

Spielanleitung

Das Spiel  
zum Buch  
von  
Kirsten Boie

# Der kleine Ritter Trenk

Ein Spiel für die ganze Familie  
von Kai Haferkamp





Kennt ihr das Buch vom kleinen Ritter Trenk und seinem Ferkelchen? Wenn nicht, dann möchte ich euch kurz davon erzählen:

**Trenk vom Tausendschlag, Sohn eines leibeigenen Bauern, hat genug vom armen Bauernleben. Er will es einmal besser haben als sein Vater, der schon wieder auf der Burg Schläge bekommen soll. So zieht Trenk mit seinem Ferkelchen am Strick in die Stadt, um dort sein Glück zu finden. Denn wie heißt es so schön: „Stadtluft macht frei!“ Und vor allem möchte er sich seinen größten Wunsch erfüllen: Er will Ritter werden!**

Helft ihr ihm dabei, sein Ziel zu erreichen?

Begeht euch dazu auf eine spannende Entdeckungsreise ins Mittelalter: schlagt mit einer „Ersenschleuder“ Räuber in die Flucht, stellt euer gutes Gedächtnis beim „Ferkel-Magier-Trick“ unter Beweis und sammelt so während des Spiels fleißig Drachenmilchzähne; denn mit ihnen kann Trenk am Ende allen beweisen, dass er ein tapferer und mutiger Junge ist und es verdient hat, Ritter zu werden.



Neben einer Menge Spaß und Aktion erfahrt ihr sehr viel Spannendes über das Ritterdasein und das Leben in der damaligen Zeit.



21 Chips



1 Farbwürfel



1 Startspielerkarte



30 Spielkarten



1 Holzscheibe



8 Räuberaufsteller

2 Spielfiguren, die durch einen Strick miteinander verbunden sind

1 großes Spielfeld mit Kulisse

Den Grundaufbau des Spiels findet ihr auf Seite 6-7 der Spielanleitung.

## Ziel des Spiels

Begleitet Trenk und Ferkelchen auf ihrem Weg in die Stadt. Meistert Aufgaben und sammelt dabei Drachensmilchzähne. Der Spieler, der zuerst 7 Drachensmilchzähne gesammelt hat, gewinnt das Spiel und hilft Trenk dabei, Ritter zu werden.

## Startaufstellung

Zu Beginn des Spiels wählt ihr 4 der 8 Räuber-aufsteller aus und steckt diese beliebig in die 4 Schlitzlöcher vor der Burg.

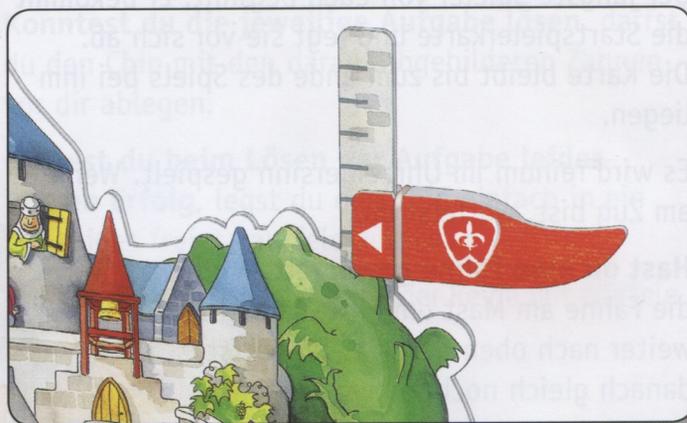
Die 4 restlichen Räuber legt ihr in das Fach hinter der Burg.



Mischt die 30 Spielkarten gut durch und steckt den Stapel so in die dafür vorgesehene Halterung hinter dem Klapptor, dass die Bilder zu sehen sind.



Klammert die Fahne an der untersten Markierung des Fahnenmastes fest.



Die beiden Spielfiguren Trenk und Ferkelchen stellt ihr in beliebiger Reihenfolge jeweils in die beiden rot umrandeten Felder.



Mischt die Chips mit den Zähnen nach oben liegend und verteilt diese beliebig in die restlichen freien Spielfelder.



Legt nun noch den Würfel, die Erbse (Holzscheibe) und die Startspielerkarte bereit.

