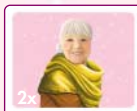


Zeigt das Kärtchen Mrs Fontana?

Dann hilft Mrs Fontana dem Spieler. Findet er **im selben Zug** noch mindestens ein weiteres Mrs Fontana-Kärtchen und beendet den Zug freiwillig, darf er Sternenschweif verwandeln: **Für je 2 Mrs Fontana-Kärtchen** darf er **ein beliebiges** Teil seines Sternenschweif-Bildes umdrehen (für 4 Kärtchen also 2 Teile usw.). Die Kärtchen mit Mrs Fontana legt der Spieler auf den Ablagestapel.



Zeigt das Kärtchen ein Zaubermotiv, das der Spieler nicht mehr benötigt?

Es gibt zwei Gründe, warum ein Spieler ein bestimmtes Zaubermotiv nicht mehr benötigt:

- weil er in diesem Zug bereits ein Kärtchen mit dem gleichen Zaubermotiv aufgedeckt hat (gilt nur für diesen Zug) oder
- weil er in einem vorherigen Zug das entsprechende Teil seines Sternenschweif-Bildes bereits auf die Einhorn-Seite gedreht hat (gilt bis zum Ende des Spiels)

In beiden Fällen hat der Spieler zu viel riskiert! Er verliert alle Kärtchen dieses Zuges: Der Spieler muss – wie unter „Hund Buddy“ beschrieben – alle vom Nachziehstapel aufgedeckten Kärtchen auf den Ablagestapel legen. Alle vor Mitspielern aufgedeckten Kärtchen werden wieder verdeckt. Der Zug des Spielers ist beendet und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Achtung: Lag das nicht mehr benötigte Kärtchen vor einem Mitspieler aus, der das entsprechende Teil seines Sternenschweif-Bildes noch nicht auf die Einhorn-Seite gedreht hat (hellere Rahmenfarbe)? Dann hat der Mitspieler Glück gehabt: Bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt, darf der Mitspieler das entsprechende Teil seines Sternenschweif-Bildes umdrehen und so Sternenschweif ein Stück verwandeln. Das Kärtchen mit dem Zaubermotiv wird auf den Ablagestapel gelegt.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht?

Dann werden die Kärtchen des Ablagestapels verdeckt gemischt und in der Tischmitte als Nachziehstapel bereit gelegt.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler alle 6 Teile seines Sternenschweif-Bildes umgedreht und so Sternenschweif in ein magisches Einhorn verwandelt hat. Dieser Spieler ist der Sieger!

Spielidee: Sandra Dochtermann • Grafik: Fine Tuning, Michaela Schelk
Cover- und Rückseitenillustration: © Andrew Farley/Penguin Books Limited
Sonstige Illustrationen: Tanja Donner

In der Buchreihe „Sternenschweif“ (Kosmos-Verlag) sind viele Titel erschienen.
Nach der Lizenz von „My Secret Unicorn“, © Working Partners Limited

© 2006 Kosmos Verlag • Postfach 106011 • D-70049 Stuttgart
Tel.: +49(0)711-2191-0 • Fax: +49(0)711-2191-422
www.kosmos.de • info@kosmos.de

Art.-Nr. 697136

Sternenschweif Bücher:

Jeder Band mit
128 Seiten
Je € 7,95
Preisänderung
vorbehalten



Linda Chapman
Die Macht des Einhorns
ISBN 978-3-440-10385-2



Linda Chapman
Flug durch die Nacht
ISBN 978-3-440-10610-5



Linda Chapman
Geheimnisvolles Fohlen
ISBN 978-3-440-10611-2

Welche verborgenen Zauberkräfte mag
Sternenschweif noch besitzen?

In der Reihe sind außerdem erschienen:

- Geheimnisvolle Verwandlung ISBN 978-3-440-09901-8
- Sprung in die Nacht ISBN 978-3-440-09900-1
- Lauras Zauberritt ISBN 978-3-440-09986-5
- Der steinerne Spiegel ISBN 978-3-440-09987-2
- Sternenschweifs Geheimnis ISBN 978-3-440-10169-8
- Freunde im Zauberreich ISBN 978-3-440-10238-1
- Nacht der 1000 Sterne ISBN 978-3-440-10339-5

www.kosmos.de



Magisches Suchspiel

Für 2–4 Spieler ab 8 Jahren

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 Erster die 6 Zaubermotive, um Sternenschweif in ein Einhorn zu verwandeln?

★ ★ ★

Spielmaterial

24 Kärtchen mit den 6 Zaubermotiven (je 4)

10 Kärtchen mit Hund Buddy

14 Kärtchen mit Mrs Fontana

4 Sternenschweif-Bilder mit je 6 Teilen in 4 verschiedenen Rahmenfarben (Pink, Gelb, Blau, Grün). Die Vorderseiten zeigen Sternenschweif als Pony (hellere Rahmenfarbe), die Rückseiten zeigen Sternenschweif als Einhorn (dunklere Rahmenfarbe). Jedes Teil ist mit einem Zaubermotiv versehen.



