

# ZAPP ZERAPP

## Spielanleitung

Einsam thront der unheimliche Berg der ewigen Stille lautlos über der verlassenen Ebene. Kein Laut, kein Ton, kein Windhauch ist vernehmbar...

Seit uralten Zeiten ist der Berg mit einem absonderlichen Bannfluch belegt:

Wer ihm zu nahe kommt, erstarrt zu völliger Bewegungslosigkeit. Die mächtigsten Zauberer aus aller Welt aber nutzen diesen Fluch, um alle 13 Jahre den Besten Ihrer Zunft zu ermitteln:

Sie schütteln magische Rappelfässer, um den Bann am Fuße des Berges für kurze Zeit zu lösen. In diesen Augenblicken müssen ihre Zauberlehrlinge auf Teufel komm raus um die Wette laufen, bevor der Fluch sie erneut erstarren lässt. Der Magier, dessen Lehrlinge zuerst das Ziel - die sichere Stadt ihrer Gilde - erreichen, erhält die höchste Auszeichnung der magischen Welt: den Ehrentitel des ZAPP ZERAPP.

### INHALT

1 Spielplan

12 Zauberlehrlinge in vier Farben

14 Rappelfässer (davon werden 13 gebraucht, eines ist Reserve)



14 Stopfen (auch

davon werden 13 gebraucht, einer ist Reserve)

13 Klebe-Etiketten (mit den Geheimzahlen 1-13)

ca.100 magische Steine (davon werden 91 gebraucht, eines ist Reserve)

2 Würfel

1 Hauch unsichtbarer Magie

diese Spielregel



### Vor dem ersten Spiel...

Vor dem ersten Spiel erhalten die Rappelfässer ihre



magische Zauberkraft:

Dazu füllt Ihr einen magischen Stein in ein Fass, verschließt es mit einem

Stopfen (gut festdrücken!), auf den Ihr das Etikett mit der Nummer 1 klebt.

Ihr ahnt schon, wie es weitergeht? Richtig: Zwei magische Steine kommen in ein weiteres Fass, auf dessen Stopfen Ihr das Etikett mit der Nummer 2 befestigt.

So macht Ihr jetzt weiter bis zum letzten Fass, in welches Ihr 13 magische Steine einfüllt und dessen Stopfen Ihr mit dem Aufkleber Nr. 13 beklebt.



## Das Spielziel

Wer seine drei Zauberlehrlinge als erster in die Stadt der eigenen Gilde (Farbe) bringt, gewinnt.

## Die Startaufstellung

Ihr mischt die verschlossenen RAPPELFÄSSER gut durch und stellt sie in der Spielplanmitte auf dem Bergplateau ab. Jeder von Euch erhält drei ZAUBERLEHRLINGE einer Farbe und stellt sie auf das gleichfarbige Startfeld am Fuße des Berges.

Zum [Beispiel-Spielplan](#) (Vorsicht 128kb schwer)

## Das Spiel

Jede Spielrunde besteht aus drei Phasen: 1. Das Würfeln der magischen Zahl 2. Das Schütteln der Fässer (Schüttelzauber) 3. Das Bewegen (und Verbannen) der Zauberlehrlinge

Habt Ihr alle drei Phasen (in der hier genannten Reihenfolge) durchgespielt, dann beginnt die nächste Spielrunde (natürlich wieder mit Phase 1) - so lange bis einer von Euch gewonnen hat.

### Phase 1: Das Würfeln der magischen Zahl

Ein (beliebiger) Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Die Summe der Würfelaugen ergibt die magische Zahl, die für alle Spieler gilt und laut verkündet wird. Die Würfel bleiben anschließend (zwecks Kontrolle) bis zur nächsten Runde liegen.



= 9 Abb. 3: In diesem Beispiel ergibt die Summe der

Würfelaugen 9. Also wird die "9" als magische Zahl für die laufende Spielrunde verkündet. Wer würfelt, ist völlig egal. Damit sich aber keiner übergangen fühlt, sollte in jeder Spielrunde ein anderer Spieler (z.B. reihum abwechselnd) die magische Zahl auswürfeln.

