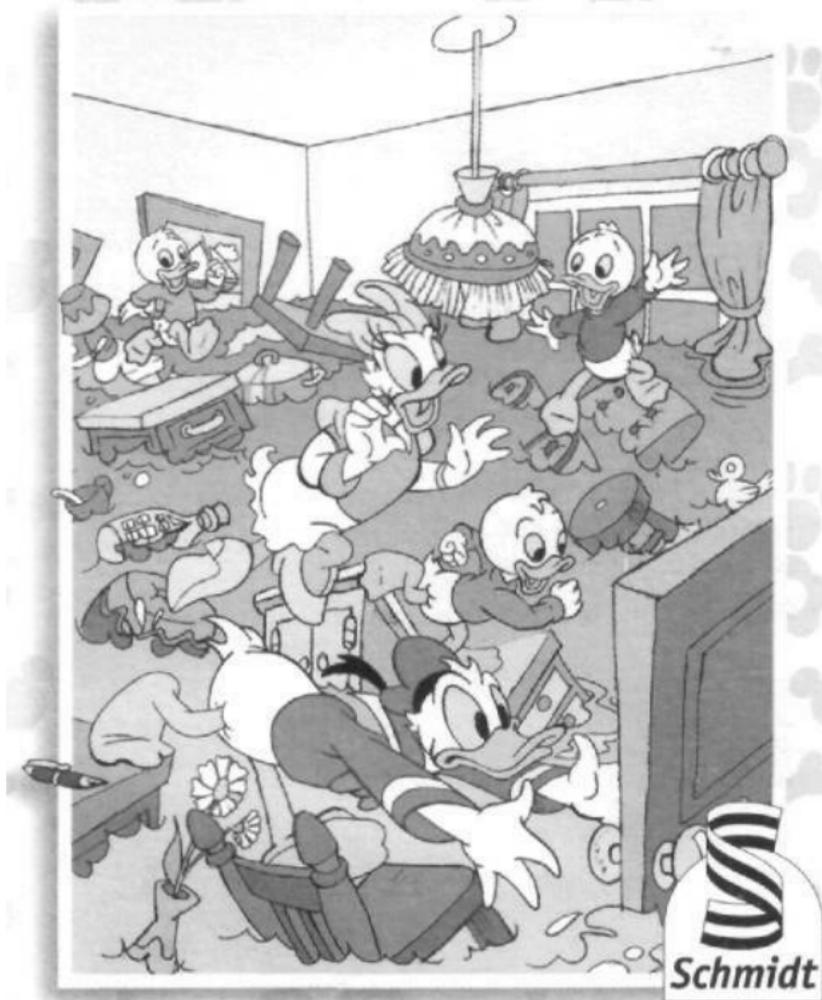


Disney
DONALD DUCK

S.O.S. Donald!

Das spannende Würfelspiel
für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren.



Von Reiner Knizia

Von Einem zum Anderen: Spielidee und Spielziel

Land unter in Onkel Donalds Haus! Denn der hat wieder einmal vergessen das laufende Badewasser abzdrehen. Jetzt bloß keine nassen Füße kriegen! Schnell hüpfen Daisy, Donald und ihre Nichten und Neffen von einem Möbelstück zum anderen nach draußen. Immer zwei der Familie Duck sind ein Team und wer von euch als Erster mit seinem Team im Trockenen landet, hat gewonnen.

Viele Möbel und ein Sofa: Das Spielmaterial

8 Spielfiguren: jeweils 2 in *rot*, grün, blau und gelb, 8 Standfüßchen, 11 Kärtchen: 10 kleine Möbel und 1 großes Sofa, 1 Spezialwürfel, 1 Spielanleitung

Auf die Möbel! Die Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Spielfiguren und die Kärtchen vorsichtig aus den Stanztafeln lösen. Die Spielfiguren steckt ihr auf die Standfüßchen. Nun legt ihr die Kärtchen in einer Reihe auf den Tisch: Zuerst ein paar kleine Möbel, dann das große Sofa und danach die restlichen Möbelstücke. Alle 8 Spielfiguren stellt ihr links vor das erste Möbelstück. Jeder von euch wählt sich nun zwei Spielfiguren in einer Farbe aus, sie sind sein Team. Bei weniger als vier Spielern hüpfen die übrigen Spielfiguren zwar auch mit, gehören aber keinem Spieler.

Nun aber schnell nach draußen! Der Spielverlauf

Der Jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, wirfst du den Würfel und nun gibt es verschiedene Möglichkeiten:

- Würfelst du eine Farbe, dann hüpfst du mit einer der 2 Spielfiguren in der entsprechenden Farbe vorwärts auf das nächste freie Möbelstück. Auf jedem Möbel hat immer nur eine Spielfigur Platz und besetzte Möbelstücke werden übersprungen. Nur das große Sofa darf nicht übersprungen werden, denn hier hat die ganze Familie Platz.
- Würfelst du die weiße Seite, dann hast du Glück, denn dies ist der Joker. Du darfst mit einer Spielfigur deines Teams vorwärts ziehen.
- Würfelst du den Pfeil, dann stellst du eine Spielfigur deiner Wahl zurück auf das nächste freie Möbelstück. Auch hier werden besetzte Möbelstücke übersprungen, nicht aber das große Sofa.

Sind mehrere Möbel hintereinander besetzt), dann macht ihr eben einen großen Sprung. Manchmal kommt ihr damit ganz schön weit nach vorne, manchmal aber auch wieder zurück zum Ausgangspunkt! Gelingt es einem aus der Familie Duck endlich nach draußen, rechts hinter das letzte Möbelstück, zu kommen, dann ist er im Trockenen. Dort wartet er auf seinen Teampartner und darf nicht mehr bewegt werden.

Im Trockenen: Das Spielende

Wer von euch als Erster mit beiden Figuren seines Teams nach draußen gelangt, gewinnt das Spiel. Weil aber das Möbelhüpfen Riesenspaß macht, geht's gleich auf zur nächsten Runde!

©Schmidt Spiele GmbH, D-12359 Berlin, Made in Germany
www.schmidtspiele.de

© Disney
www.disney.com

© 2002 Reiner Knizia

Design: Motive [Agentur], www.motive.de