück! Der neugierige Hund darf das Geheimnis von Sternenschweif nicht entdecken! Du verlierst sofort alle Kärtchen, die du in diesem Zug umgedreht hast. Außerdem passiert Folgendes:



- Alle Kärtchen, die du in der Auslage eines Mitspielers oder einer Mitspielerin umgedreht hast, werden wieder verdeckt und bleiben dort liegen.
- Alle Kärtchen vom Nachziehstapel, die du aufgedeckt hast, werden offen auf den Ablagestapel gelegt.

Dein Zug ist beendet. Es wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Zeigt das aufgedeckte Kärtchen ein Zaubermotiv, das du nicht mehr benötigst?

Es gibt zwei Gründe, warum du ein bestimmtes Zaubermotiv nicht mehr benötigst:

- Du hast in diesem Zug bereits ein Kärtchen mit dem gleichen Zaubermotiv aufgedeckt (gilt nur für diesen Zug).

Oder

- Du hast in einem vorherigen Zug das entsprechende Teil deines Sternenschweif-Bildes bereits auf die Einhorn-Seite gedreht (gilt bis zum Ende des Spiels).



In beiden Fällen hast du zu viel riskiert und verlierst alle Kärtchen dieses Zuges. Du legst nun alle aufgedeckten Kärtchen vom Nachziehstapel auf den Ablagestapel. Alle Kärtchen, die du in der Auslage deiner Mitspieler oder Mitspielerinnen aufgedeckt hast, werden wieder verdeckt. Danach ist dein Zug beendet und es wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Glück gehabt!

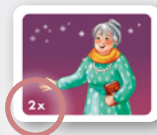


Lag das nicht mehr benötigte Kärtchen in der Auslage eines Mitspielers oder einer Mitspielerin aus, der/die das entsprechende Teil seines/ihrer Sternenschweif-Bildes noch nicht auf die Einhorn-Seite gedreht hat? Dann darf dieser Mitspieler oder diese Mitspielerin das entsprechende Teil seines/ihrer Sternenschweif-Bildes umdrehen und so ein Stück von Sternenschweif verwandeln. Das Kärtchen mit dem Zaubermotiv wird auf den Ablagestapel gelegt.



Zeigt das aufgedeckte Kärtchen Frau Fontana?

Du hast Glück: In diesem Zug hilft dir Frau Fontana! Findest du im selben Zug noch mindestens ein weiteres Frau Fontana-Kärtchen und beendest den Zug freiwillig, darfst du Sternenschweif verwandeln: Für je 2 Frau Fontana-Kärtchen darfst du ein beliebiges Teil deines Sternenschweif-Bildes umdrehen (für 4 Kärtchen also 2 Teile usw.) Die Kärtchen mit Frau Fontana legst du danach auf den Ablagestapel. Findest du in deinem Zug nur ein Frau Fontana-Kärtchen, bringt sie dir in dieser Runde leider kein Glück.



Achtung: Sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischt ihr die Kärtchen des Ablagestapels und legt sie wieder als Nachziehstapel in der Tischmitte bereit.

Ende des Spiels

Wer als Erste/-r alle 6 Teile des eigenen Sternenschweif-Bildes umgedreht hat, gewinnt das Spiel! Danach ist das Spiel beendet.



Autorin: Sandra Dochtermann

Grafik: Maxine Metzger

Illustration: Anna-Lena Kühler

Redaktion: Christin Ganasinski

Based on characters by

Working Partners Ltd.

© Working Partners Ltd., 2020

© 2022 Franckh-Kosmos

Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5 – 7

70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr. 712648

