

Spielende

Ihr gewinnt, wenn alle zwölf Zutaten rechtzeitig in der Grütze liegen und Hilde noch nicht auf dem Holzocker steht. Glückwunsch, ihr Zauberköche!

Ihr verliert, wenn Hilde bereits auf dem Holzocker steht und noch nicht alle zwölf Zutaten in der Grütze liegen. So eine Grütze! Aber probiert's doch gleich noch mal und startet ein neues Spiel!



Der vierfarbige Teppich

Das vorletzte Feld von Hildes Laufstrecke ist der vierfarbige Teppich. Hier bleibt Hilde auf jeden Fall stehen (auch wenn im vorangegangenen Spielzug mehrere Reagenzgläser explodiert sind). Anschließend ist der nächste Spieler ein letztes Mal an der Reihe, bevor Hilde auf den Holzocker gezogen wird. Schafft es dieser Spieler im letzten Zug, die fehlende(n) Gruselzutat(en) zu erspielen, um die Grütze mit allen zwölf Zutaten zu belegen? Dann wird Hilde zwar noch auf den Holzocker gezogen, das Spiel habt ihr aber trotzdem gewonnen!



Autorin: Kirsten Hiese
Illustration: Gabriela Silveira
Grafik: LIGNE, Katja Witt
3-D: Andreas Resch
Redaktion: Vincent Gatzsch

© 2017 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de
Artikel-Nr.: 697730

5

HABT IHR LUST AUF ECHTE GRUSELGRÜTZE?



Hier gibt's das original
Grusel-Grütze
-Rezept zum Nachkochen!

Schneckenschleim mit Gruselaugen

Zutaten:

½ Wassermelone
200g grüne Weintrauben
150g Heidelbeeren (oder Johannisbeeren)
500 ml Orangensaft
3 Esslöffel Zucker
3 Esslöffel Speisestärke
3 Tropfen blaue Speisefarbe
1 Zitrone



1. Die Weintrauben und die Heidelbeeren waschen. Die Weintrauben halbieren.
2. In acht Weintraubenhälften jeweils eine Heidelbeere drücken (= grüne Gruselaugen).
3. Aus der Melone mit einem Kugelstecher möglichst viele Kugeln ausstechen. In sechs Melonenkugeln eine Heidelbeere drücken (= rote Gruselaugen). Die grünen und roten Gruselaugen zur Seite stellen.
4. Die Zitrone auspressen.
5. Die Speisestärke mit circa 50 ml Orangensaft und der blauen Speisefarbe anrühren.
6. Den restlichen Orangensaft und den Zitronensaft mit dem Zucker in einem Kochtopf kurz aufkochen. Dann den Topf von der Herdplatte nehmen und die angerührte Speisestärke hinzufügen.
7. Noch einmal kurz aufkochen lassen und von der Herdplatte nehmen.
8. Sofort die Weintrauben, die Heidelbeeren und die Melonenkugeln vorsichtig unterrühren.
9. Die Gruselgrütze etwas abkühlen lassen und anschließend in eine Schale füllen.
10. Zuletzt die zur Seite gestellten Gruselaugen auf der Grütze anrichten.

Die Gruselgrütze schmeckt warm oder eiskalt. Dazu passt hervorragend Vanillesauce oder Schlagsahne.

GRUSELIGEN APPETIT!

6

Grusel Grütze

HEX, HEX, SCHÜTTEL, HEX!



**Für 1 – 5 Spieler
ab 5 Jahre**

In der Hexenküche brodeln's und blubbern's, denn gleich steigt das große Hexenfest! Dazu hat sich die kleine Hexe Hilde etwas ganz Besonderes ausgedacht: Feine Gruselgrütze soll's für alle geben. Doch – so ein Mist! – Hilde muss noch mal in den Wald, um ein paar Stinkepilze als Nachtisch zu holen! Nun ist es eure Aufgabe, die Grütze fertigzukochen.

Helft Hilde und schüttelt den Zauberstreuer, um die fehlenden Zutaten herbeizuzaubern. Doch aufgepasst: Schüttelt ihr zu viel, fliegt euch – POFF! – die Hexenküche um die Ohren.

Ihr gewinnt das Spiel gemeinsam, wenn alle zwölf Zutaten im Grützekessel liegen, bevor Hilde da ist.

