

Das Kleine Böse Buch Kartenspiel

Ein interaktives Kartenspiel
ab 8 Jahren für 3-6 Personen

Spielmaterial

64 Spielkarten + 2 Symbol-Erklärungskarten (die ihr offen auf dem Tisch auslegen könnt.)

Spielidee

Die Zauberlehrlinge der Zauberschule des großen Magnus Myst haben mit dem kleinen Bösen Buch eins gemeinsam: Sie halten sich nicht gern an Regeln und sind seeeeeehr neugierig.

Als sich Magnus Myst einmal wegbegeben hat, öffnen die Zauberlehrlinge unerlaubterweise das kleine Böse Buch, um zu erfahren, was es als Nächstes Böses plant. Doch sie haben nicht mit der Gewitztheit des kleinen Bösen Buchs gerechnet! Ehe sie sich versehen, spricht das kleine Böse Buch einen fiesen Zauber, den es mal wieder gestohlen hat, und schon erwachen plötzlich die Figuren, Monster und Orte aus dem kleinen Bösen Buch zum Leben und tanzen den Zauberlehrlingen auf der Nase herum! Oh nein! Jetzt aber schnell, all die bösen Dinge aus dem kleinen Bösen Buch müssen zurück ins Buch gebannt werden, bevor Magnus Myst zurückkommt!

Spielziel

Welcher Zauberlehrling schafft es zuerst, den Zauberbann zu brechen, indem er oder sie alle Karten ablegt und die Figuren zurück ins Buch bannt?

Spielvorbereitung

Mischt sämtliche Spielkarten und verteilt an alle Spielenden 7 Karten, die verdeckt als Kartenfächer in der Hand gehalten werden. Die restlichen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel in der Mitte positioniert. Die oberste Karte wird offen neben den Nachziehstapel gelegt. Dies ist der Ablagestapel. Der oder die Böseste beginnt und darf als Erstes eine Karte ablegen. Wenn ihr euch nicht darauf einigen könnt, wer der oder die Böseste ist, dann fängt der oder die Kleinste an! (Denn wie wir wissen, haben es meistens die Kleinsten faustdick hinter den (Esels-)Ohren.)



Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielregeln

Es gibt 5 verschiedene Kartensorten in 4 verschiedenen Kartenfarben: **Blau**, **Grün**, **Gelb**, **Rot**.



Monster-Karte



Personen-Karte



Orts-Karte



Fluch-Karte



Kleines-Böses-Buch-Karte

Ihr legt nun reihum jeweils eine Karte offen auf den Ablagestapel – wenn es möglich ist. Möglich ist es, wenn die abzulegende Karte in Kartensorte oder Kartenfarbe mit der obersten offenliegenden Karte übereinstimmt. Auf eine grüne Monster-Karte darf also z.B. entweder eine andere Monster-Karte oder eine andere grüne Karte gelegt werden. Wenn ihr keine Karte ablegen könnt oder wollt, müsst ihr eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Jedes Mal, wenn eine der Aktionskarten gelegt wird, tritt ihr Effekt in Kraft. Die Aktionskarten haben folgende Effekte:



Sobald eine **Monster-Karte** auf eine Karte gleicher Farbe gelegt wird, müsst ihr, wenn ihr als Nächstes dran seid, 2 Karten ziehen. Könnt ihr jedoch eine weitere Monsterkarte legen, müsst ihr keine 2 Karten ziehen, sondern der oder die Nächste zieht 4 Karten usw. Es gibt

keine Begrenzung, wie oft eine weitere Monster-Karte gelegt werden darf. Wer keine weitere Monster-Karte legen kann, muss die entsprechende Anzahl an Karten ziehen und darf in dieser Runde keine Karte ablegen.

Ist zu Beginn des Spiels die offen ausgelegte Karte eine Monster-Karte, gelten die gleichen Regeln.

Eine **Personen-Karte** hat immer zwei Farben. Eine grün-rote Personenkarte kann also z. B. sowohl als grüne als auch als rote Karte gelegt werden. Zusätzlich kann man sich eine der beiden Farben aussuchen, die dann als Nächstes bedient werden muss. Eine Personen-Karte kann entweder auf die gleiche Farbe oder auf eine andere Personen-Karte gelegt werden.



