

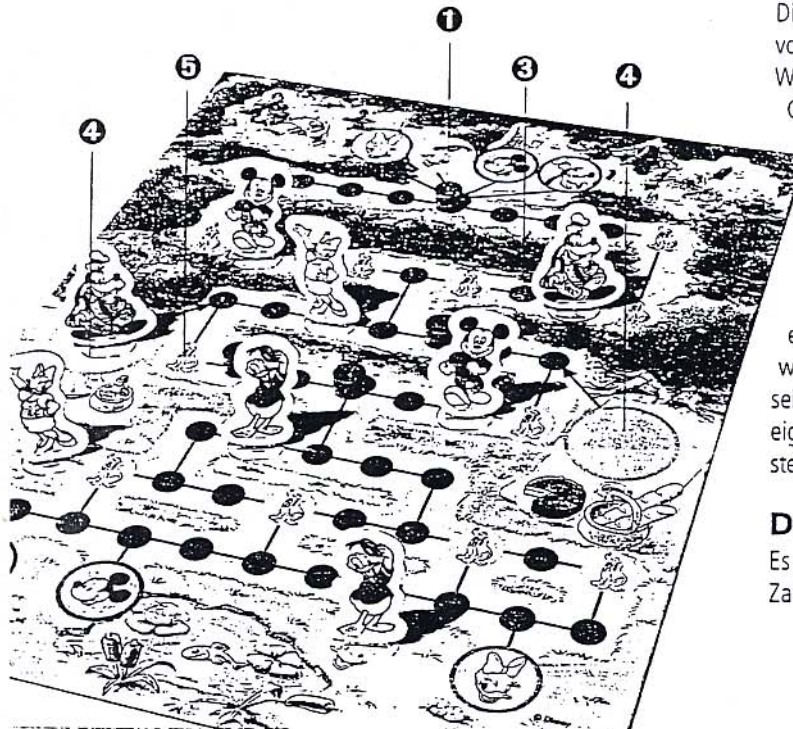
Disney MALEFIZ

Ravensburger®

Disney MALEFIZ

Ravensburger Spiele® Nr. 21202-6
Ein spannendes Würfel-Abenteuer für
2 – 4 Spieler von 4 – 8 Jahren

Micky, Goofy, Donald und Daisy haben alle vier das gleiche Ziel: den Goldschatz in der Ruine.
Doch wer von ihnen wird das Wettrennen gewinnen und zuerst dort ankommen? Ganz schön spannend für Micky, Goofy, Donald und Daisy und sicher auch für dich!



Spielanleitung für Kinder von 6 bis 8 Jahren

Ziel des Spiels

Dieses spannende Disney-Würfel-Abenteuer gewinnt der Spieler von euch, der als erster eine seiner zwei Spielfiguren mit direktem Wurf ins Zielfeld ❶ (in der Ruine) zieht und somit den Goldschatz erlangt.

Vor dem allerersten Spiel

Vor dem allerersten Spiel müßt ihr vorsichtig die Spielfiguren aus der Stanztafel drücken und sie in die Aufstellfüße stecken.

Bevor es losgeht,

erhält jeder Spieler von euch zwei gleiche Spielfiguren (also entweder 2 x Micky, 2 x Donald, 2 x Daisy oder 2 x Goofy), die er auf sein rundes Ausgangsfeld ❷ (das ist das runde Feld, auf dem die eigene Spielfigur abgebildet ist) unten stellt. Die vier roten Sperrsteine werden zu Spielbeginn auf die vier roten Lauffelder ❸ gestellt.

Das Spiel beginnt

Es wird reihum mit dem Würfel gespielt. Wer von euch die höchste Zahl würfelt, beginnt das Spiel gleich mit dieser Zahl.



Alle Figuren starten vom ersten blauen Lauffeld aus, das vor dem Ausgangsfeld liegt. Die farbigen Ausgangsfelder werden dabei nicht mitgezählt.

Spielfiguren ziehen


Die Spielfiguren könnt ihr in beliebiger Richtung vorwärts, rückwärts und seitwärts ziehen. Innerhalb eines Zuges dürft ihr nicht vor- und anschließend wieder zurückziehen. Die gewürfelte Augenzahl muß immer voll gezogen werden. Nach einer 6 darf nicht nochmals gewürfelt werden. Fremde und eigene Spielfiguren dürfen übersprungen werden. Das übersprungene Feld wird dabei mitgezählt. Jeder Spieler von euch darf später die zweite Spielfigur ins Spiel bringen, muß es aber nicht tun.

Spielfiguren schlagen

Auf jedem Spielfeld darf nur eine Spielfigur stehen. Trifft eine Spielfigur auf ein Lauffeld (kein Pluto-Feld), das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird diese geschlagen.