# Das Ritterspektakel kann beginnen!

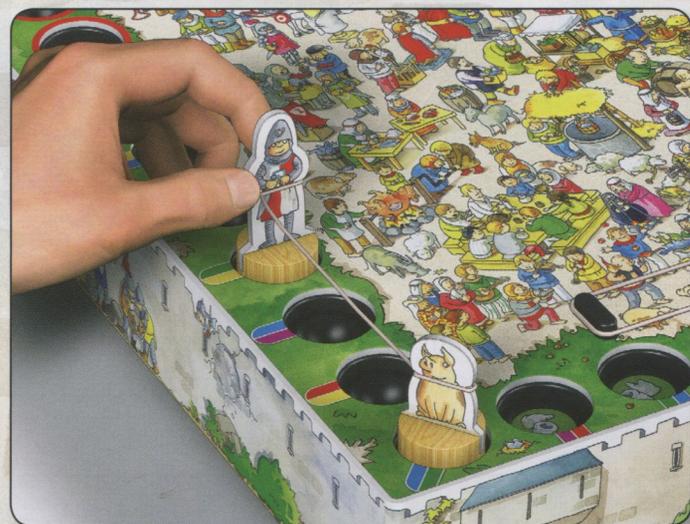
Der jüngste Spieler von euch beginnt. Er bekommt die Startspielerkarte und legt sie vor sich ab. Die Karte bleibt bis zum Ende des Spiels bei ihm liegen.

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn du am Zug bist, würfelst du.

**Hast du eine Fahne gewürfelt,** wird die Fahne am Mast um eine Markierung weiter nach oben gesetzt. Du darfst danach gleich noch einmal würfeln.



**Hast du eine Farbe gewürfelt,** bewegst du eine der beiden Spielfiguren Trenk oder Ferkelchen zu einem Lauffeld mit der gewürfelten Farbe (siehe Wappen neben den Feldern). In welche Richtung du die Spielfigur bewegst ist egal. Erreichst du mit einer der beiden Spielfiguren kein Lauffeld mit dem passenden Wappen, hast du dieses Mal leider kein Glück und der nächste Spieler ist an der Reihe.



**Vorsicht:** Trenk und das Ferkelchen sind – wie im Buch – durch einen Strick miteinander verbunden. Eine Spielfigur darf daher immer nur so weit bewegt werden, wie der Strick es zulässt. Haltet deshalb beim Bewegen der Spielfigur immer die andere Figur auf ihrem Platz fest, um zu sehen, wie weit der Strick reicht. Ihr dürft die Figur auch etwas mitdrehen, damit sich der Strick nicht verheddert und möglichst weit reicht.

Erreichst du mit der Spielfigur ein Lauffeld, in dem ein Chip liegt, darfst du diesen herausnehmen (wenn du auf den Chip tippst, lässt er sich leichter herausnehmen) und die Spielfigur in dem Lauffeld abstellen. Drehe den Chip um und löse die dort abgebildete Aufgabe.

## Folgende 3 Aufgaben gibt es in dem Spiel:

### 1) Erbsenschleuder

*Als im Buch die Burg angegriffen wird, schlagen Trenk und seine mutige Freundin Thekla mit Hilfe einer Erbsenschleuder alle Räuber in die Flucht.*



Und auch ihr sollt in diesem Spiel eure Treffsicherheit unter Beweis stellen. Versuche mit Hilfe der Erbsenschleuder, die Erbse (grüne Holzscheibe) in die runde Öffnung vor den Räubern zu schnipsen. Kinder bekommen 3 Versuche, die Erwachsenen nur einen.

Lege die grüne Holzscheibe vor das Gummiband. Drücke einen Finger leicht auf die Scheibe und ziehe sie so zu dir, dass sich das Gummiband spannt. Lasse sie dann schnell los, und sie schnippt in Richtung der Öffnung.



**Warnung!**  
Nicht auf Augen oder Gesicht zielen!

### 2) Ferkelmagiertrick

*Der Gauklerjunge Momme Mumm bringt Trenk im Buch den raffinierten Ferkelmagiertrick bei. Dazu spielt Ferkelchen einen verzauberten Magier, der vermeintlich hellseherische Fähigkeiten besitzt. Natürlich handelt es sich hier nur um einen Trick, bei dem Trenk eine wesentliche Rolle spielt. Doch mehr wird hier nicht verraten ...*



Zum Lösen der Aufgabe schaue dir die vor der Burg stehenden 4 Räuber genau an. Danach schließe deine Augen; ohne zu schummeln natürlich! Dein linker Nachbar dreht vorsichtig einen beliebigen Räuber um, so dass nun die andere Seite des Räuber aufstellers zu sehen ist. Vorder- und Rückseite der Räuber unterscheiden sich nämlich in einem winzigen Merkmal. Danach darfst du deine Augen wieder

öffnen und hast nun einen Versuch, den Räuber mit der Veränderung zu finden und auf ihn zu zeigen.

