



Das spannende Kugelfresser-Spiel

Für 2-4 Spieler

Inhalt des Spiels

- * 1 Spielbrett *60 Kugeln, davon 4 gelbe *4 Kunststoff-Ablagen 2 Gespenster *4 Pac-Man Figuren (müssen noch zusammengesetzt werden) * Bogen mit Aufklebern *2 Würfel

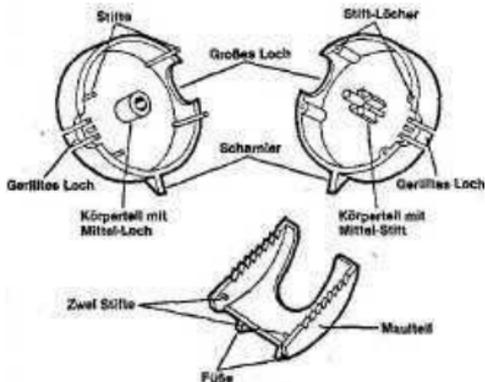
Ziel des Spiels

Am Ende des Spiels die meisten weißen Kugeln gesammelt zu haben,

ZUSAMMENBAU DES SPIELS

1. Das Spielbrett wird ausgebreitet. Jetzt vorsichtig Stanzrückstände aus den 60 Ausschnitten aus dem Spielbrett herausdrücken.
2. **Pac-Mans.** Jeder Pac-Man besteht aus **zwei** Körperteilen und einem Maulteil derselben Farbe. Diese Teile müssen vorsichtig von den Rahmen gelöst werden (s. Abb. 1).

Abb.1



- A. Jeder Pac-Man wird, wie in Abb. 2 gezeigt, zusammengesetzt. Die gerillten Löcher, die großen Löcher und die Scharniere beider Teile müssen deckungsgleich zueinander liegen. Dann werden sie zusammengedrückt, so daß die Stifte in die Löcher kommen.
- B. **Jetzt** wird das Maulteil mit dem zusammengebauten Körper verbunden. Dazu müssen die beiden kleinen Stifte am Maul in die beiden kleinen Löcher des Körpers eingesetzt werden (s. Abb. 3).

Abb. 2



Abb. 3



- Die Augen-Aufkleber werden vom Bogen gelöst. 2 runde Aufkleber kommen auf jeden Pac-Man, 2 ovale auf jedes Gespenst (s. Abb. 4).

Abb. 4



- Jeder Spieler wählt sich seinen Pac-Man und setzt ihn auf das seiner Farbe entsprechende Startfeld auf dem Spielbrett (s. Abb. 5).
- Gespenster. Die beiden Gespenster kommen in die Spielfeldmitte. Das ist die Start-Position der Gespenster.
- Ablagen. Die vier Ablagen werden vorsichtig von den Rahmen gelöst. Jeder Spieler bekommt die zu seiner Pac-Man Farbe passende und stellt sie neben das Spielbrett.
- Kugeln. Die vier gelben Kugeln kommen auf die vier rot eingekreisten Löcher auf dem Spielbrett. Die weißen Kugeln werden auf alle anderen Löcher verteilt. Ein paar Ersatzkugeln sollten gut aufbewahrt werden für den Fall, daß weiche verlorengehen.

Wichtig: Während des Spiels zählt jedes Loch -ob mit oder ohne Kugel-als ein Feld. Die blauen Punkte zwischen den Kugeln oder Kugellochern kennzeichnen den Spielweg. Sie zählen nicht als Spielfelder.

SPIELREGELN

- Es wird reihum gewürfelt. Die höchste Augenzahl beginnt das Spiel, das dann in Uhrzeigerichtung weitergeht.
- Der Grundzug.** Beide Würfel werden geworfen. Pac-Man wird um die gewürfelte Augenzahl eines Würfels über die Löcher auf dem Spielbrett gezogen, eines der Gespenster um die Augenzahl des zweiten Würfels. Es ist gleichgültig, was zuerst gezogen wird. Die Gespenster sind für alle Mitspieler, was schon durch die Farbe erkennbar wird. Deshalb ist es egal, welches Gespenst gezogen wird.

WIE PAC-MAN ZIEHT

Wenn Pac-Man von Loch zu Loch zieht, frisst er aus Kugeln von den Feldern auf, auf denen er landet (s. Abb. 5).

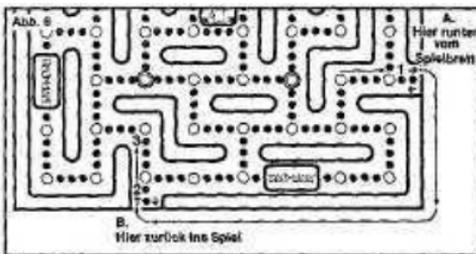
Abb.5

Zum Fressen einer Kugel wird Pac-Man vorsichtig auf sie gesetzt, nach unten gedrückt, und schon läßt er sie in seinem Körper verschwinden.



Am Ende des Durchgangs wird Pac-Man umgedreht und die gefressenen Kugeln in die Ablage entleert,

1. Ein Pac-Man muß dem gepunkteten Pfad folgen und darf in demselben Zug nicht zurückziehen.
2. Ein Pac-Man darf keinen anderen Pac-Man oder ein Gespenst überspringen. Vor dem Ziehen sollten die Augen gezählt werden um festzustellen, ob Pac-Man um den vollen Wert des Wurfs gezogen werden kann. Kann der Zug nicht ganz in eine Richtung gemacht werden, muß Pac-Man einen anderen Weg einschlagen — wenn er kann.
Wenn das nicht möglich ist, muß er für diesen Durchgang auf seinem Ausgangsfeld stehenbleiben.
3. Ein Pac-Man darf nicht über ein blaues Hindernis springen. Er darf aber einen vorgezeichneten Weg einschlagen, an den weißen Pfeilen



das Spielbrett verlassen, um dann in demselben Zug an anderer Stelle auf das Spielbrett zurückzukommen (s. Abb. 6).

Wird beispielsweise eine 3 gewürfelt, dann zieht Pac-Man ein Feld vor, geht bei A vom Spielbrett runter und kehrt bei B ins Spiel zurück und zieht die 2 restlichen Felder des Wurfs.

4. Ein Pac-Man Zug darf über das farbige Startfeld eines Gegenspielers gehen, aber er darf nicht darauf landen.
5. Die besonderen gelben Kugeln. Wenn Pac-Man eine gelbe Kugel verschlingt, wird er mit dem Gespenster-Fressen-Privileg belohnt (s.u.).

WIE EIN GESPENST ZIEHT

Ein Gespenst wird entsprechend der gewürfelten Augenzahl eines Würfels gezogen mit dem Ziel, auf dem Pac-Man eines Gegenspielers zu landen, um von diesem Kugeln zu gewinnen. **Zur Erinnerung:** Die Gespenster gehören keinem Spieler. Gespenster fressen keine Kugeln!

1. Gespenster folgen ebenfalls dem vorgegebenen Spielweg. Sie dürfen kein blaues Hindernis überspringen und das Spielbrett nicht verlassen.
2. Ein Gespenst muß die gesamte Zahl von Kugeln oder Kugellöchern ziehen (nicht blauen Punkte), die einer der Würfel zeigt, es sei denn, es landet auf einem Pac-Man.
Ein Gespenst muß nicht mit genauer Augenzahl auf einem Pac-Man landen, aber ein solches "Landen" beendet den Zug eines Gespenstes, selbst wenn die Augenzahl eines Würfels nicht voll genutzt wird.
3. Wenn ein Gespenst auf einem Pac-Man landet, muß der Spieler dieses Pac-Man ihn zu seinem eigenen farbigen Startfeld zurücksetzen, und dem Spieler, der das Gespenst gezogen hat, zwei weiße Kugeln geben (gelbe Kugeln dürfen nicht weitergegeben werden).
Anmerkung: Ein Spieler darf ein Gespenst auf seinen eigenen Pac-Man setzen, um ihn zu seinem farbigen Startfeld zurückzubringen. In diesem Fall gibt es natürlich keine Kugeln für einen oder von einem Mitspieler.
4. Ein Gespenst kann nicht das andere Gespenst überspringen.
5. Ein Gespenst darf nicht einen Pac-Man überspringen, um einen anderen Pac-Man anzugreifen.
6. Ein Gespenst darf nicht über ein farbiges Startfeldziehen oder gar auf ihm landen. Ein Pac-Man ist vor dem Angriff eines Gespenstes auf dem eigenen farbigen Startfeld immer sicher.

DAS GESPENSTER-FRESSEN-PRIVILEG.

Wenn ein Pac-Man eine der besonderen gelben Kugeln frißt, darf er ein Gespenst auffressen, wenn er will. Das Gespenster-Fressen-Privileg ist freiwillig.

Anmerkung: Ein Spieler darf gleichzeitig mehrere gelbe Kugeln besitzen.

WIE EIN GESPENST GEFRESSEN WIRD.

1. Pac-Man zieht mit einem normalen Zug auf ein Gespenst. Das braucht nicht mit genauer Augenzahl zu geschehen. Selbst wenn nicht der ganze Wert des Würfels genutzt wird, ist dann der Zug beendet.
2. Wenn ein Pac-Man auf einem Gespenst landet, wird es als "gefressen" angesehen und muß zum Ausgangsfeld in der Spielfeldmitte zurück.
3. Zur Belohnung für das Auffressen eines Gespenstes wird ein Spieler bestimmt, der zwei weiße Kugeln abgeben muß.

Wichtig: Eine gelbe Kugel muß jedesmal auf ein rot-farbenes Feld zurückgelegt werden, wenn das Gespenster-Fressen-Privileg genutzt wurde. Das "gefressene" Gespenst bleibt natürlich im Spiel.

GEWINNER DES SPIELS

Das Spiel geht so lange, bis alle weißen Kugeln vom Brett "gefressen" sind. Die Spieler zählen dann die weißen Kugeln in Ihren Ablagen und die, die eventuell noch in ihrem Pac-Man sind. Wer die meisten weißen Kugeln besitzt, gewinnt das Spiel. Die gelben Kugeln werden bei der Wertung nicht gezählt.

T.M. © 1980 Namco Ltd. All rights reserved.

©1982 Milton Bradley GmbH under Berne & Universal Copyright Convention
4216-LD882