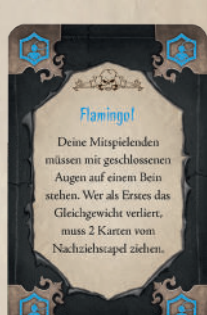
Ist zu Beginn des Spiels die offen ausgelegte Karte eine Personen-Karte, darf sich der oder die Erste eine der beiden Farben aussuchen.



Wird eine **Orts-Karte** gelegt, so ändert sich die Spielrichtung! Wenn ihr also bisher im Uhrzeigersinn gespielt habt, spielt ihr nun gegen den Uhrzeigersinn weiter. Eine Orts-Karte kann entweder auf die gleiche Farbe oder auf eine andere Orts-Karte gelegt werden.

Ist zu Beginn des Spiels die offen ausgelegte Karte eine Orts-Karte gelten die gleichen Regeln und die Spielrichtung wechselt in die andere Richtung.

Wer eine **Fluch-Karte** legt, muss die Aufgabe darauf laut vorlesen und erfüllen. Dabei kann es sein, dass ihr entweder die Schiedsrichterrolle einnehmen oder bei der Aufgabe mitmachen müsst. Wenn von allen »Spielenden« die Rede ist, seid ihr mitgemeint. Werden die »Mitspielenden« angesprochen, ist man ausgenommen und alle anderen müssen die Aufgabe erfüllen. Wer die Schiedsrichterrolle einnimmt, entscheidet, wer die Aufgabe am besten meistert oder gewinnt. Eine Fluch-Karte kann entweder auf die gleiche Farbe oder auf eine andere Fluch-Karte gelegt werden, aber **nicht** ohne dass ihre Aufgabe erfüllt wurde. Alle Karten, die durch das Erfüllen der Fluchkarten-Aufgabe abgelegt werden, müssen **unter den Nachziehstapel** gelegt werden!



Ist zu Beginn des Spiels die offen ausgelegte Karte eine Fluch-Karte wird ihr Effekt ignoriert und niemand muss die Aufgabe erfüllen.



Neben den Aktionskarten gibt es noch die **Kleines-Böses-Buch-Karten**. Diese Karten haben keinen besonderen Effekt und können entweder auf gleichfarbige Karten oder auf andere Kleines-Böses-Buch-Karten gelegt werden.

Sollte während einer Runde der Nachziehstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und als Nachziehstapel mit der obersten Karte des ehemaligen Ablagestapels daneben neu ausgelegt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald jemand von euch sämtliche Karten abgelegt und somit das kleine Böse Buch besiegt hat! Er oder sie gewinnt und hat das Zeug zum großen Magier oder zur mächtigen Zauberin!

Und für den interaktiven Lesespaß für Mutige ab 8 Jahren



Das kleine Böse Buch 1
ISBN 978-3-7641-5124-9



Das kleine Böse Buch 2
ISBN 978-3-7641-5146-1



Das kleine Böse Buch 3
ISBN 978-3-7641-5172-0



Das kleine Böse Buch 4
ISBN 978-3-7641-5203-1



Das kleine Böse Buch 5
ISBN 978-3-7641-5242-0



Das kleine Böse Buch 6
ISBN 978-3-7641-5263-5

Das Böse Buch Spezial ISBN 978-3-7641-5201-7

Das kleine Böse Buch Adventskalender ISBN 978-3-7641-5264-2

2. überarbeitete Auflage 2023
© Ueberreuter Verlag GmbH, Berlin 2022
ISBN 978-3-7641-5246-8
Lektorat: Angela Iacenda
Illustrationen: Thomas Hussung
Konzept: Thomas Hussung & Magnus Myst
Basierend auf der Buchreihe
»Das kleine Böse Buch« von Magnus Myst.
Alle Rechte vorbehalten.
Gedruckt auf Papier aus geprüfter nachhaltiger Forstwirtschaft.
www.ueberreuter.de