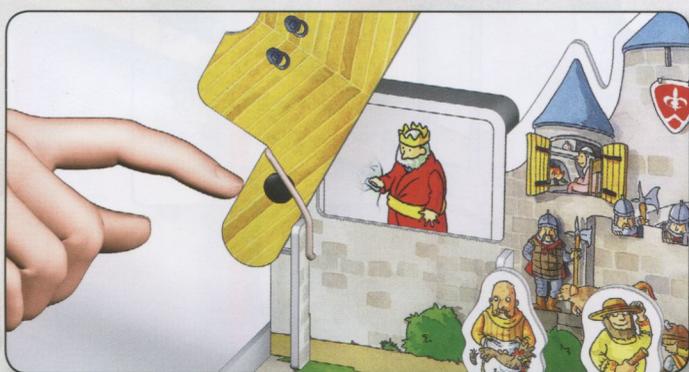
Den vom Mitspieler umgedrehten Räuber tauscht ihr danach durch einen anderen Räuber aus dem Fach hinter der Burg aus.

### 3) Suchen, Finden und Wissen

*Trenk geht im Verlauf seiner Reise sehr wachsam und stets mit offenen Augen durch die Welt und lernt dabei viele neue Dinge kennen.*



Bei dieser Aufgabe wird deshalb euer geschulter Blick auf die Probe gestellt. Drücke den langen Hebel am Klapptor nach unten und schau dir das dort gezeigte Bild genau an, denn dies sollst du gleich suchen. Danach lasse den Hebel wieder los, und das Tor klappt in seine Ausgangsposition zurück.



Nun versuche schnellstmöglich das gesuchte Bild auf den gesamten Spielillustrationen (Spielplan, Burg, Schachtelseiten) wiederzufinden. Gebt dazu eine Zeit vor, z.B. schnappt sich dein rechter Spielnachbar den Würfel und versucht ganz schnell ROT  zu würfeln. Kannst du auf das gesuchte Bild zeigen, bevor es deinem Mitspieler gelingt ROT  zu würfeln, hast du die Aufgabe erfolgreich gemeistert. Natürlich erst, nachdem alle Spieler noch einmal gemeinsam kontrolliert haben, ob es sich bei dem gefundenen Bild auch wirklich um das gesuchte Bild hinter dem Klapptor handelt.

Ziehe nun die vorderste Karte hinter dem verschlossenen Klapptor heraus und lies den Text für alle laut vor. Falls du noch nicht lesen kannst, lasse dir von einem Erwachsenen helfen.

*Ihr erfahrt auf den Karten viel Interessantes über das Mittelalter. Und vielleicht fällt dem einen oder anderen noch eine weitere spannende Geschichte ein?!*

Stecke danach die Karte hinter den Stapel ins Kartenfach zurück.

**Konntest du die jeweilige Aufgabe lösen**, darfst du den Chip mit den darauf abgebildeten Zähnen vor dir ablegen.

**Hattest du beim Lösen der Aufgabe leider keinen Erfolg**, legst du den Chip einfach in ein beliebiges freies Lauffeld zurück.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe mit Würfeln.

## Spielende

**Das Spiel endet,...**

■ **... sobald ein Spieler 7 Drachenmilchzähne gesammelt hat.** (Die Anzahl der abgebildeten Zähne ist entscheidend, nicht die Anzahl der Chips!) Achtung: Die Runde wird noch zu Ende gespielt (bis zum Spieler mit der Startspielerkarte). Es gewinnt der Spieler mit den meisten Drachenmilchzähnen. Haben mehrere Spieler gleich viele Zähne gesammelt, dann kürt den Sieger an der Erbsenschleuder. Jeder der Spieler hat 5 Versuche, die Erbse in die runde Öffnung zu schnipsen. Der Spieler mit den meisten Treffern gewinnt das Spiel.

**oder ...**

■ **... sobald die Fahne an der obersten Markierung des Fahnenmastes angekommen ist.** Leider hat es von euch keiner geschafft, 7 Drachenmilchzähne einzusammeln. Ihr könnt allerdings den Spieler mit den meisten Drachenmilchzähnen als Trostsieger küren.

### Kooperative Spielvariante

Die Startaufstellung ist die gleiche wie oben beschrieben. Auch der Spielablauf ist weitestgehend identisch.

Das Besondere bei dieser Spielvariante ist, dass ihr bis zum Ende des Spiels gemeinsam 15 Drachenmilchzähne sammeln und mit einer der beiden Spielfiguren Trenk oder Ferkelchen das letzte Feld vor dem Fahnenmast erreichen sollt, bevor die Fahne an der obersten Markierung des Fahnenmastes angekommen ist.

