D Walt Disney Happy Birthday!

Ravensburger® Spiele Nr. **00 271** 9

Ein spannendes Würfelspiel für 2–6 Kinder zwischen 6 und 12 Jahren

© THE WALT DISNEY COMPANY

Autor: Ralf P. Piecha

Inhalt: 1 Spielplan
36 Karten
6 Spielfiguren mit Aufstellfüßen
1 Würfel

Ziel des Spiels

Ziel ist es, möglichst viel von der Geburtstagstorte zu naschen, also möglichst lange auf der Laufstrecke durch die Torte zu bleiben.

Wer am längsten für den Weg durch die Torte braucht, kann am meisten von ihr essen und gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

Vor der ersten Spielrunde müssen die Figuren vorsichtig aus der Stanztafel gelöst und in die Aufstellfüße gesteckt werden.

Jeder Mitspieler wählt sich eine Figur aus und stellt sie auf das Startfeld mit dem Pfeil.

Nun müßt ihr die Spielkarten nach den Zahlen und Farben auf der Rückseite ordnen, die einzelnen Stapel gut mischen und verdeckt auf die entsprechenden Felder des Plans legen.

Und schon kann die spannend-süße Reise durch die Torte beginnen!

Spielregel

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer die niedrigste Zahl würfelt, beginnt das Spiel.

Ihr müßt Eure Figuren gemäß der gewürfelten Augenzahl vorwärts ziehen. Anschließend dürft ihr eine Karte von dem Kartenstapel nehmen, dessen Farbe und Zahl der Farbe und Zahl des erreichten Feldes entsprechen, also z. B. eine gelbe Karte, wenn ein gelbes Feld erreicht wird, eine grüne Karte, wenn ein grünes Feld erreicht wird usw. ....
Erreicht ihr ein blaues Feld, so dürft ihr keine Karte nehmen.

Liegen auf dem Plan von einer Farbe keine Karten mehr, hat man Pech und geht leer aus.

Diese Karten dienen nämlich als „Bremse". Mit ihnen könnt ihr das Vorrükken Eurer Figur verlangsamen, um so länger vom Kuchen essen zu können.

Ihr müßt die Karten verdeckt so halten, daß die anderen Mitspieler sie nicht einsehen können.

Die Symbole auf den Karten haben folgende Bedeutung:

–5 Statt zu würfeln, darfst du 5 Felder zurückgehen. Du würfelst also in dieser Runde gar nicht, sondern spielst diese Karte aus, setzt deine Figur 5 Felder zurück und gibst den Würfel an den nächsten Spieler weiter.

–10 Statt zu würfeln gehst du 10 Felder zurück. Auch bei diesem Symbol würfelst du in dieser Runde gar nicht, sondern spielst die Karte, setzt deine Figur 10 Felder zurück und gibst den Würfel an den nächsten Spieler weiter.

Dein Würfelergebnis zählt rückwärts: Du spielst also erst diese Karte aus, dann würfelst du und danach setzt du deine Figur entsprechend der gewürfelten Augenzahl zurück.

Das, was du soeben gewürfelt hast, ist ungültig. Diese Karte kannst du **nach** dem Würfeln ausspielen, z. B. wenn du eine hohe Augenzahl gewürfelt hast. Du bleibst dann einfach stehen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn du diese Karte ausspielst, statt zu würfeln, dann müssen alle anderen Mitspieler einmal würfeln und ihre Figuren entsprechend der gewürfelten Augenzahl ziehen. Deine eigene Figur bleibt stehen, und es geht normal weiter.

Beim Rückwärtsziehen dürft ihr keine Karte aufnehmen, nur beim Vorwärtsziehen!

Ausgespielte Karten werden auf einen Stapel beiseite gelegt.

Man kann natürlich nicht weiter zurückziehen als zum Startfeld, sondern muß dort stehen bleiben.

Wer keine Karte zum Zurücklaufen mehr hat, muß vorwärts laufen.

Ende des Spiels

Wer als letzter Spieler auf dem allerletzten Feld des Weges durch die Torte ankommt, also am längsten von der Geburtstagstorte naschen konnte, darf sich als Sieger feiern lassen.

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg