



Rapunzel Sagaland

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 6

JAHREN

Rapunzel Sagaland ist ein Würfel- und Merkspiel für 2 bis 4 Personen ab 6 Jahren. Unter sieben Kunststoffbäumen liegen verborgene Motive, die ihr euch einprägen müsst. Wer ein gesuchtes Geheimnis kennt, läuft ins Dorf und versucht, die passende Abenteuer-Karte zu gewinnen.

Spielziel

Ihr merkt euch, welches Bild unter welchem Baum steckt. Wer am Ende die meisten Abenteuer-Karten vor sich liegen hat, gewinnt.

Vorbereitung

Steckt die Chips mit dem Bild nach außen in die Bäume und setzt den Spielplan aus zwei Teilen zusammen. Mischt die Bäume und stellt sie ungesehen auf die runden Kreisfelder neben den dunkelgrünen Baumfeldern. Jede Person nimmt eine Rapunzel-Figur mit Aufsteller und stellt sie auf den Rapunzel-Turm. Die Abenteuer-Karten kommen gemischt als verdeckter Stapel neben den Plan, die oberste Karte wird aufgedeckt.

So spielt ihr

- 1 Würfelt mit beiden Würfeln.
- 2 Zieht eure Figur: entweder die Summe beider Würfel oder jeden Würfel einzeln. Vorwärts und rückwärts ist erlaubt, innerhalb eines Würfels aber nur in eine Richtung.
- 3 Endet ihr auf einem dunkelgrünen Baumfeld, schaut ihr heimlich unter den Baum und stellt ihn zurück.
- 4 Endet ihr mit beiden Würfeln auf einem besetzten Feld, geht die fremde Figur zurück zum Turm.
- 5 Kennt ihr den Baum zur aufgedeckten Karte, zieht ihr mit genauer Augenzahl auf das Zielfeld im Dorf und hebt dort den Baum an, den ihr für richtig haltet.
- 6 Stimmt das Bild, bekommt ihr die Karte und eine neue wird aufgedeckt. Stimmt es nicht, geht es zurück zum Start.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, sobald die letzte Abenteuer-Karte vergeben ist. Wer dann die meisten Karten besitzt, gewinnt; bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Spielziel

Unter jedem der sieben Bäume verbirgt sich ein Motiv. Ihr dürft nur dann darunter schauen, wenn euer Zug auf einem Baumfeld endet, und müsst euch das Gesehene merken. Immer eine Abenteuer-Karte liegt offen aus und zeigt, welches Geheimnis gerade gesucht wird. Wer im Dorf den richtigen Baum anhebt, gewinnt die Karte – und wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

1 Spielplan

7 Bäume aus Kunststoff

7 Runde Chips

7 Abenteuer-Karten

4 Rapunzel-Spielfiguren mit Aufstellern

2 Würfel

Spielaufbau

- Löst Abenteuer-Karten, runde Chips und Rapunzel-Figuren vorsichtig aus der Stanztafel.
- Drückt die Chips mit der Bildseite nach außen in die Bäume. Danach lassen sie sich nicht mehr herausnehmen.
- Setzt die beiden Spielplanteile zusammen.
- Mischt die Bäume gut und verteilt sie, ohne hinzusehen, auf die runden Kreisfelder neben den dunkelgrünen Baumfeldern.
- Jede Person wählt eine Rapunzel-Figur, steckt sie in einen Aufsteller und stellt sie auf das Startfeld am Rapunzel-Turm.
- Mischt die Abenteuer-Karten und legt sie verdeckt als Stapel neben den Plan, zusammen mit den beiden Würfeln.
- Deckt die oberste Karte auf. Das abgebildete Motiv ist das erste gesuchte Geheimnis.

Spielbeginn

Die jüngste Person am Tisch beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Vor dem ersten Zug liegt bereits eine Abenteuer-Karte offen aus.

Spielablauf

Ziehen mit zwei Würfeln

Bist du dran, würfelst du mit beiden Würfeln. Du entscheidest anschließend, wie du die Augen nutzt: Entweder zählst du beide Würfel zusammen und ziehst diese Strecke am Stück, oder du bewegst deine Figur mit jedem Würfel getrennt. Vorwärts und rückwärts sind beide erlaubt. Innerhalb eines Würfels musst du aber die komplette Augenzahl in dieselbe Richtung laufen, ein Richtungswechsel mitten im Zug ist nicht möglich.

Ein Beispiel: Ein Würfel zeigt 3, der andere 5. Daraus ergeben sich drei Varianten:

- 1 8 Felder vorwärts oder 8 Felder rückwärts.
- 2 3 Felder vorwärts und danach 5 Felder rückwärts.
- 3 3 Felder rückwärts und danach 5 Felder vorwärts.

Andere Figuren

An fremden Rapunzel-Figuren darfst du vorbeiziehen. Das besetzte Feld zählst du dabei ganz normal mit. Beendest du deinen Zug mit beiden Würfeln auf einem Feld, auf dem eine fremde Figur steht, wandert diese zurück zum Start am Rapunzel-Turm.

Unter einen Baum schauen

Endet dein Zug auf einem dunkelgrünen Baumfeld, darfst du den dortigen Baum anheben und heimlich darunter blicken. Niemand sonst darf das Motiv sehen. Danach stellst du den Baum an seinen Platz zurück und prägst dir ein, was du gesehen hast. Ein Baumfeld darfst du auch mit nur einem Würfel ansteuern. Die Augen des zweiten Würfels verfallen dann.

Ins Dorf laufen

Hast du unter einem Baum genau das Motiv entdeckt, das auf der offenen Abenteuer-Karte abgebildet ist, kannst du zum Dorf ziehen. Das große Zielfeld im Dorf erreichst du nur mit genauer Augenzahl. Du darfst dafür auch den zweiten Würfel verfallen lassen. Passt die Zahl nicht genau, ziehst du am Zielfeld vorbei.

Der Tipp im Dorf

Stehst du auf dem Zielfeld, nimmst du sofort den Baum, den du für den richtigen hältst, und schautst verdeckt darunter.

- 1 Stimmt das Bild mit der Karte überein, zeigst du es zur Kontrolle allen Mitspielenden. Du bekommst die Abenteuer-Karte, legst sie vor dir ab und deckst gleich eine neue Karte vom Stapel auf. Deine Figur stellst du auf das lila Spielfeld.
- 2 Stimmt das Bild nicht, stellst du den Baum zurück, ohne ihn jemandem zu zeigen. Deine Figur geht zurück zum Start am Rapunzel-Turm.

Vom lila Feld aus kannst du in der nächsten Runde direkt wieder ins Dorf eilen, falls du den passenden Baum schon kennst. Oder du gehst zurück in den Wald und suchst weiter nach Geheimnissen.

Zauberei beim Einser-Pasch

Würfelst du mit beiden Würfeln eine 1, darfst du mit Hilfe von Rapunzels Haaren zaubern. Du wählst genau eine der drei Möglichkeiten:

- 1 Du vertauschst zwei Bäume.
- 2 Du ziehst auf ein beliebiges Baumfeld und schaust dort unter den Baum.
- 3 Du mischst den Kartenstapel und deckst eine neue Abenteuer-Karte auf.

Der Spielzug

- 1 Würfle mit beiden Würfeln.
- 2 Entscheide, ob du die Summe nutzt oder beide Würfel getrennt ziehst, und lege die Richtung je Würfel fest.
- 3 Ziehe deine Rapunzel-Figur entsprechend.
- 4 Endest du mit beiden Würfeln auf einer fremden Figur, schicke diese zum Rapunzel-Turm zurück.
- 5 Endest du auf einem dunkelgrünen Baumfeld, schaue heimlich unter den Baum und stelle ihn zurück.
- 6 Erreichst du das Zielfeld im Dorf mit genauer Augenzahl, hebe sofort einen Baum an und prüfe, ob das Motiv zur Karte passt.
- 7 Bei Treffer: Karte nehmen, neue Karte aufdecken, Figur auf das lila Feld. Bei Fehlgriff: Baum verdeckt zurückstellen, Figur zum Start.