## **Phase 2: Das Schütteln der Fässer (Schüttelzauber)**

Sobald die magische Zahl bekannt ist, schütteln alle Spieler gleichzeitig die geheimnisvollen Rappelfässer, ohne die Zahl auf dem jeweiligen Fassboden anzusehen. Wer meint, ein geeignetes Fass für einen wirksamen Schüttelzauber gefunden zu haben, stellt es vor sich ab. Hat jeder Spieler ein Rappelfass vor sich abgestellt, drehen alle ihr ausgewähltes Rappelfass um und nennen laut die Geheimzahl, die auf dem Fassboden steht. Alle Fässer, deren Geheimzahl höher ist, als die magische Zahl werden sofort auf das Bergplateau zurückgestellt. Die entsprechenden Spieler gehen in dieser Spielrunde leer aus, weil ihnen kein wirksamer Schüttelzauber gelungen ist. Der wirksame Schüttelzauber: Nur wer ein Rappelfass gewählt hat, dessen Geheimzahl gleich oder kleiner ist, als die magische Zahl, hat einen wirksamen Schüttelzauber vollbracht und darf folglich (in Spielphase 3) einen seiner Zauberlehrlinge bewegen. Um sicher zu gehen, dass beim Nennen der Geheimzahl kein Spieler mogelt, dürft Ihr natürlich nach dem Aufdecken auch einen Blick auf die geheime Fasszahl Eurer Mitspieler werfen.

### **Großes Schüttelzauber-Gesetzbuch:**

Es ist verboten...

- \* ...während des Schüttelns auf den Boden der Rappelfässer zu schauen. Die Geheimzahl darf erst angesehen werden, sobald jeder Spieler ein Fass vor sich abgestellt hat!
- \* ...mehr als zwei Fässer gleichzeitig in den Händen zu halten.
- \* ...Mitspielern Fässer aus der Hand zu reißen.
- \* ...mehr als ein Fass (je Spieler) vor sich abzustellen.
- \* ...ein Fass, das man bereits vor sich abgestellt hat, zurück auf das Bergplateau zu stellen .
- \* ...noch weitere Fässer zu schütteln oder in Händen zu halten, nachdem man bereits ein Fass vor sich abgestellt hat. Jeder Spieler muss jedes Fass, das er nicht vor sich abstellen möchte, sofort wieder zurück auf das Bergtableau stellen, um es auch den Mitspielern zugänglich zu machen.

## **Phase 3: Das Bewegen und Verbannen der Zauberlehrlinge**

Jetzt bewegen alle Spieler, die (in Spielphase 2) einen wirksamen Schüttelzauber vollbracht haben, nacheinander jeweils einen eigenen Zauberlehrling vorwärts im Uhrzeigersinn.

**Zugreihenfolge:** Der Spieler mit der höchsten Geheimzahl zieht als Erster. Dann folgt der Spieler mit der nächst niedrigeren Geheimzahl usw. (vgl. Abb. 4). Zur Erinnerung: Spieler, deren Geheimzahl höher war, als die magische Zahl, haben ihr Fass bereits (in Phase 2) auf das Bergtableau zurückgestellt und bewegen keinen Zauberlehrling.

Wer am Zug ist, sucht sich einen beliebigen eigenen Zauberlehrling aus, den er bewegen mag - es macht dabei keinen Unterschied, ob dieser sich noch auf dem Startfeld befindet oder bereits unterwegs ist. Dabei bestimmt die Geheimzahl auf dem Boden des ausgewählten Rappelfasses auch die Zugweite:

**Zugweite:** Die Geheimzahl gibt an, um wieviele Felder einer der eigenen Zauberlehrlinge vorwärts gezogen wird (vgl. Abb. 4).



Beispiel: Die magischen Würfel zeigen die Zahl 8. Beatrix Blau hat das Fass mit der Zahl 9 ausgesucht, Roswitha Rot die 6, Gustav Gelb die 4, Guildo Grün die 2.



Beatrix darf nicht ziehen: Ihre Geheimzahl ist höher, als die magische Zahl. Sie stellt ihr Fass sofort zurück auf's Bergplateau.

Roswitha ist als Erste dran. Sie zieht einen beliebigen eigenen Zauberlehrling 6 Felder weit.

Dann folgt Gustav. Seine Zugweite beträgt 4 Felder.

Abschließend zieht Guildo 2 Felder weit.