Rückseite: Einhorn mit dunklerer Rahmenfarbe (im Beispiel Dunkelblau)

Zaubermotiv-Symbol (hier: „Geheimer Ort“)

Vorderseite: Pony mit hellerer Rahmenfarbe (im Beispiel Hellblau)

Ziel des Spiels

Um Sternenschweif in ein Einhorn zu verwandeln, benötigt ihr 6 Zauber motive: das Einhornbuch, den Zauberspruch, die Mondblume, das Mähnen-Haar, den Abendstern und einen geheimen Ort. Für jedes Zauber motiv, das ihr findet, dürft ihr ein Teil eures Sternenschweif-Bildes umdrehen – und so nach und nach das Pony Sternenschweif in ein Einhorn verwandeln.

Vor dem ersten Spiel

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

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Rahmenfarbe – Pink, Gelb, Blau oder Grün – aus und legt die 6 Teile seines Sternenschweif-Bildes zusammen. Bei Spielbeginn zeigt das Bild Sternenschweif in seiner Gestalt als Pony (hellere Rahmenfarbe).

Die 48 Kärtchen werden verdeckt gemischt, so dass die Rückseiten mit Sternenschweif zu sehen sind. Nun erhält jeder Spieler Kärtchen, die er verdeckt – ohne sie anzuschauen – vor sich ablegt:

- Bei 4 Spielern erhält jeder 6 Kärtchen.
- Bei 3 Spielern erhält jeder 8 Kärtchen.
- Bei 2 Spielern erhält jeder 10 Kärtchen.

Die restlichen Kärtchen bilden einen verdeckten Nachziehstapel, der in der Tischmitte platziert wird.



Das Spiel geht los

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, der jüngste Spieler beginnt. Wer am Zug ist, dreht – für alle Spieler gut zu sehen – ein Kärtchen um, das vor einem Mitspieler ausliegt. (**Achtung:** Die Spieler dürfen keines ihrer eigenen Kärtchen umdrehen!)

2

Zeigt das Kärtchen ein Zauber motiv?



Dann darf der Spieler entscheiden, ob er ENTWEDER Sternenschweif verwandelt und seinen Zug freiwillig beendet (1) ODER ob er es riskiert, noch weitere Kärtchen umzudrehen (2).

(1) Sternenschweif verwandeln

und den Zug freiwillig beenden

Entscheidet sich der Spieler dafür, das Zauber motiv anzuwenden und Sternenschweif zu verwandeln, darf er das mit dem entsprechenden Symbol versehene Teil seines Sternenschweif-Bildes umdrehen. Hat der Spieler zum Beispiel ein Kärtchen mit einer Mondblume gefunden, legt er dieses beiseite auf den Ablagestapel. Dafür darf der Spieler das Teil seines Sternenschweif-Bildes umdrehen, auf dem das Mondblumen-Symbol zu sehen ist – und so Sternenschweif ein Stück verwandeln.

Beispiel:



Der Mitspieler, vor dem das Kärtchen aufgedeckt wurde, füllt den frei gewordenen Platz mit einem Kärtchen vom Nachziehstapel auf. Dann ist der Zug des Spielers beendet und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

(2) Weitere Kärtchen umdrehen

Wenn der Spieler weitere Kärtchen umdreht, kann er mehr gewinnen, aber auch viel verlieren! Das zuerst umgedrehte Kärtchen bleibt offen an seinem Platz liegen. Der Spieler dreht als nächstes ein Kärtchen vom Nachziehstapel um. Der Spieler darf beliebig viele weitere Kärtchen umdrehen. Dabei

3

wird immer abwechselnd aufgedeckt – einmal ein Kärtchen vor einem Mitspieler, das nächste vom Nachziehstapel und so weiter. Die Kärtchen bleiben bis zum Ende des Zuges dort liegen, wo sie aufgedeckt wurden.

Der Spieler kann seinen Zug nach jedem umgedrehten Kärtchen freiwillig beenden und Sternenschweif verwandeln wie unter (1) beschrieben. Er darf dann alle Zauber motive anwenden, die er zuvor in diesem Zug aufgedeckt hat – und so mehrere Teile seines Sternenschweif-Bildes in einem Zug umdrehen!

Aber Achtung! Es gibt Kärtchen, die den Zug des Spielers sofort beenden. Der Spieler verliert dann alle Kärtchen, die er bereits in diesem Zug aufgedeckt hat (siehe unten)!

Dieser Fall tritt ein, wenn eines der folgenden Kärtchen umgedreht wird:

- Hund Buddy
- Ein Zauber motiv, das der Spieler nicht mehr benötigt – weil er es in diesem Zug schon einmal aufgedeckt hat
- Ein Zauber motiv, das der Spieler nicht mehr benötigt – weil er das entsprechende Teil seines Sternenschweif-Bildes bereits auf die Einhorn-Seite gedreht hat

Zeigt das Kärtchen Hund Buddy?

Dann hat der Spieler Pech gehabt. Der neugierige Hund darf das Geheimnis von Sternenschweif nicht entdecken! Der Spieler verliert sofort alle Kärtchen, die er in diesem Zug bereits umgedreht hat:



- Alle Kärtchen, die er vor einem Mitspieler umgedreht hat, werden wieder verdeckt und bleiben dort liegen. Wer sich merkt, welche Motive sich unter diesen Kärtchen verbergen, hat in diesem Spiel größere Chancen.
- Alle Kärtchen, die der Spieler vom Nachziehstapel aufgedeckt hat, werden offen beiseite auf den Ablagestapel gelegt.

Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe und dreht ein Kärtchen um.

4