# AB DURCH DEN WALD

Ein kooperatives Lauf- und Memo-Spiel für 2-4 Märchenfans ab 4 Jahren von Giorgio Galbusera.

Rotkäppchen hat heute eine wichtige Aufgabe: Sie muss Großmutter ihre Lieblingspizza bringen. Helft ihr gemeinsam auf dem Weg durch den Wald! Deckt ihr 2 gleiche Memo-Plättchen auf, darf Rotkäppchen weitergehen. Doch Achtung: auch der Wolf hat sich aufgemacht und will zu Großmutters Haus! Zum Glück passt der Jäger auf und kann den Wolf immer wieder verscheuchen. Schafft ihr es, vor dem Wolf bei Großmutter anzukommen und gemeinsam zu gewinnen?



## Spielmaterial und Spielvorbereitung



### Spielplan

Nachdem ihr alle Spielmaterialien aus der Schachtel genommen habt, stellt ihr das Schachtelunterteil in die Tischmitte.

Legt den Spielplan obenauf.

### Haus und Spielfiguren

Lasst euch beim Zusammenstecken von einem Erwachsenen helfen.
Die Aufbauanleitung zeigt, wie genau die Einzelteile zusammengebaut werden.



### Großmutters Haus

Klemmt zunächst die Großmutter in die Türöffnung und entscheidet, ob die Holz- oder die Steinseite nach außen zeigt. Steckt dann die 3 Wandteile zusammen und deckt das Haus mit dem Dach ab.

Stellt das fertige Haus auf die passende Stelle des Spielplans.



### Rotkäppchen und Wolf

Vor dem ersten Spiel steckt ihr die beiden Figuren so zusammen, wie es die Aufbauanleitung zeigt. Nach dem Spielen müsst ihr die Figuren nicht wieder auseinandernehmen.

Stellt beide Figuren auf ihre Markierung auf dem Spielplan.



### 32 Memo-Plättchen

Legt alle Plättchen verdeckt neben den Spielplan und mischt sie gut durch. Ordnet sie jetzt in einem Raster von 4 x 8 Plättchen an.



### Ersatzteilservice:

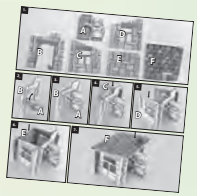
Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

**www.pegasus.de/ersatzteilservice**

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

**Dein Pegasus Spiele Team**

### Die Aufbauanleitung liegt dem Spiel bei





### Alternative: einfaches Spiel





Für ein Spiel mit jüngeren Kindern entfernt ihr 1 oder 2 Plättchen mit einem Wolf.

## Spielziel

Ihr spielt zusammen als ein Team. Findet 2 passende Plättchen, damit Rotkäppchen die bestellte Pizza ein Stück weiter zur Großmutter bringen kann. Nutzt unbedingt die Hilfe des Jägers, der den Wolf verscheucht. Kommt Rotkäppchen zuerst bei Großmutter an, habt ihr gemeinsam gewonnen.



## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das zuletzt Pizza gegessen hat, fängt an. Wenn du dran bist, drehst du **2 beliebige Plättchen** auf ihre Vorderseite um. Jetzt gibt es folgende Möglichkeiten:



Hast du **2 passende Plättchen** gefunden, die die beiden Teile eines Lebensmittels zeigen, darfst du diese beiden Plättchen vom Tisch nehmen und weglegen. Anschließend ziehst du Rotkäppchen um 1 Feld Richtung Großmutter.



Hast du **2 Plättchen** gefunden, die die **Teile verschiedener Lebensmittel** zeigen, passiert nichts. Verdecke die beiden Plättchen wieder. Merkt euch aber alle gut, was die Plättchen zeigen und wo sie liegen.



Findest du **1 oder 2 Wölfe**, musst du den Wolf so viele Felder Richtung Großmutter ziehen, wie du Wolf-Plättchen aufgedeckt hast. Danach deckst du beide Plättchen wieder zu. Auch hier gilt: Merkt euch gut, was die Plättchen zeigen und wo sie liegen.



Hast du **1 Wolf und 1 Jäger** gefunden, verjagt der Jäger den Wolf. Du darfst beide Plättchen vom Tisch nehmen und weglegen.

Danach ist dein Zug zu Ende und das reihum nächste Kind darf 2 Plättchen aufdecken.

## Spielende

Erreicht Rotkäppchen vor dem Wolf das Feld, auf dem Großmutters Haus steht, habt ihr gemeinsam gewonnen.
Kommt der Wolf vor dem Rotkäppchen bei der Großmutter an, verliert ihr leider gemeinsam. Probiert es doch gleich noch einmal.





### Noch ein paar Tipps:

#### Achtet auf den Jäger

Achtet darauf, wo Plättchen mit dem Jäger liegen, und versucht euch das für später zu merken. Der Jäger hilft euch, einen Wolf zu verjagen.

#### Zusammenarbeit ist wichtig

Ihr spielt als 1 Team. Das heißt, ihr könnt euch gegenseitig Tipps geben, welche Plättchen ihr aufdecken solltet und welche nicht. Außerdem solltet ihr euch gemeinsam merken, was schon zu sehen war.



**Spieldesign:** Giorgio Galbusera
**Illustrationen:** Gediminas Akelaitis

Deutsche Ausgabe:
**Grafikdesign:** Lisa Kalmring
**Übersetzung & Realisation:**
VEB Spielekombinat Katja Volk

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland,
mit Genehmigung von Logis, SAVAS TAKAS. © 2025 Logis, SAVAS TAKAS.
© der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.
V1.0 Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de

LOGIS

Pegasus Spiele