CHIP & CHARLY

Ravensburger®

Das sind Chip Hase und Charly Maus. Chip ist der genialste Erfinder, der pfiffigste Detektiv - und die größte Schlafmütze von Hasenhafen:
Macht aber nichts: Freund Charly hält ihn schon auf Trab… besonders, wenn es darum geht, zu beweisen, wer beim Wettlauf der Schnellste in Hasenhafen ist.

Dafür unterbricht Chip sogar seinen kleinen Frühnachmittagsschlaf. Denn…

Fuzzy Fox, Stan Strupp und Robi Ratz - die cleversten Ganoven, die Hasenhafen je gesehen hat, spielen auch mit.

Eins ist jetzt schon klar, es wird sicher spannend.

Ravensburger Spiele® Nr. 00118 7
Ein Würfelspiel für 2-5 Spieler
zwischen 5 und 12 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan
17 Zimmerkarten
18 Ereigniskarten
5 Spielfiguren mit Aufstellfüßen
1 Würfel
1 Spielanleitung

Vor der ersten Spielrunde löst ihr alle Zimmerkarten, die kleineren Ereigniskarten und die Spielfiguren vorsichtig aus den Stanztafeln.

Die Spielfiguren steckt ihr in die bunten Aufstellfüße. Die Ereigniskarten werden gut gemischt und in einem Stapel verdeckt neben den Spielplan gelegt. Die Zimmerkarten verteilt ihr auf dem Spielplan. Die Anordnung der Zimmerkarten ist beliebig. Das Hotel kann innen bei jedem Spiel wieder anders aussehen.

Ziel des Spiels

Spielregel

Der jüngste von euch fängt an. Er würfelt, zieht mit seiner Figur entsprechend der Augenzahl und gibt den Würfel an seinen rechten Nachbarn weiter.

Doch das ist noch nicht alles, denn da gibt es noch die Ereigniskarten:

Hast du den Gegenstand gefunden, stellst du deine Spielfigur auf den darunter liegenden roten Punkt. Wenn du das nächste Mal wieder dran bist, ziehst du von hier aus weiter.

Hm, dann kann ich ja mal Glück haben, wenn ich weiter vor darf oder auch ganz schön Pech, wenn ich wieder zurück muß.
Stimmt genau! Bist ein ganz schön cleveres Kerlchen.

Und, gibt's sonst noch was, Chip?
Ja, gut, daß du mich erinnerst!! Das hätte ich fast vergessen.

Wenn ich auf ein Feld komme, auf dem du schon stehst, darf ich dich **nicht** hinauswerfen.
Das ist aber nett von dir! Und wohin stellst du dich dann?

Ich darf einfach nochmal würfeln.
Doch nicht so nett.
Aha!

Ende des Spiels

… übrigens:

Sollten alle Ereigniskarten aufgebraucht sein, zieht ihr bei einer 6 ganz normal 6 Felder weiter.

Otto Maier Verlag Ravensburg

25:718