Meistert also gemeinsam erfolgreich die Aufgaben, sammelt fleißig viele Drachenmilchzähne und verliert dabei nicht die Fahne aus den Augen. Denn schafft ihr es nicht rechtzeitig, mit einer Spielfigur den Fahnenmast zu erreichen, habt ihr leider alle verloren.

# Spiel Aufbau

- Baut gemeinsam mit einem Erwachsenen das Spiel zusammen, dann geht es leichter.
- Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Spielteile vorsichtig aus den Stanztafeln.

1

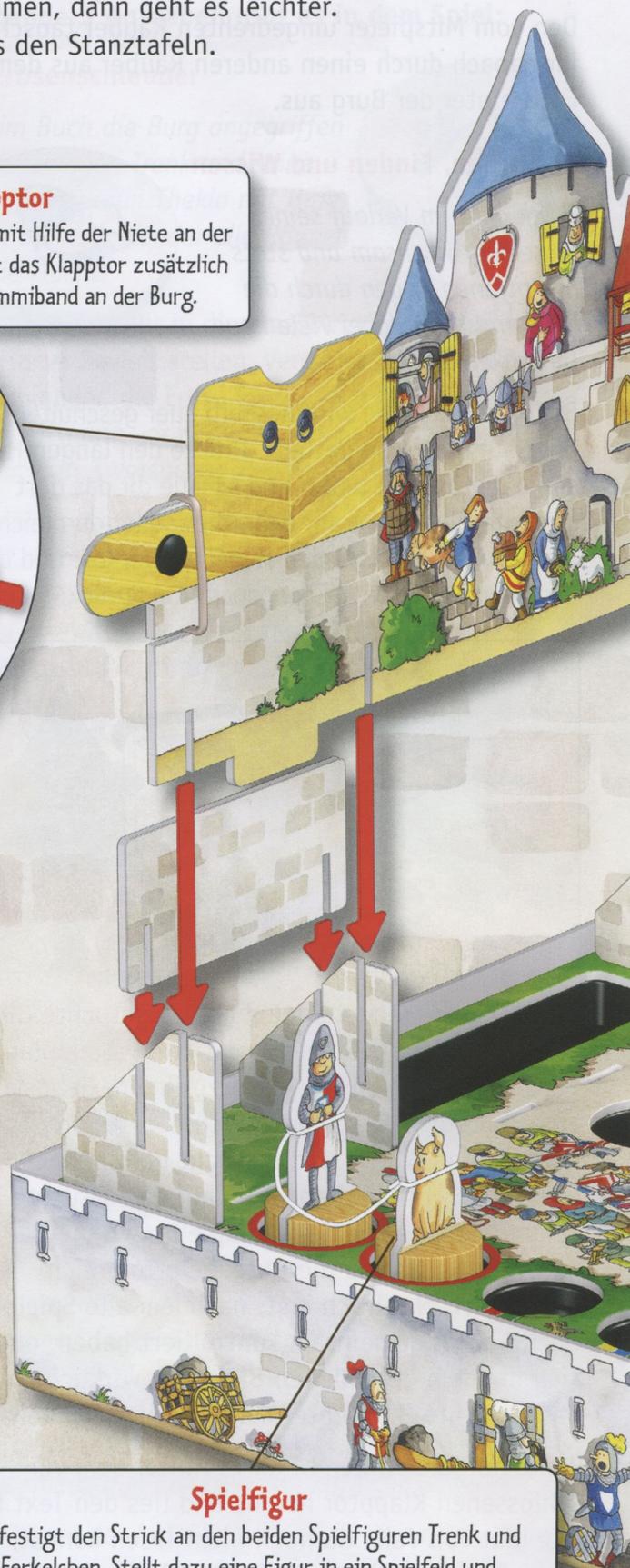
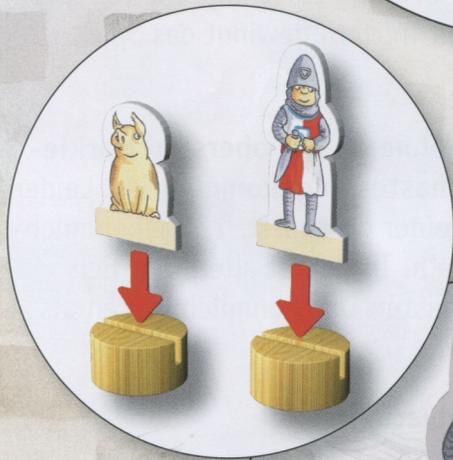
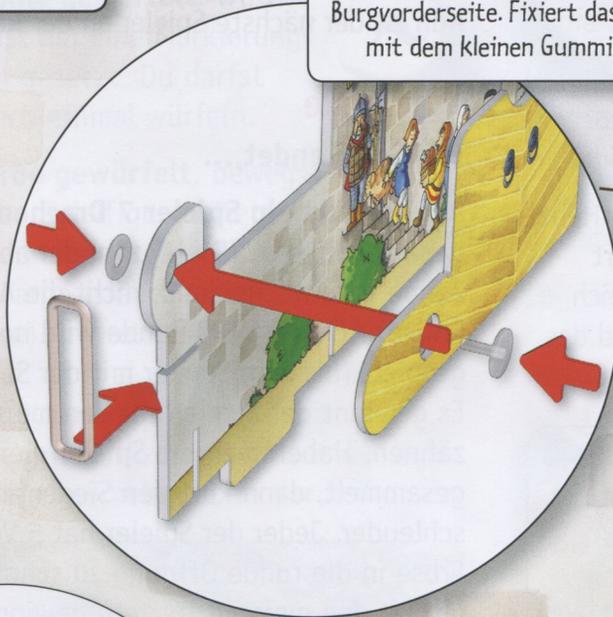
## Spielplan

