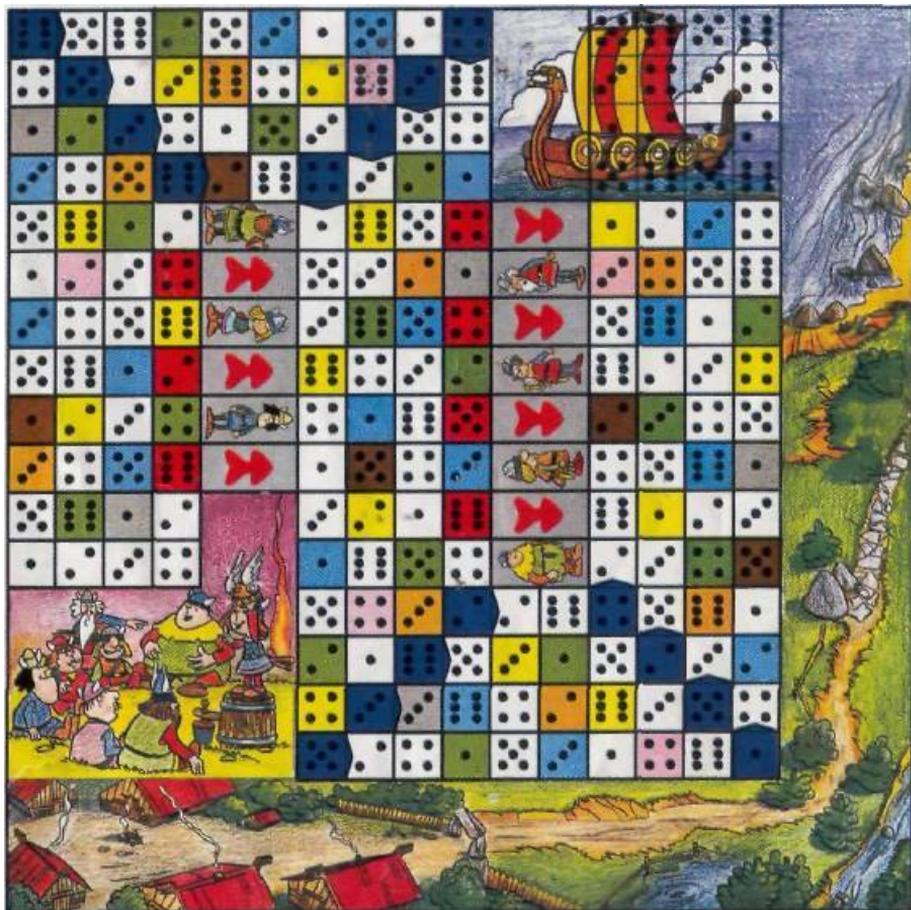


Die Anleitung bitte in den Spielkarton legen!

WICKIE
Alle Mann an Bord!



WICKIE Alle Mann an Bord!



„Alle Mann an Bord“, ruft Wickie der pfiffige Sohn Halvars. Und Tjure, Snorre, Urobe, Gorm, Faxe und Ulme, die beim Lagerfeuersitzen, laufen los, um zu sehen, wer zuerst an Bord des stolzen Wikingerschiffes ist.

Ein Spiel um Wickie und seine Freunde, bei dem die Kinder „spielend“ lernen Farben zu unterscheiden und wiederzuerkennen, Zahlenwerte zu begreifen und zu vergleichen. Vermittelt wird darüberhinaus, daß Aufmerksamkeit und Konzentration sicherer zum Ziel führt, als Würfelglück.

Zum Spiel gehören:

2-4 Mitspieler

1 Spielplan

16 Spielfiguren (Steine), je 4 in rot,
gelb, blau und grün

2 Würfel

1 Spielanleitung.

Spielziel:

Jeder Mitspieler muß versuchen, mit seinen 4 Spielfiguren möglichst schnell das Ziel (Wikinger-Schiff) zu erreichen.

Spielvorbereitung:

Es können bis zu vier Personen mit je vier Figuren einer Farbe spielen. Wenn nur zwei spielen, ist der Einsatz von je 8 Spielfiguren besonders reizvoll. In jedem Fall bekommt jeder Spieler die gleiche Anzahl von Spielsteinen.

Für die Jüngsten empfiehlt es sich, das Spiel zunächst nur mit 2 Steinen pro Teilnehmer zu spielen und dann die Zahl der Spielfiguren mit Alter und Können beliebig zu steigern.

