

# Disney's POCAHONTAS

## Würfelspiel

Die Neuigkeit verbreitet sich schnell im Indianerdorf: Ein fremdes Schiff hat in der Flußmündung geankert, jeder schnappt sich ein Kanu und macht sich auf den Weg flußabwärts, denn jeder will der erste sein, der das fremde Schiff erreicht!

### SPIELINFO

Spieltyp: Würfelspiel

Spielerzahl: 2-4

Altersempfehlung: 4-12 Jahre

Spieldauer: circa 10 Minuten

Taktik  Glück

### SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 1 Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung



## SPIELZIEL

Wer als erster auf das Schiff in der Flußmündung zieht, gewinnt das Spiel

## SPIELVORBEREITUNG

Jeder sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie ins Indianerdorf.

Bei weniger als 4 Spielern bleiben die restlichen Figuren in der Schachtel.

Der jüngste Spieler beginnt, die übrigen folgen im Uhrzeigersinn.

## SPIELABLAUF

Wenn Du an der Reihe bist, würfelst und ziehst auf das nächste freie Feld im Fluß mit dem gewürfelten Symbol.

Beispiel: Bei Spielbeginn würfelst Du eine Sonne: Du ziehst mit Deiner Spielfigur auf das 3. Feld im Fluß.

Fremde Figuren dürfen beim Vorwärtsrücken übersprungen werden.

Auf jedem Feld darf nur eine Spielfigur stehen. Ist das Feld, auf das Du ziehen

müßtest, von einer anderen Figur besetzt, ziehst Du einfach auf das nächste freie Feld davor, das das gewürfelte Symbol zeigt.

Auf diese Weise kannst Du große Sprünge machen.

Wenn Du auf einem Pocahontas-Feld landest, hast Du besonderes Glück: Du darfst sofort noch einmal würfeln und ziehen.

## SPIELEND

je weiter Du den Fluß hinunterfährst, desto spannender wird es:

Wenn Du schließlich ein Symbol würfelst, von dem es vor Dir keine freien Felder mehr gibt, mußt Du Stehenbleiben und aussetzen.

Wenn Du aber gerade auf dem Symbol stehst, das Du gewürfelt hast, darfst Du Deine Spielfigur sofort auf das Schiffsetzen.

Beispiel: Du stehst auf dem vorletzten Sonnenfeld, auf dem letzten

Sonnenfeld steht ein Mitspieler.

Wenn Du jetzt einen Schmetterling würfelst, mußt Du stehenbleiben und es im nächsten Zug noch einmal versuchen.

Wenn Du hier aber eine Sonne würfelst, ziehst Du sofort auf das Schiff.

Wer als erster auf das Schiff zieht, hat das Spiel gewonnen.