

# Mainzelmännchen- Leiterspiel

Ravensburger Spiele® Nr. 00 006 7

Design: Wolf Gerlach

Ein Würfelspiel für 2 - 6 Personen von 5 - 10 Jahren

**Inhalt:** 1 Spielplan

6 Spielfiguren

1 Würfel

Der „Vater“ der Mainzelmännchen hat das seit Generationen von Kindern geliebte „Leiterspiel“ mit neuem Leben gefüllt. Auf und ab geht es bei diesem Spiel. Wer hat das Glück, am Seil der Mainzelmännchen schnell hinaufzukommen? Aber Vorsicht, ebenso schnell kann es wieder zurückgehen.

Wem gelingt es als erstem, alle Hindernisse zu überwinden und das Zielfeld zu erreichen? Ein vergnügtes Spiel für die ganze Familie.

## Spielregel 1

### Spielverlauf

Jeder Mitspieler erhält eine Spielfigur und setzt sie auf das Ausgangsfeld vor Feld 1. Jetzt wird reihum gewürfelt. Entsprechend der geworfenen Augenzahl, darf vorgerückt werden.

Der Spielplan zeigt rote und blaue Felder. Gerät man beim Spiel auf ein solches Feld und trägt dieses eine weiße Zahl, heißt es aufgepaßt, denn hier geschieht etwas:

Aufwärts geht es von allen roten Feldern mit einer weißen Zahl.

Abwärts geht es von allen blauen Feldern mit einer weißen Zahl.

Wohin man von den roten und blauen Feldern aus geschickt wird, ist aus dem Bild ersichtlich, darüber hinaus am Ende der Spielregel extra aufgeführt.

Wer eine 6 würfelt, darf nochmals würfeln. Trifft eine Figur auf ein schon besetztes Feld, so dürfen beide dort stehenbleiben, es wird also nicht hinausgeworfen.

### Spielende

Gewonnen hat, wer als erster mit direktem Wurf das Zielfeld 130 erreichen konnte.

## Spielregel 2

### Spielvorbereitung

Zu Beginn des Spieles zahlt jeder Mitspieler 10 „Münzen“ in eine Kasse ein. Das können Spielmünzen, Chips, Bohnen oder Streichhölzer sein. Außerdem erhält jeder Mitspieler 20 Münzen extra und eine Spielfigur.

### Spielverlauf

Entsprechend der geworfenen Augen wird vorgerückt. Für jede Felderreihe, die bei einem Ereignis nach oben übersprungen wird, zahlt der Betreffende eine Münze in die Kasse. Wird er zurückgeschickt, bekommt er zum Trost für jede überschrittene Reihe 3 Münzen aus der Kasse. Sind jemandem vor dem Spielende die Münzen ausgegangen, so kann er Schulden bei der Kasse machen.

### Spielende

Gewonnen hat, wer zuerst das Zielfeld mit direktem Wurf erreicht. Er erhält den Inhalt der ganzen Kasse.

Werden mehrere Runden hintereinander gespielt, werden jedem die verbliebenen Münzen gutgeschrieben.

Rote Felder: von 3 vor nach 49 zahlt 4 Münzen  
von 5 vor nach 26 zahlt 2 Münzen  
von 21 vor nach 114 zahlt 9 Münzen  
von 52 vor nach 74 zahlt 2 Münzen  
von 58 vor nach 82 zahlt 2 Münzen  
von 65 vor nach 87 zahlt 2 Münzen  
von 83 vor nach 122 zahlt 4 Münzen  
von 99 vor nach 116 zahlt 1 Münze  
von 104 vor nach 126 zahlt 2 Münzen

Blaue Felder: von 14 zurück nach 9 bekommt 1 Münze  
von 47 zurück nach 24 bekommt 2 Münzen  
von 54 zurück nach 28 bekommt 2 Münzen  
von 89 zurück nach 38 bekommt 5 Münzen  
von 101 zurück nach 76 bekommt 3 Münzen  
von 110 zurück nach 91 bekommt 2 Münzen  
von 128 zurück nach 112 bekommt 1 Münze

© 1979 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Otto Maier Verlag Ravensburg**