Vor dem ersten Spiel

Löst alle Gruselzutaten vorsichtig aus der Stanztafel. Zieht den Spinnendeckel vom Zauberstreuer und schüttet alle 40 Chips in die Trichteröffnung des Streuers. Verschließt den Streuer mit dem Spinnendeckel und schüttelt ihn ein paar Mal gut durch.



KOSMOS

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan bereit. Stellt die kleine Hexe Hilde auf die große Tür in der Ecke des Spielplans. Stellt den Zauberstreuer daneben, nehmt den Spinnendeckel und legt ihn zurück in die Schachtel. Stellt das Labor (Schachtelboden mit Reagenzgläsern) neben den Spielplan. Sortiert die Gruselzutaten nach Sorte – Teufelschili 🌶️, Zitterzitrone 🍋, Übelpilz 🍄, Vampirknofi 🍷 – und legt sie in das tiefe Fach des Labors.



Spielvariante „Profi-Hexenküche“: Stellt die kleine Hexe Hilde – statt auf die große Tür in der Ecke – auf die zweite sichtbare Tür am Spielplanrand. Hilde startet in der Profi-Hexenküche vier Felder weiter vorn.



1 Hexenküche (Spielplan)

2

Los geht's!

Ihr spielt alle gemeinsam. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Du schüttelst den Zauberstreuer und versuchst, Zauberchips herauszuschütteln. Jeder Chip, der herausfällt, wird sofort von deinen Mitspielern in das gleichfarbige Reagenzglas des Labors gelegt. Je nachdem, wie du schüttelst, fallen mehr oder weniger Chips aus dem Streuer.

Du kannst so lange weiterschütteln, bis du deinen Spielzug freiwillig beendest – ODER du hast zu viel geschüttelt und es liegen plötzlich vier oder mehr gleichfarbige Chips im Labor. Dann musst du sofort aufhören.

1. Du beendest deinen Spielzug freiwillig?

Dann überprüfen alle Spieler gemeinsam, ob in einem oder mehreren Reagenzgläsern genau drei Chips liegen:



Es liegen genau drei Chips in einem Reagenzglas? Prima! Nimm dir die entsprechende Gruselzutat aus dem Labor und leg sie in den großen Grütekessel. Anschließend schüttelst du die drei Chips zurück in den Streuer.



Es liegen zwar Chips in den Reagenzgläsern, aber jeweils weniger als drei? Dann passiert nichts, die Chips bleiben dort liegen.

Zieh jetzt die kleine Hexe Hilde um genau ein Teppichfeld vorwärts in Richtung Grütekessel. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

2. Es liegen vier oder mehr gleichfarbige Chips im Labor?



Oh nein! Da ist beim Kochen etwas explodiert! Dein Spielzug ist sofort beendet. Du darfst dir keine Gruselzutat nehmen.

Zieh Hilde in Richtung Grütekessel vorwärts bis zum nächsten Teppich, der dieselbe Farbe hat wie das explodierte Reagenzglas. Sind mehrere Reagenzgläser explodiert, müsst ihr Hilde in der Reihenfolge eurer Wahl auf die entsprechenden Teppichfelder vorwärtsziehen. Schüttet **alle** Chips im Labor zurück in den Streuer. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

3

Beispiel: „Anna hat zu viel geschüttelt!“

Im Labor liegen zwei rote, zwei lila, drei grüne und drei gelbe Chips. Anna könnte eigentlich ihren Spielzug freiwillig beenden und eine grüne und gelbe Zutat in den Grütekessel legen. Doch Anna riskiert's und schüttelt weiter: Aus dem Streuer kullern zwei weitere rote Chips. Jetzt liegen vier rote Chips im Labor! Anna muss ihren Spielzug sofort beenden. Sie darf sich keine Gruselzutat nehmen, muss Hilde bis zum nächsten roten Teppich vorziehen und alle Chips zurück in den Streuer schütten. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der Glaskolben-Zaubertausch

Liegen bereits drei gleiche Zutaten in der Grüte und du hast eine weitere Zutat dieser Sorte erspielt? Super! Leg die Gruselzutat in den blauen Glaskolben neben dem Grütekessel auf eines der beiden hellblauen Felder. Sobald du hier eine zweite Zutat ablegst (die ebenfalls bereits dreimal in der Grüte liegt), könnt ihr diese beiden Zutaten verhexen und **eintauschen**. Legt dazu die beiden Zutaten aus dem Glaskolben zurück in das tiefe Fach des Labors und nehmt euch stattdessen von hier eine beliebige andere Zutat, die ihr auf ein freies Feld in der Grüte legt.



4