



# Rettet Rapunzel

**SPIELREGEL**

Die Schwerkraft spielt mit.

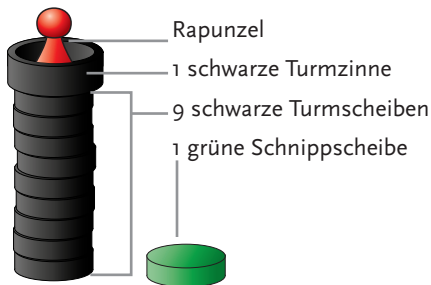
Marold & Mühlenhäuser



# RETTET RAPUNZEL

Autoren: Torsten Marold und Steffen Mühlhäuser  
Geschicklichkeitsspiel für 2 – 5 Personen ab 7 Jahre  
Spieldauer ca. 15 Minuten

## SPIELMATERIAL



### EINE ROTE SCHEIBE ?

Versehentlich wurde anstelle der grünen Schussscheibe zunächst eine rote produziert, die wir der Einfachheit halber im Spielmaterial belassen. Sie kann als alternative Schussscheibe oder als zehnte Turmscheibe dienen – ganz nach Belieben.

## SPIELIDEE

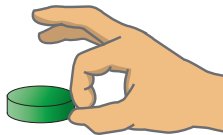
Rapunzel steht auf ihrem Turm. Um sie zu retten, bauen die Ritter den Turm Stein für Stein ab, bis Rapunzel sicher auf dem Boden landet.

## SPIELVORBEREITUNG

Die 9 schwarzen Scheiben werden übereinandergestapelt, die Zinne kommt obenauf und Rapunzel wird in die Zinne gestellt. Wer den längsten Zeigefinger hat, erhält die grüne Scheibe und beginnt die erste Runde. Eine Partie geht über mehrere Runden. Es wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn gespielt. Ihr braucht Stift und Papier zum Notieren der Punkte.

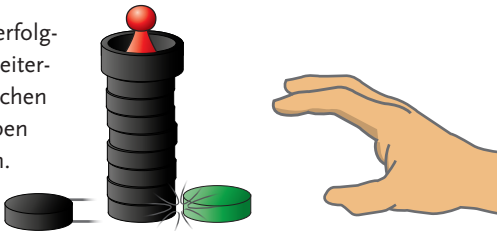
## SPIELVERLAUF

Wenn Du an der Reihe bist, schnippst Du die grüne Scheibe gegen den Fuß des Turms. Die Entfernung zum Turm darfst Du frei wählen. Wenn dein Schuss den Turm zum Einsturz bringt, ist dein Zug beendet.



Triffst Du den Turm optimal, rutscht die unterste Scheibe des Turms heraus, ohne dass der Turm dabei umfällt. In diesem Fall steht Dir die herausgeschossenen Scheibe zu. Bis zum Ende deines Zuges wird sie aber vom Gegenüber verwahrt. (Dort landet sie sowieso).

War dein Schuss erfolgreich, darfst Du weiter spielen und versuchen noch mehr Scheiben herauszuschießen. Nach deinem ersten Treffer darfst Du jeder-



zeit passen. Zum Beispiel wenn Du befürchtest, dass der Turm beim nächsten Treffer umfällt. Beendest Du deinen Spielzug bevor der Turm einstürzt, bekommst Du die herausgeschossenen Scheiben und der/die Nächste muss den Turm so übernehmen wie er ist. Geraderücken ist nicht erlaubt!

Stürzt der Turm bei einem deiner weiteren Versuche ein, verlierst Du die bereits gewonnen Scheiben. Wer als nächstes an der Reihe ist, baut diese Scheiben wieder in den neu zu errichtenden Turm ein.

Wenn Du die letzte Scheibe unter der Zinne herausschießt, ohne dass Rapunzel aus ihrer Zinne fällt, erhältst Du außer der Scheibe auch die Rapunzelfigur und die erste Runde ist damit beendet. Jetzt werden für alle Spieler\*innen die Punkte notiert. Jede Scheibe zählt einen Punkt, Rapunzel zählt zwei Punkte.

### **JEDE\*R DARF EINMAL ANFANGEN**

Wer die nächste Runde beginnt, baut den Turm wieder auf. Die Partie läuft über so viele Runden wie es Mitspieler\*innen gibt. In einer kompletten Partie beginnt somit Jede\*r einmal eine Runde.

### **SPIELEND**

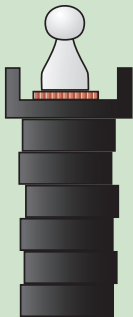
Am Ende einer Partie werden die Punkte aus den einzelnen Runden addiert. Der/die Spieler\*in mit den meisten Punkten darf mit Rapunzel in die Abendsonne reiten.

## SONDERFÄLLE

1. Wenn Du beim ersten Schnippversuch am Turm vorbeischießt, darfst Du ein zweites Mal schießen. Geht auch dein zweiter Schuss vorbei, ist der/die Nächste an der Reihe.
2. Berührt die Schnippscheibe den Turm, ohne dass eine Scheibe herausrutscht oder der Turm umfällt, darfst Du weiterspielen.
3. Bleibt die Schnippscheibe unter dem Turm stecken, darfst Du versuchen sie zu befreien. Du darfst dabei nur die grüne Scheibe berühren und als Werkzeug benutzen. Gelingt der Befreiungsversuch, ohne dass der Turm umfällt, darfst Du weiterspielen. Kippt der Turm, ist dein Zug beendet.
4. Fällt Rapunzel bei einem Schussversuch aus ihrer Zinne heraus ist dein Zug sofort beendet, auch wenn Du gleichzeitig eine Scheibe befreit hast. Das gilt auch für den letzten Schuss, bei dem die Zinne auf dem Boden landet.
5. Kippt die Rapunzelfigur in der Zinne um, ohne herauszufallen, darfst Du weiterspielen.

## SPIELTIPPS

1. Je glatter die Spielfläche, desto leichter ist es, Scheiben aus dem Turm zu schießen.
  2. Während eines Schnippversuchs sollten die gegenüberstehenden Spieler\*innen ihre Unterarme als Barriere auf den Tisch legen, so dass herausgeschossene Scheiben nicht vom Tisch fliegen.
  3. Wenn der Turm bei fast jedem Schnippversuch umfällt, könnt Ihr das Gewicht von Rapunzel etwas erhöhen, in dem Ihr ein Geldstück unter sie legt. Macht ein paar Probeschüsse und testet die Auswirkung mit verschiedenen großen Münzen. Fangt mit einer 20 Cent Münze an.
- Viel Spass mit Rapunzel!!



© 2020 by Steffen Spiele  
Autoren: Torsten Marold und  
Steffen Mühlhäuser  
Lektorat: Redaktion Steffen Spiele

Gestaltung: Steffen Mühlhäuser  
Grafik: Bernhard Kümmelmann  
Regellayout: Christof Tisch  
Fertigung: Ludofact Jettingen