Legt den Spielplan auf den Kunststoffeinsatz im Schachtelboden.

2

## Klapptor

Befestigt das Klapptor mit Hilfe der Niete an der Burgvorderseite. Fixiert das Klapptor zusätzlich mit dem kleinen Gummiband an der Burg.



6

## Spielfigur

Befestigt den Strick an den beiden Spielfiguren Trenk und Ferkelchen. Stellt dazu eine Figur in ein Spielfeld und befestigt den Strick an ihr wie abgebildet. Die zweite Figur stellt 3 Spielfelder weiter ab (d.h. 2 Lauffelder zwischen den Figuren sind frei) und befestigt an ihr den Strick ebenfalls wie abgebildet mit einem Knoten.

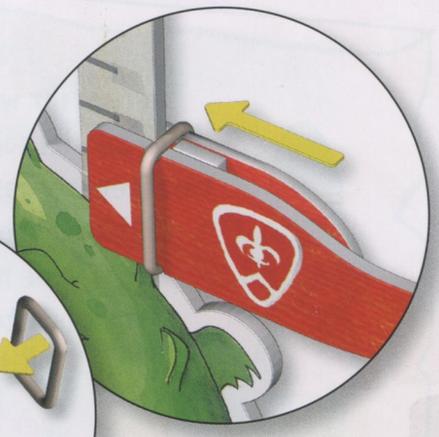
**Achtung:** Die Länge des Stricks zwischen beiden Spielfiguren beträgt maximal 2 Spielfelder.



4

### Fahne

Baut mit Hilfe des Gummibands die Fahne zusammen und klammert sie an der untersten Markierung des Fahnenmastes fest.



3

### Burg

Steckt die Steckfüßchen und die Kartenhalterung in die dafür vorgesehenen Schlitz im Spielfeld. Steckt danach die Burg wie abgebildet darauf.

5

### Katapult

Spannt das große Gummiband über die beiden Halterungen am anderen Ende des Spielfeldes. So entsteht die sog. Erbsenschleuder.



1

### Nach dem Spiel

Bis auf Klapptor, Fahne und Spielfigur baut ihr das Spielmaterial auseinander. Verstaubt danach alles im großen Aufbewahrungsfach unter dem Spielplan.



Ihr habt euch sicher schon gefragt,  
warum ihr während des Spiels Drachmilchzähne gesammelt habt.  
Doch zu viel soll hier von der Geschichte des kleinen Ritter Trenks nicht  
verraten werden. Denn möchtet ihr erfahren, welche weiteren Abenteuer  
Trenk und sein Ferkelchen auf ihrem Weg in die Stadt erlebt haben,  
welche neuen Freunde sie kennengelernt haben, und wie es  
Trenk letztendlich gelungen ist, mit Hilfe der Drachmilchzähne  
Ritter zu werden, dann lest das spannende Buch



**„Der kleine Ritter Trenk“**  
von Kirsten Boie!



Jetzt neu auf  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de):  
Videoerklärungen der  
Spielregeln.

© 2008 „Der kleine Ritter Trenk“  
von Kirsten Boie  
Illustration: Barbara Scholz  
Design und 3D: Amadeus Rayhle  
Redaktion: Antje Gleichmann

© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

T. Nr. 2855667