### **Großes Bewegungszauber-Gesetzbuch:**

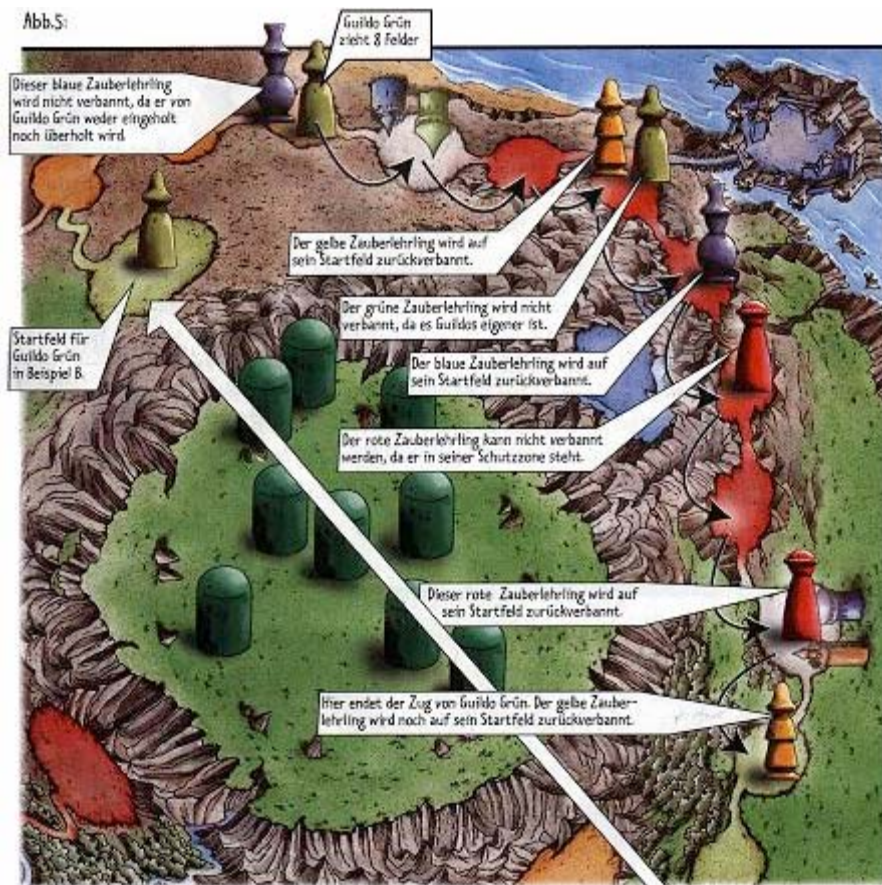
Es ist verboten...

\* ...Zauberlehrlinge rückwärts (gegen den Uhrzeigersinn) zu ziehen.

- \* ...an der eigenen Zielstadt vorbeizuziehen.
  - \* ...die Zugweite auf mehrere Zauberlehrlinge zu verteilen.
  - \* ...Zauberlehrlinge in Städte fremder Farben und auf Startfelder zu ziehen.
  - \* ...Felder verfallen zu lassen. Die einzige Ausnahme: Wer eine Spielfigur ins Ziel (eigene Stadt) zieht, darf dabei überzählige Felder beliebig verfallen lassen (vgl. Abb. 6A). Auf jedem Lauffeld dürfen beliebig viele Zauberlehrlinge - gleich welcher Farbe - stehen.
- Wer seinen Zauberlehrling bewegt hat, stellt sein Rappelfass zurück auf das Bergplateau. Vor der neuen Spielrunde werden dort alle 13 Fässer erneut

#### Das Verbannen der Zauberlehrlinge (vgl. Abb. 5)

- \* Verbannt werden Zauberlehrlinge immer dann, wenn sie außerhalb ihrer eigenen Schutzzone von einem gegnerischen Zauberlehrling überholt oder eingeholt werden.
- \* Verbannte Zauberlehrlinge werden sofort auf ihr Startfeld zurückgestellt.
- \* Nicht verbannt werden können Zauberlehrlinge, die auf Schutzfeldern (Felder der eigenen Farbe) stehen.
- \* Eigene Zauberlehrlinge werden nicht verbannt.
- \* Wer von einem Spielfeld startet, auf dem auch andere Zauberlehrlinge stehen (Start auf gleicher Höhe), darf diese nicht verbannen.
- \* Wenn der ziehende Spieler es während seines Spielzugs übersieht, einen Zauberlehrling zu verbannen, hat dieser Zauberlehrling Glück gehabt. Er muss dann nicht zurück zum Start.



### Beispiel A:

Die magischen Würfel zeigen die Zahl 12. Guildo Grün hat das Rappelfass mit der Geheimzahl 8, er darf also 8 Felder ziehen.



Er überholt dabei fünf Zauberschergen und holt einen weiteren ein.

Er verbannt die beiden gelben und den blauen, aber auch einen roten Zauberschergen zurück auf ihre Startfelder, weil diese sich außerhalb ihrer Schutzzonen aufhalten. Der andere rote Lehrling steht auf einem seiner Schutzfelder und kann von dort nicht verbannt werden. Auch der überholte grüne Lehrling wird verschont - weil Guildo Grün seinen eigenen Zauberschergen nicht verbannt.

Die einzige, aber immer gültige Ausnahme von diesen Regeln: Zauberschergen, die direkt vom Startfeld starten, sind noch zu schwach für Verbannungskünste - sie dürfen auf keinen Fall irgendwelche Zauberschergen verbannen (vgl. Beispiel B).

Beispiel B: Beginnt Guildo Grün seinen Zug auf dem Startfeld (jetzt mit der Geheimzahl 11), dann landet er auf dem selben Feld wie in Beispiel A, darf aber während seines gesamten Zuges keinen einzigen Zauberschergen verbannen.



