

Disney's *Aladdin*

*Das Spiel des Fliegenden Teppichs*



# Disney's Aladdin

## Das Spiel des Fliegenden Teppichs

### INHALT

1 Spielbrett, 1 Kartenbogen mit 1 Wolkenbasis, 4 Spielfigurenkarten, 4 Spielfiguren, 1 Flaschengeistfigur, 16 Spielmarken Magische Gegenstände, 12 Lampen-Spielmarken, 1 Plastikrahmen mit Drehzeiger und Teile des Fliegenden Teppichs. 1 Bogen Aufkleber mit 1 Aufkleber Fliegender Teppich. 1 Kugellager.

### ZIEL DES SPIELS

Als erster alle Spielmarken der Magischen Gegenstände auf dem Spielfeld ablegen und auf dem Fliegenden Teppich mit dem Flaschengeist davonfliegen.

### AUFBAU DES SPIELS (für 4 Spieler)

1. Den Fliegenden Teppich und Aladdins Lampe so zusammensetzen, wie im Deckel des Spiels gezeigt.
2. Die Figur des Flaschengeistes in einen Plastikfuß stecken und neben das Spielfeld stellen.
3. Die 4 Spielfigurenkarten - Aladdin, Radsha, Abu und Jasmin - mischen und an die Spieler ausgeben. Jeder Spieler legt seine Karte mit dem Gesicht nach oben vor sich hin, damit jeder sehen kann, wer welche Spielfigur hat.



< Aladdin



Radsha >



< **Abu**



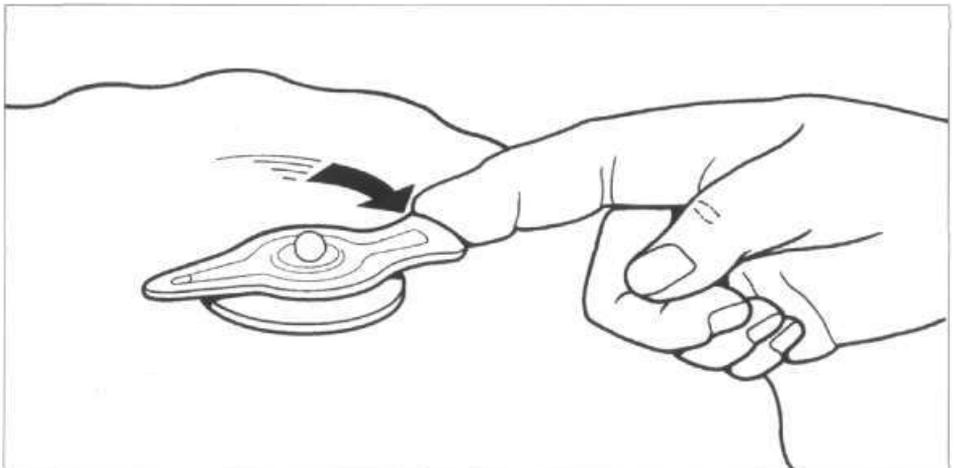
**Jasmin** >

4. Jeder Spieler steckt die entsprechende Spielfigur in einen Plastikfuß und stellt sie vor sich auf das Spielfeld.
5. Die Spielmarken Magische Gegenstände werden gemischt und mit dem Gesicht nach unten reihum ausgegeben, bis jeder Spieler 4 Marken hat. Du kannst Dir Deine Spielmarken ansehen, sobald alle ausgeteilt sind, (siehe Variationen für zwei und drei Spieler weiter unten.)
6. Jeder Spieler bekommt 3 Lampen-Marken.

## **SPIELABLAUF**

### **ALADDINS LAMPE**

Der jüngste Spieler fängt an. Wer an der Reihe ist, dreht Aladdins Lampe wie gezeigt.



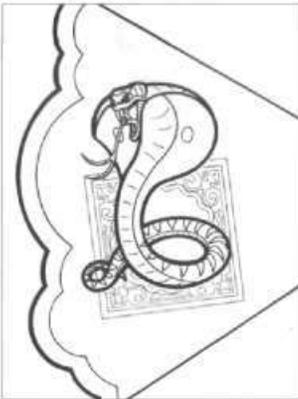


**Zeigt die Lampe auf...ein Lampenfeld** hast Du einen Wunsch frei!

*Entweder:* Kannst Du einen Deiner Magischen Gegenstände auf das entsprechende Spielfeld legen, (ohne daß Du erst mit dem Fliegenden Teppich dorthin gelangen mußt).

*Oder:* Du setzt die Figur des Flaschengeistes auf Deine eigene Spielfigurenkarte neben dem Spielfeld.

In beiden Fällen mußt Du eine Lampen-Marke umdrehen. Wenn Du alle drei Lampen-Marken umgedreht hast, hast Du keine Wünsche mehr frei.