Die Spielfiguren werden auf das Startfeld gestellt. Für alle 16 Figuren ist dies das Feld, auf dem Wickie mit seinen Freunden am Lagerfeuer sitzt. Dann wird reihum gewürfelt; wer die höchste Augenzahl hat, beginnt das Spiel.

Spielverlauf:

Es wird mit 2 Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Beide Augenzahlen werden gesetzt. Der Spieler kann aber - je nach Spielsituation - entscheiden, ob er die gewürfelten Punkte mit einer Spielfigur oder mit zwei Figuren ziehen will.

Gesetzt werden darf nur, wenn die Würfelzahl mit der Zahl des nächsten Feldes der gewählten Bahn übereinstimmt. Man kann also nur jeweils um ein Feld vorankommen (Ausnahme: Bock- bzw. Farbspringen). Vom Start weg kann jeder Spieler nur mit 1,2,3 oder 4 ausrücken. Er muß aber dann mit seinen Figuren auf der einmal ge-

wählten Bahn bleiben (Ausnahme: Farbspringen). Jeder Zug muß die Spielfigur vorwärtsbringen.

Sind mehrere Figuren im Spiel, bieten sich verschiedene Setzmöglichkeiten, von denen der Spieler die für ihn vorteilhafteste wählt.

Besteht keine Möglichkeit zu setzen, entfällt der Wurf und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Wer ziehen kann, muß auch ziehen. Ein Feld darf immer nur von einem Stein besetzt werden.

Bockspringen:

Über eigene und fremde Steine darf in gerader Richtung hinweggesprungen werden; ein Bahnwechsel ist nicht gestattet. Die Anzahl der übersprungenen Steine kann beliebig groß sein, sofern keine freien Felder zwischen ihnen liegen.

Voraussetzung für jeden Sprung ist, daß die Zahl am Ende des Sprunges gewürfelt wurde. Auch Sprünge aus dem Startfeld in die Bahn sind möglich.

Farbspringen:

Vorteile bieten den Spielern die bunten Quadrate auf dem Spielfeld (grün, grau, orange, blau, braun, gelb und rosa). Wer eines dieser Felder erreicht, darf sofort auf das nächste gleichfarbige Feld weiterspringen - gleichgültig auf welcher der 4 Bahnen es liegt. Ist dieses Feld besetzt, darf man auf das nächste freie, gleichfarbige Feld ziehen, usw. Beim „Farbspringen“ ist also ein Bahnwechsel erlaubt.

Die violetten Eckfelder dürfen dabei ohne anzuhalten übersprungen werden.

Ist kein Feld der Absprungfarbe vor dem Ziel mehr frei, verfällt der Sprung. Gelangt ein Spieler auf das letzte Feld einer Farbe vor dem Ziel, ist natürlich kein „Farbsprung“ mehr möglich.

Schnellwege:

Vorteile haben auch die mit roten Pfeilen gekennzeichneten Gassen oder Schnellwege. Wer mit seiner Figur ein rotes Feld vor einer solchen Gasse erreicht, kann -wenn er die passende Zahl am Ende der Gasse würfelt - in den Schnellweg einbiegen und so seine Bahn abkürzen. Von dort geht es in der neuen Bahnrichtung weiter. Ist das Endfeld der Gasse ein Farbfeld, so gilt auch hier die „Farbsprung-Regel.“

Eckfelder:

Werden die Schnellwege verpaßt, muß die Bahn ausgespielt werden. Übergänge in die neue Richtung sind alle violetten Felder. Wer ein solches Eckfeld erreicht, kann in Pfeilrichtung in die neue Bahn einbiegen, sofern er die dahinterliegende Zahl (mit Pfeil) würfelt.

Über Eckfelder ist „keinBocksprung“, sondern nur „Farbspringen“ erlaubt.

Schlußsprung:

Von den letzten 4 Quadraten vor den Zielfeldern kann an Bord des Schiffes gegangen werden, wenn ein Spieler eine der noch freien Zielfeldzahlen würfelt - gleichgültig in welcher der 4 Reihen (senkrecht oder waagrecht) die entsprechende Zahl steht.

Spielende:

Wer zuerst alle Mann (seine 4 Spielfiguren) an Bord des Schiffes hat, ist Sieger und das Spiel ist zu Ende.

Viel Spaß
Ihre ASS



Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken AG
7022 Leinfelden bei Stuttgart