## Spielende und Sieger



Wer zuerst seinen dritten Zauberlehrling in seine Zielstadt gebracht hat, beendet das Spiel und ist Sieger. Die am Fuße des Berges zurückgebliebenen Zauberlehrlinge müssen nun die nächsten 13 Jahre in aller Stille warten, bis der nächste Wettstreit der Zauberzunft stattfindet und erneut ein genialer ZAPP ZERAPP ermittelt wird. Vielleicht werden sie dann schon von den siegreichen Zauberlehrlingen des vergangenen Wettbewerbs vorwärts bewegt...

### Die ZAPP ZERAPP-PROFIVERSION: Die Mitnahmefelder

In der Profiversion gibt es keine neutralen Felder: Alle weißen Felder (ja, genau: die mit den kleinen farbigen Burgen!) heißen jetzt MITNAHMEFELDER. Die Farben der Burgen am Feldrand geben an, welche Zauberlehrlinge von diesen Feldern aus zwar mitgenommen, aber nicht verbannt werden können.

Es gelten folgende Regeln:

- \* Auf Mitnahmefeldern der eigenen Farbe sind Zauberlehrlinge vor Verbannung geschützt - genauso wie auf den eigenen Schutzfeldern.
- \* Zauberlehrlinge, die auf Mitnahmefeldern fremder Farbe stehen, werden nicht mitgenommen, sondern verbannt.
- \* Wer Zauberlehrlinge (auch eigene!) überholt, die auf Mitnahmefeldern ihrer Farbe stehen, darf diese mitnehmen, wenn er möchte. Er kann frei entscheiden, ob er einen, mehrere, alle oder keinen davon mitnimmt.
- \* Das Mitnehmen von Zauberlehrlingen endet immer auf dem Feld, auf welches der eigene Zauberlehrling beim aktuellen Spielzug regulär gelangt.
- \* Gelangt ein Zauberlehrling in seine Zielstadt, dann stellt er alle mitgenommenen Zauberlehrlinge seiner Mitspieler auf dem Lauffeld

vor seiner Stadt  
ab. Eigene mitgenommene Zauberlehrlinge dürfen jedoch mit  
in die Zielstadt.

\* Fremde Zauberlehrlinge dürfen auch an ihrer eigenen  
Zielstadt vorbei  
mitgenommen werden, sodass sie erneut eine Runde um den  
Berg drehen müssen,  
um in ihre Stadt zu kommen.

\* Wer seinen Spielzug auf einem Mitnahmefeld startet, darf von  
diesem  
Mitnahmefeld aus keine Zauberlehrlinge mitnehmen.

\* Mitnehmen darf man auch, wenn man vom Startfeld kommt  
(im Gegensatz zum  
Verbannen, s.o.)

Beispiel für die Profiversion

Magische Zahl: 8 Geheimzahlen der Spieler:



**Guildo Grün** beginnt und zieht mit Lehrling GRÜN 1 am geschützten Lehrling BLAU 1 vorbei. Vom rot-grünen Mitnahmefeld darf er die dort ungeschützten Lehrlinge GELB 1 und BLAU 2 zurück auf ihre Startfelder verbannen. Vom gleichen Feld darf er ROT 1 und GRÜN 2 mitnehmen. Er entschließt sich dazu, beide mitzunehmen. So gelangt er mit beiden eigenen Zauberlehrlingen - vorbei am geschützten Lehrling GELB 2 - in seine Zielstadt. Den mitgenommenen Lehrling Rot 1 stellt er einfach vor der grünen Stadt ab. Insgesamt ist Guildo Grün erst sieben Felder weit gezogen, obwohl er (nach Vorgabe seiner Geheimzahl) 8 Felder ziehen müsste. Weil er in die Zielstadt gelangt ist, verfällt ausnahmsweise der achte Zugpunkt. Guildo Grüns Zug ist damit beendet.

Es folgt **Beatrix Blau**, die sich entscheidet, ihren Lehrling BLAU 3 zu bewegen, da sie mit diesem ihre Schutzzone erreichen kann.

Beatrix nimmt Rot2 von dessen Mitnahmefeld an der roten Zielstadt vorbei mit.





Nun ist **Gustav Gelb** am Zug. Er überholt mit seinem Lehrling GELB 2 den gerade erst vor der grünen Stadt auf einem gelben Feld abgestellten und dort ungeschützten Lehrling ROT 1 und verbannt ihn auf dessen Startfeld.



Abschließend zieht **Roswitha Rot** mit ihren 2 Zugpunkten vom Startfeld aus auf ein blaues Feld.



©2000, Zoch Verlags GmbH  
D-80333 München  
Autoren: Heinz Meister und Klaus Zoch  
Illustration: Doris Matthäus

Drucken