Sonderregeln

- Die Chips lassen sich nach dem Eindrücken nicht mehr aus den Bäumen lösen.
- Die Bäume werden ungesehen verteilt, niemand kennt zu Spielbeginn ein Motiv.
- Du darfst ein Baumfeld oder das Zielfeld auch mit nur einem Würfel ansteuern; der zweite Würfel verfällt dann.
- Das große Zielfeld im Dorf muss mit genauer Augenzahl erreicht werden, sonst ziehst du vorbei.
- Ein falscher Tipp im Dorf wird nicht gezeigt: Der Baum kommt verdeckt zurück, deine Figur zum Start.
- Ein Einser-Pasch löst die Zauberei aus, bei der du eine von drei Aktionen wählst.

Spielende und Gewinn

Ist die letzte Abenteuer-Karte vergeben, ist das Spiel vorbei. Wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Abenteuer-Karten vor sich liegen hat, gewinnt. Liegen bei mehreren Personen gleich viele Karten, gibt es mehrere Sieger.

Tipps

- Nutze die Möglichkeit, beide Würfel getrennt und in unterschiedliche Richtungen zu ziehen. So landest du oft genau auf einem Baumfeld.
- Verzichte ruhig auf die Augen des zweiten Würfels, wenn du damit sicher auf einem Baumfeld oder genau im Dorf ankommst.
- Merke dir auch Motive, die gerade nicht gesucht werden. Sie können bei einer der späteren Abenteuer-Karten wichtig werden.
- Beobachte, wohin die anderen nach einem Blick unter den Baum laufen. Daraus lässt sich ablesen, wer das gesuchte Geheimnis kennt.
- Nach einem Treffer startest du vom lila Feld. Prüfe zuerst, ob du den Baum zur neuen Karte schon kennst, bevor du zurück in den Wald gehst.
- Mit einem Einser-Pasch kannst du zwei Bäume tauschen und so das Wissen der anderen entwerten.

Häufige Fragen

Darf ich auch rückwärts ziehen?

Ja. Du darfst vorwärts und rückwärts ziehen. Die gesamte Augenzahl eines Würfels muss aber in dieselbe Richtung gehen.

Muss ich beide Würfel benutzen?

Um auf ein Baumfeld zu ziehen oder das Zielfeld im Dorf zu erreichen, darfst du mit nur einem Würfel ziehen. Die Punkte des anderen Würfels verfallen dann.

Wann schicke ich eine fremde Figur zum Start?

Nur wenn dein Spielzug mit beiden Würfeln auf einem besetzten Feld endet. Dann geht die Figur der Mitspielerin oder des Mitspielers zurück zum Rapunzel-Turm.

Darf ich an anderen Figuren vorbeiziehen?

Ja, fremde Figuren blockieren nicht. Das besetzte Feld zählst du beim Ziehen aber mit.

Was passiert, wenn ich das Zielfeld im Dorf nicht genau treffe?

Dann musst du daran vorbeiziehen. Das große Zielfeld erreichst du nur mit genauer Augenzahl.

Was passiert bei einem falschen Tipp im Dorf?

Du stellst den Baum zurück, ohne das Motiv den anderen zu zeigen. Deine Figur geht zurück zum Start am Rapunzel-Turm.

Wo steht meine Figur nach einem richtigen Tipp?

Auf dem lila Spielfeld. Von dort kannst du in der nächsten Runde erneut ins Dorf ziehen oder zurück in den Wald gehen.

Was bringt ein Einser-Pasch?

Du darfst zaubern und eine von drei Aktionen wählen: zwei Bäume vertauschen, auf ein beliebiges Baumfeld ziehen und darunter schauen, oder den Kartenstapel mischen und eine neue Abenteuer-Karte aufdecken.

Darf ich das Motiv unter einem Baum den anderen zeigen?

Beim Nachsehen im Wald schaust du geheim darunter. Nur bei einem richtigen Tipp im Dorf zeigst du das Geheimnis zur Kontrolle allen Mitspielenden.

Wer gewinnt bei Gleichstand?

Haben mehrere Personen am Ende gleich viele Abenteuer-Karten, gibt es mehrere Sieger.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autoren	Alex Randolph, Michel Matschoss
Erscheinungsjahr	2010
Edition / Regelstand	Disney Rapunzel (Tangled) Ausgabe von Sagaland
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, Regelstand Disney Rapunzel (Tangled) Ausgabe von Sagaland, zuletzt geprüft am 06.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/rapunzel-sagaland/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/rapunzel-sagaland/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026