

**Rette sich,
wer kann!**



Im Schlumpf-Dorf
geht der Zauberer um.

Ravensburger Spiele® 601 5 467 8

Autor: Wolfgang Kramer

Design: R. Albrecht

Die Schlümpfe Les Schtroumpfs De Smurfen Copyright © 1983
Peyo All rights reserved Licenced by / Licence EL / belokapi /
Kortekaas Merchandising

Würfelspiel für 2-4 Personen

Alter: 5-10 Jahre

Inhalt: 1 Spielplan

8 Schlümpfe in vier Farben

1 Würfel

1 Stanztafel mit sieben Häusern und der Zauber-
höhle

1 Anleitung

Die munteren und lustigen Schlümpfe sind emsig in ihrem Dorf beschäftigt. Noch herrscht Ruhe im Schlumpf-Dorf, doch bald ändert sich die Situation. Wenn Gargamel, der Zauberer, auftaucht, wird es spannend.

Ziel des Spiels: _____

Alle Schlümpfe versuchen, ein rettendes Haus zu erreichen. Doch nach jeder Runde ist ein Haus weniger im Spiel. Bis auf einen Schlumpf, und er ist der Sieger.

Vorbereitung: _____

Alle sieben Häuser auf dem Spielplan werden mit den sieben passenden Häusern aus der Stanztafel abgedeckt. Jetzt sind die Türen offen, die Schlümpfe können ins Haus. Die drei Teile der Zauberhöhle kommen in die Mitte des Spielplans. Der Zauberer muß ganz genau abgedeckt sein.

Spielregel: _____

Jeder Spieler wählt sich zwei Schlümpfe einer Farbe und stellt diese auf beliebige Lauffelder des Dorf-Rundweges. Es können auch mehrere Figuren auf ein Feld gestellt werden. Die Pfeile auf dem Rundweg geben die Laufrichtung für die Schlümpfe an. Es kann nur vorwärts gezogen werden.

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird reihum gewürfelt. Gezogen wird immer nur mit **einem** Schlumpf um so viel Felder, wie der Würfel Augen zeigt. Es wird **nicht** hinausgeworfen, darum können auch zwei oder mehr Figuren auf einem Feld stehen.

Hat ein Spieler den Zauberer gewürfelt, so muß er **einen** Teil der Zauberhöhle wegnehmen.

Wenn alle 3 Teile der Zauberhöhle weggenommen sind, ist der Zauberer frei. Er ist sichtbar. Nun heißt es für unsere Schlümpfe aufgepaßt! Jeder Schlumpf versucht jetzt, in ein schützendes Haus zu gelangen.

Dazu muß ein Feld erreicht werden, das direkt vor einem Haus liegt. Von dort kann er, ohne nochmals zu würfeln, gleich ins Haus ziehen.

Würfelpunkte dürfen übrigbleiben, aber sie können nicht für die anderen Figuren verwendet werden: wenn ein Spieler eine 5 würfelt, aber nur 3 Punkte braucht, um ins Haus zu kommen, verfallen die restlichen 2 Punkte. In ein Haus darf auch nur **ein** Schlumpf. Ein Schlumpf bleibt übrig. Er scheidet aus. Als Trostpflaster muß er ein **beliebiges** Haus von dem Spielplan nehmen und zur Seite legen.

Nun gibt es nur noch sieben Schlümpfe und sechs Häuser. Die nächste Runde beginnt. Die sieben Schlümpfe werden auf die Felder vor den Häusern gesetzt. Die drei Höhlenteile werden wieder in die Mitte des Spielplans gelegt. Es wird reihum gewürfelt. Ist der Zauberer aufgedeckt, müssen die Schlümpfe wieder ein schützendes Haus finden. Der Schlumpf, der keines gefunden hat, scheidet aus und nimmt ein beliebiges Haus aus dem Spiel.

Jetzt gibt es nur noch fünf Häuser für sechs Schlümpfe.

Ende des Spiels: _____

Es wird so lange gespielt, bis nur noch zwei Schlümpfe

und ein Haus übrig sind. Der Spieler, der zuerst das einzig freie Haus erreicht, ist Sieger und somit Oberchlumpf.

Taktische Hinweise: _____

Es empfiehlt sich, bei diesem Spiel seine zwei Schlumpf-Figuren immer so zu setzen, daß sie in der Nähe eines Hauseinganges sind. Sollte auch eine Figur ausfallen, so kann man mit der zweiten Figur immer noch gewinnen.

© 1983 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Otto Maier Verlag Ravensburg