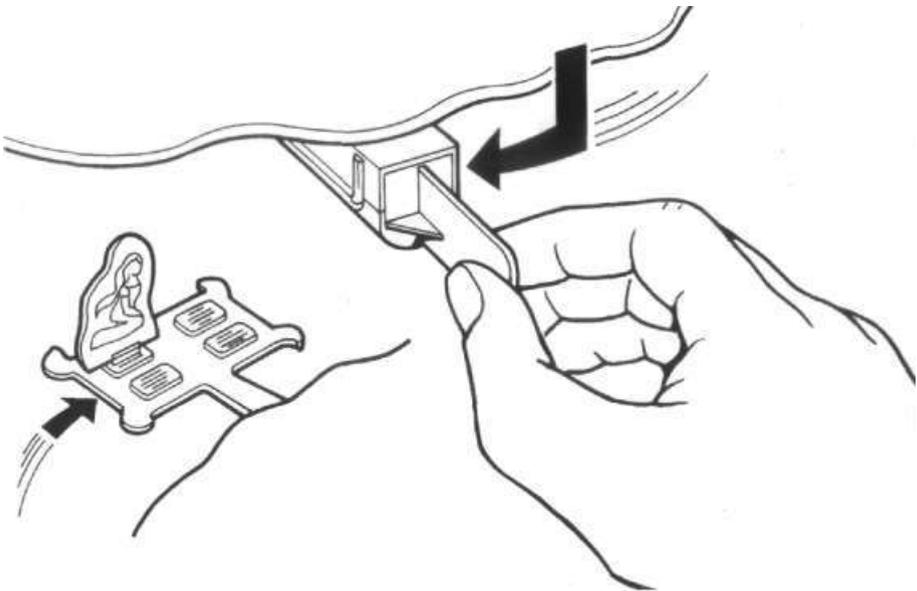
**Wenn die Lampe auf...-das Feld der Magischen Gegenstände zeigt** kannst Du einen von Deinen Magischen Gegenständen an einen Deiner Mitspieler weitergeben. Dadurch braucht er länger, bis er alle Gegenstände abgelegt hat.



**Wenn die Lampe auf...das Feld der Magischen Gegenstände zeigt** - kannst Du Dir den Flaschengeist nehmen, auch wenn ihn schon ein anderer Spieler hat. Setz die Figur des Flaschengeistes auf Deine eigene Spielfigurenkarte neben dem Spielfeld.



**Wenn die Lampe auf... ein Feld des Fliegenden Teppichs zeigt - kannst Du deine Figur auf den Fliegenden Teppich setzen und losfliegen!**



## **DER FLIEGENDE TEPPICH**

1. Starte den Fliegenden Teppich wie unten gezeigt. Wenn er richtig gedreht wird, fliegt er einige Umdrehungen lang über dem Spielbrett

2. Wenn sich der Fliegende Teppich wieder senkt, kommt er auf einem von Aladdins acht Abenteuern zum Stillstand, die auf dem Spielfeld angeordnet sind. *Jeder* Spieler, dessen Spielfigur gerade auf dem Fliegenden Teppich ist, kann einen Magischen Gegenstand ablegen, vorausgesetzt, er entspricht demjenigen auf dem Abenteuerfeld, *Beachte: die Farben müssen genau übereinstimmen.*

Solltest Du zwei gleiche Spielmarken Magische Gegenstände haben, kannst Du trotzdem nur eine pro Runde ablegen. Du mußt erst den Fliegenden Teppich wieder

fliegen lassen, bevor Du den zweiten Magischen Gegenstand auf dem selben Feld ablegen kannst.

3. Wenn Du einen Magischen Gegenstand auf das Spielfeld gelegt hast, *mußt Du* Deine Spielfigur vom Fliegenden Teppich nehmen. Sie bleibt dann in diesem Abenteuerfeld, bis der Fliegende Teppich hier das nächste Mal landet, oder bis die Lampe wieder auf einen Fliegenden Teppich zeigt, wenn Du an der Reihe bist zu drehen. Dann kannst Du wieder auf den Fliegenden Teppich.

4. Sollte der Fliegende Teppich irgendwelche Spielmarken Magische Gegenstände oder Spielfiguren berühren, warte, bis der Teppich sich nicht mehr dreht, dann räum alles aus dem Weg, was ihn behindern könnte. Jetzt kannst Du noch einmal drehen.

### **Landen auf zwei Abenteuerfeldern**

Manchmal landet der Teppich auf zwei nebeneinanderliegenden Abenteuerfeldern. Dann kann der Spieler, der den Teppich gestartet hatte, bestimmen, welches der beiden Abenteuerfelder gilt.

Alle Spielfiguren aus dem gewählten Feld können dann auf den Teppich kommen,

### **DAS FINALE**

Wenn Du alle Magischen Gegenstände auf dem Spielfeld abgelegt hast, mußt Du den Flaschengeist fangen. Das kannst Du entweder erreichen, indem Du Aladdins Lampe drehst und auf dem Feld des Flaschengeistes landest, oder wenn Du auf dem Lampenfeld landest und eine Lampen-Spielmarke einsetzt (falls Du eine hast).

### **GEWINNER DES SPIELS**

Wenn Du als erster Deine sämtlichen Magischen Gegenstände abgelegt und den Flaschengeist gefangen hast, dann hast Du gewonnen<sup>1</sup>

Um Deinen Sieg zu feiern, kannst Du alle anderen Spielfiguren vom Fliegenden Teppich nehmen, dann setzt Du Deine eigene und die des Flaschengeistes drauf und los geht's zu einer Ehrenrunde auf dem Fliegenden Teppich!

### **SPIEL MIT DREI SPIELERN**

1. Nimm eine der Spielfiguren-Karten aus dem Spiel
2. Nur 15 der Magischen Gegenstände werden ausgegeben.

### **SPIEL MIT ZWEI SPIELERN**

1. Nimm zwei der Spielfiguren-Karten aus dem Spiel
2. Nur 12 der Magischen Gegenstände werden ausgegeben.

© Disney. Spiel © 1993 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.  
Vertrieb in Deutschland durch den MB Geschäftsbereich der Hasbro Deutschland GmbH, Lange Wende 2, 59494 Soest.  
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.  
Vertrieb in der Schweiz durch MB (Switzerland) AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8968 Mutschellen.