

Vorbereitung:

Anzahl der Spieler: 15-99

Alter: 8-30

Die Geschichte:

Auch, wenn es nicht allgemein bekannt ist, so haben sich auch die Märchenfiguren erst nach und nach entwickelt. Das soll nachgespielt werden.

Es gibt 7 Entwicklungsstufen

1. Irrlichter (Öffnen und Schließen der Handflächen, beim Öffnen Hui, hui sagen, bewegen sich langsam.)
2. Mücken (summen, mit den Flügeln schlagen, aus dem Tapferen Schneiderlein)
3. Frösche (quaken, in der Hocke hüpfen, aus dem Froschkönig, können nicht sprechen!)
4. Drachen (mit ausgestreckten Armen Riesenmaul machen, stacksig laufen, bedrohlich Brüllen)
5. Esel (gebückt gehen, typisches I-A-Geschrei, kurze "bockige" Zwischensprints durch die Menge, aus den Bremer Stadtmusikanten)
6. Menschen (aufrecht gehen, umher schauen, gelegentlich Kopf schütteln, ts ts ts sagen.)
7. Der König (sitzt auf dem Thron und betrachtet seine Untertanen, sagt regelmäßig "sehr angenehm")

Anfangs sind alle Irrlichter! Um sich auf die nächste Ebene weiterzuentwickeln, muß man ein Wesen seiner eigenen Gattung zum Knobeln herausfordern. Mit Zauberstab (ein ausgestreckter Zeigefinger), Zauberkuigel (Faust) und magische Handauflegung (Handfläche) wird geknobelt. Dabei gilt:

	gewinnt	verliert
Zauberstab	durchsticht die Hand	zerbricht an der Kugel.
Zauberkuigel	zerbricht den Stab,	wird von der Hand zugedeckt.
Hand	deckt die Kugel ab,	verletzt sich am Zauberstab.

Worte beim Zauberduell: Ho - kus - pokus!

Es wird immer auf zwei gewonnenen Durchgänge gespielt. Der Gewinner steigt auf, der Verlierer steigt eine Stufe ab. Ausnahme: Irrlichter bleiben Irrlichter! Treffen sich zwei Menschen, so wird der Gewinner König und setzt sich auf den Thron.

1. Variante: Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler König wird.
2. Variante Spielende: Wird ein zweiter Spieler König, so fordert er den alten König heraus. Hier wird auf drei Gewinndurchgänge gespielt. Der Verlierer wird von der Hexe in ein Irrlicht verwandelt. Der Gewinner ist der neue König.
Wer nach einer genau gemessenen festgelegten Zeit (10-15 Minuten) König ist, gewinnt das Spiel.