Eine geschlagene Figur wird in der ersten Hälfte des Spiels (unterhalb des Spielplanfalzes, auf der Wiese) auf ihr Ausgangsfeld zurückgesetzt.

In der zweiten Hälfte des Spiels (oberhalb des Spielplan-Falzes, im Wald) wird eine geschlagene Figur auf eines der orangenen Felder  auf die Picknickdecke rechts oder links

gestellt. Ein kleines Picknick zur Stärkung ist doch nicht schlecht! Von dort aus kann die Figur jederzeit wieder ins Spiel gebracht werden.

Die Pluto-Felder



Die Pluto-Felder  sind Ruhefelder. In aller Ruhe kann Pluto gestreichelt werden. Auf den Pluto-Feldern darf ebenfalls nur eine Spielfigur stehen. Auf ihnen darf keine Figur geschlagen werden. Sperrsteine dürfen nicht auf die Pluto-Felder gelegt werden.

Die roten Sperrsteine

Die roten Sperrsteine sind Hindernisse, die nicht übersprungen werden dürfen. Um sie aus dem Weg zu räumen, muß eine Spielfigur mit genauem Wurf auf das von einem Sperrstein besetzte Feld treffen. Nun kann der betreffende Spieler den Sperrstein nehmen und ihn sofort auf ein beliebiges Lauffeld (aber kein Pluto-Feld) setzen – allerdings nicht auf ein Feld in den beiden untersten Spielreihen. Wer die Sperrsteine geschickt einsetzt, kann dadurch sowohl gegnerische Spielfiguren aufhalten als auch seine eigene Figur vor den nachfolgenden absichern.



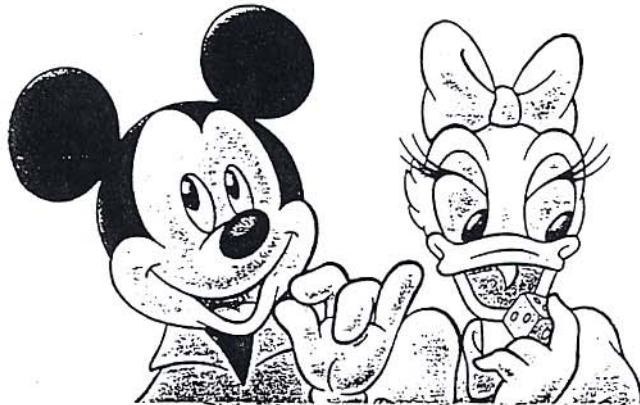


Sonderfälle

Ist eine Spielfigur eines Spielers blockiert (durch einen Sperrstein oder ein besetztes Pluto-Feld), muß er die andere Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl bewegen. Ärgerlich ist es, wenn er damit direkt vor dem Ziel steht und wieder wegziehen muß – es sei denn, er wird durch einen Sperrstein daran gehindert. Gelingt es, die beiden Spielfiguren eines Spielers so mit den Sperrsteinen zu blockieren, daß er nicht mehr ziehen kann, dann bleiben die Figuren so lange stehen, bis ein Sperrstein weggeräumt werden kann und somit der Weg wieder frei ist.

Ende des Spiels

Der Spieler von euch, der seine Spielfigur mit direktem Wurf ins entsprechende Zielfeld zieht, erhält den Goldschatz und gewinnt das Spiel. Herzlichen Glückwunsch!



Spielanleitung

für Kinder von 4 bis 6 Jahren

Bei der Mini-Disney-Malefiz-Version erhält jeder Spieler von euch nur eine Spielfigur (1 x Micky, 1 x Goofy, 1 x Donald, 1 x Daisy), und die vier roten Sperrsteine kommen zu Spielbeginn auf die roten Lauffelder.

Es gewinnt der Spieler von euch, der seine Figur als erster mit direktem Wurf ins entsprechende Zielfeld zieht.

Die Spielfiguren werden nur vorwärts in Richtung Ziel bewegt. Die roten Sperrsteine dürfen nicht übersprungen werden.

Bei einem nicht passenden Wurf (weil ein Sperrstein im Weg steht) muß die Spielfigur stehenbleiben. Trifft eine Spielfigur mit genauem Wurf auf ein mit einem roten Sperrstein besetztes Feld, wird der Sperrstein aus dem Spiel genommen.

Trifft eine Spielfigur von euch auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, bleibt sie dahinter stehen.

Geschlagen wird nicht!

Auf einem Pluto-Feld dürfen auch mehrere Spielfiguren stehen.

© DISNEY

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 · D - 88188 Ravensburg

220747

