HEIDI
Auf der Alm

Ravensburger® Spiele Nr. 00 230 6
Ein Spiel von Heinz Meister
© 1986 Taurus-Film
Lizenz durch: Agentur für Urhebernebenrechte GmbH
Merchandising München KG
Kardinal-Faulhaber-Str. 15
8000 München 2
Grafische Gestaltung: Albert Prüller
Ein Würfellaufspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren
Inhalt: 1 Spielplan
12 Bildkarten (beidseitig bedruckt)
4 Spielfiguren
3 Würfel
1 Spielanleitung

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, am Schluß die meisten Bildkarten zu besitzen.

Vorbereitung

Vor der ersten Spielrunde werden die Bildkarten und Spielfiguren vorsichtig aus der Stanztafel herausgelöst. Die Spielfiguren werden in die dazugehörigen Aufstellfüße gesteckt.

Jeder Spieler wählt sich seine Spielfigur.

Nachdem der Plan auf dem Tisch liegt, werden die Bildkarten mit der grünen Seite nach oben auf die Felder innerhalb der quadratischen Laufwege gelegt. In jedes dieser 12 Felder wird eine Bildkarte auf die dort abgebildeten Blumen gelegt.

Spielregel

Die Spielfiguren werden auf beliebige braune Lauffelder auf den Plan gestellt. Hierbei ist zu beachten, daß auf keinem Feld mehr als eine Figur steht und daß keine Figur auf ein grünes Lauffeld gestellt wird.

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt.

Jedesmal, wenn man an der Reihe ist, muß man sich zunächst entscheiden, ob man mit einem, mit zwei oder gar mit drei Würfeln würfeln möchte. Die Entscheidung wird davon abhängen, wie weit der zurückzulegende Weg jeweils ist. Also wird man für kurze Wege einen Würfel, für die mittleren Wege zwei Würfel und für lange Wege drei Würfel wählen.

Jeder Spieler darf mit der gewählten Würfelanzahl nur einmal würfeln. Man muß immer um so viele Felder weiterziehen, wie man Augen gewürfelt hat. Eine festgelegte Laufrichtung gibt es nicht. Allerdings darf man nur über solche Felder ziehen, die durch eine Linie miteinander verbunden sind.

Zunächst versucht jeder Spieler, von seinem Startfeld aus irgendeinen der grün-bemoosten Steine auf der Laufbahn zu erreichen. Derjenige Spieler, der dies als erster geschafft hat, nimmt die Karte aus dem dazugehörigen Lauffeld-Quadrat. Dann legt er sie umgekehrt (mit der hellen Seite nach oben) vor sich hin. Das Motiv, das jetzt offenliegt, ist von nun an das nächste Ziel für **alle** Spieler.

Ist zum Beispiel auf der Rückseite der ersten erreichten Karte die Milchkanne abgebildet, dann müssen alle Spieler zu dem bemoosten Stein ziehen, der zu der Milchkanne auf grünem Grund gehört.

Wer als erster dort ankommt, nimmt die Karte und legt sie wiederum umgedreht vor sich hin, so daß sich für alle das nächste Ziel ergibt usw.

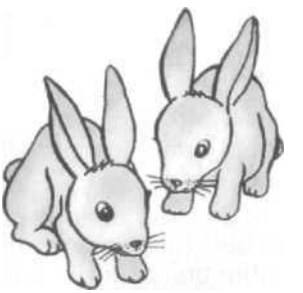
Es dürfen nie 2 Spielfiguren auf einem Lauffeld stehen. Kommt ein Spieler mit seiner Figur auf ein Feld, auf dem bereits eine andere Figur steht, dann darf der Spieler diese Figur hinauswerfen und auf ein beliebiges braunes Lauffeld stellen.

Wichtig ist, daß
1. alle gewürfelten Augen auch gesetzt werden müssen,
2. man mit exaktem Wurf auf die grün-bemoosten Felder kommen muß und
3. sich das neue Ziel für alle immer aus der zuletzt erreichten Karte ergibt.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn keine Bildkarte mehr auf dem Plan liegt. Wer die meisten Karten erreicht hat, ist Sieger.

Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Bildkarten erreicht, können sie mit allen drei Würfeln um den Sieg knobeln.



1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg