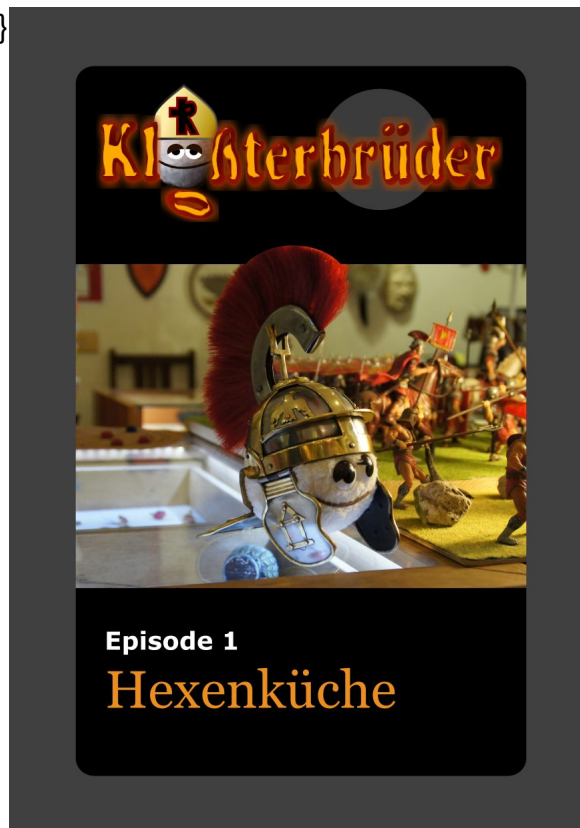


{ppgallery width="200" height="250"}



{/ppgallery}Endlich ist wieder Weihnachten. Und endlich kommt der neue Teil der Kloßterbrüder heraus. Wie üblich kampieren schon seit Wochen viele Fans in Zelten vor ihren Rechnern um diesen Moment herbeizusehnen. Doch jetzt ist es soweit. Der zweite Teil der Kloßterbrüder, Episode I – Hexenküche ist fertig und die Regeln können hier heruntergeladen werden. Er erzählt den Anfang der Geschichte, wie es zu über 18000 Klobrezepten in Thüringen gekommen ist. Es ist das einfachste der Spiele und auch schon für kleinere Kinder ab vier geeignet. Überzeugt euch einfach selbst. Es kann mit denselben Karten gespielt werden wie Episode V - Operation Boniklausius und benötigt keinerlei Zusatzmaterial. Wer noch keine Karten hat, kann sie hier bestellen. Einige Geschäfte haben die Kloßterbrüder auch in ihr Sortiment aufgenommen. Fragt einfach mal nach.

Hier die Regeln in onlineoptimierter Form:

Klosterbrüder - Hexenküche Hexenküche ist das zweite der Klosterbrüder-Kartenspiele und Teil einer Spieleserie, die die Geschichte der Thüringer Klöbe um Klaus den Kloß und seinen berühmten Verwandten erzählt. Es ist der erste Teil der Geschichte, die nicht chronologisch erzählt wird. Es ist aber der zweite Teil, der veröffentlicht wird. Falls Du Dich also wunderst, weshalb Du noch nie etwas von den Teilen 2-4 gehört hast, ist das kein Wunder, denn die werden erst später erzählt. Andere machen das ja auch und es ist bestimmt cooler so!

Hexenküche ist das einfachste der Kartenspiele und auch schon für kleine Kinder ab 4 Jahren geeignet.

Weitere Teile der Geschichte und damit weitere Kartenspiele, die sich mit denselben vorliegenden Karten spielen lassen, werden jeweils kurz vor Weihnachten auf der Internetseite www.derkloss.de/kb veröffentlicht.

Es war einmal vor langer, langer Zeit in einem zentral gelegenen wunderschönen grünen Landstrich. An dieser langatmigen Zeile erkennt man schon, dass es vermutlich nicht unbedingt notwendig ist, zum Spielen des Spiels die Vorgeschichte zu kennen. Wer es also eilig hat, sollte gleich zu den Spielvorbereitungen übergehen. Für den Rest: Es war einmal vor langer, langer Zeit in einem zentral gelegenen wunderschönen grünen Landstrich. Auf Geheiß der Obrigkeit war es den Menschen im Land aufgetragen, als Zierpflanzen aus fernen Ländern importiertes Erdgemüse anzubauen, zu kochen und zu essen. Den Menschen war das nicht geheuer, zumal es auch Gerüchte gab, dass sich einige beim Essen der Früchte vergiftet haben sollen. Irgendwann wurde aber klar, dass es offenbar nicht die Früchte waren, die man essen kann, sondern die Knollen, die sich an den Wurzeln unter der Erde bildeten. Die Gerüchte, die Pflanzen seien giftig, hielten sich hartnäckig. Niemand wollte sie essen oder anbauen. Also ersann die Obrigkeit eine List. Demonstrativ ließ sie Felder anlegen, auf denen die Pflanzen angebaut wurden. Um das Interesse daran zu wecken, wurden die Felder von Soldaten bewacht. Die Obrigkeit ließ nun im Land verbreiten, dass nur die königliche Familie die Erdfrüchte essen darf. Das machte neugierig. Als die Soldaten mal weg waren (und die Soldaten waren oft weg, denn das gehörte zum Plan), schlichen sich einige Bauern an die Felder und stahlen heimlich einiges Saatgut, um es selbst anzubauen. Schnell merkte man, dass die Knollen sehr nahrhaft waren. Der Hunger im Land verschwand. Immer mehr Menschen aßen nun die Knollen für die sich der Name Kartoffeln etablierte. Das machte zwar satt, war aber ziemlich stillos und mit der Zeit äußerst eintönig. Das wollten die Menschen in diesem ideenreichen Land nicht hinnehmen und ersannen geheime Rezepte, das Erdgemüse zu verfeinern und aufzuwerten. Lange experimentierten sie und fanden viele Möglichkeiten, die Kartoffeln zu essen. Sie zerkochten sie zu Brei, schnitten sie in Scheiben oder Stäbchen und frittierten sie oder wickelten sie in Alufolie ein, die sie extra zum Backen der Kartoffeln erfunden

hatten. Irgendwann versuchten sie sogar Brot daraus zu backen. Das scheiterte zunächst. Doch wie das manchmal so ist, kommt oft etwas viel Besseres dabei heraus. Sie formten schneeballgroße Kugeln aus verschiedenen Mischungen unterschiedlich bearbeiteten Breis aus diesem Erdgemüse und ließen sie im Wasser ziehen. Als man dann zum ersten Mal eine solche Kugel probierte, war man sicher, die Krone der Kartoffelveredelung gefunden zu haben. Etwas Besseres konnte man aus Kartoffeln einfach nicht herstellen. Die Erfindung bekam einen eigenen Namen: Klöße. Und weil sie in Thüringen erfunden wurden: Thüringer Klöße. Die Menschen experimentierten weiter. Sie mischten verschiedene Rezepte und entwarfen so immer neue Kreationen. Besonders produktiv zeigten sich dabei die Hexenküchen, die es in jedem Dorf gab. Schon bald hatte jedes kleine Tal, jeder Ort und sogar einzelne Familien und Gasthäuser ein eigenes Rezept. Bis zu 18000 Rezepte konnte man zählen und aus jedem entwickelte sich eine kleine Klopßpersönlichkeit.

Spielmaterial

{ppgallery width="200" height="250"}



Mit Essen spielt man nicht!



**das kloßartige Kartenspiel
von Klaus dem
Kloß aus Thüringen**

