

## **Das alte, weise Buch**

### **Das alte, weise Buch weiß über den Zauberer Merlin zu berichten:**

In einem unsichtbaren Schlosse haust der böse Zauberer Merlin. Wer sich ihm nähert, wird verwandelt; wer nicht verwandelt wird, ist ein Held.

Das unsichtbare Schloss kannst du nur aus der Nähe sehen; seine Mauern sind wie aus Fäden gesponnen. Doch hüte dich, die Mauern zu ertasten, denn sogleich wird sich ein Zauber Merlins über dich legen.

Wer hinein will, hat nur eine Chance. Fünf Ewigkeiten wacht Merlin in seinem Schlosse, fünf Ewigkeiten zieht er durch die Welt. Warte, bis er sein Schloss verlässt. Trete dann an den Eingang und spreche mit lauter Stimme: „Merlin, Merlin, böser Zauberer, öffne mir das unsichtbare Schloss.“ Dann kannst du eintreten.

Trittst du aber nicht mit diesem Spruch durch den Eingang, so rufen geheime Mächte Merlin augenblicklich zurück, und er wird schlimme Rache an dir nehmen.

Sieh zu, dass du nach fünf Ewigkeiten wieder weit vom Schlosse entfernt bist, denn Merlin wird dich verfolgen. Kommt er dir zu nahe, so verhelpen dir die Lebensperlen zu einem kleinen Vorsprung. Gib ihm eine und laufe schnell.

Vergiss nicht: um die Fesseln der Prinzessin durchtrennen zu können, brauchst du ein doppelschneidiges Schwert (Schiere), wie du es vom Einsiedler Weißbart oder von der Hexe Fiesmiesl erhalten kannst.



## **Die Regeln in Kurzfassung**

### **Grundsätzliches**

- Jede Gruppe spielt für sich allein. Aber weiße Ritter tun anderen weißen Rittern nichts (oder nur im äußersten Notfall).
- Am Anfang ist alles sehr verwirrend. Aber dann erfährst du immer mehr, bis du zum Schluss die Prinzessin befreien kannst. Aber vorsichtig sein, es gibt auch Fallen!

### **Die Lebensperlen**

- Solange du mindestens eine Lebensperle hast, kannst du die Suche fortsetzen.
- Hast du keine Lebensperlen mehr, musst du zum Jungbrunnen.
- Jedem Wesen, das einen Namen hat, musst du eine Lebensperle geben (in die Hülle legen).
- Immer wenn du einen Zauberspruch benutzt, musst du dem, gegen den er gerichtet ist, eine Lebensperle geben.

### **Das Zaubern**

- Wenn du jemanden verzauberst, dann lies laut und deutlich den Zauberspruch vor (auch das, was in Klammern dazu als Erklärung steht).
- Zerreiße den Zauberspruch in der Mitte. Die eine Hälfte behältst du, die andere gibst du dem Verzauberten.
- Dann gibst du dem Verzauberten eine Lebensperle.
- Der Verzauberte muss das tun, was auf dem Zettel steht.
- Wirst du in ein Tier verwandelt, dann geh zum Jungbrunnen und gib die Hälfte des Zettels ab. Als kleinen Trost darfst du dir dann einen Zauberspruch aussuchen.
- Jeder Zauberspruch gilt nur einmal.

Und wenn du gar nicht mehr weiter weißt, dann hilft dir Max, der Froschkönig, am Jungbrunnen.



## **Spiel „Abenteuer im Zauberwald“**

**Simsalabimklimbim,  
gib mir ein Ding,  
und zwar ...**

(Der andere muss einen Gegenstand  
oder einen Spruch, den du willst, hergeben.)

**Rubbelbubbeldubbeldu –  
weißer Ritter,  
mach die Klappe zu!**

(Wenn du damit antwortest,  
wird der Zauberspruch eines  
weißen Ritters wirkungslos.)

**Simsalabimklimbim –  
gib mir ein Ding,  
rapatazapp – gib mir alles ab.**

(Der andere muss dir alle Gegenstände  
und Zaubersprüche – auch die Lebensperlen –  
geben, die er hat, natürlich nicht die  
Landkarte usw.)

**Eins, zwei, drei und vier –  
du bist jetzt ein Tier,  
fünf, sechs, sieben, acht und neun –  
eine Fliege sollst du sein.**

(Dieser Spruch verwandelt  
den anderen in eine Fliege.)

**Rappadischabbadida –  
Worte des schwarzen Ritters  
zieh'n vorüber wie Wolken  
des Gewitters.**

(Wenn du damit antwortest,  
wird der Zauberspruch eines  
schwarzen Ritters wirkungslos.)

**Eins, zwei, drei und vier –  
du bist jetzt ein Tier,  
fünf, sechs, sieben, acht und neun –  
du bist jetzt ein Schwein.**

(Dieser Spruch verwandelt  
den anderen in ein Schwein.)