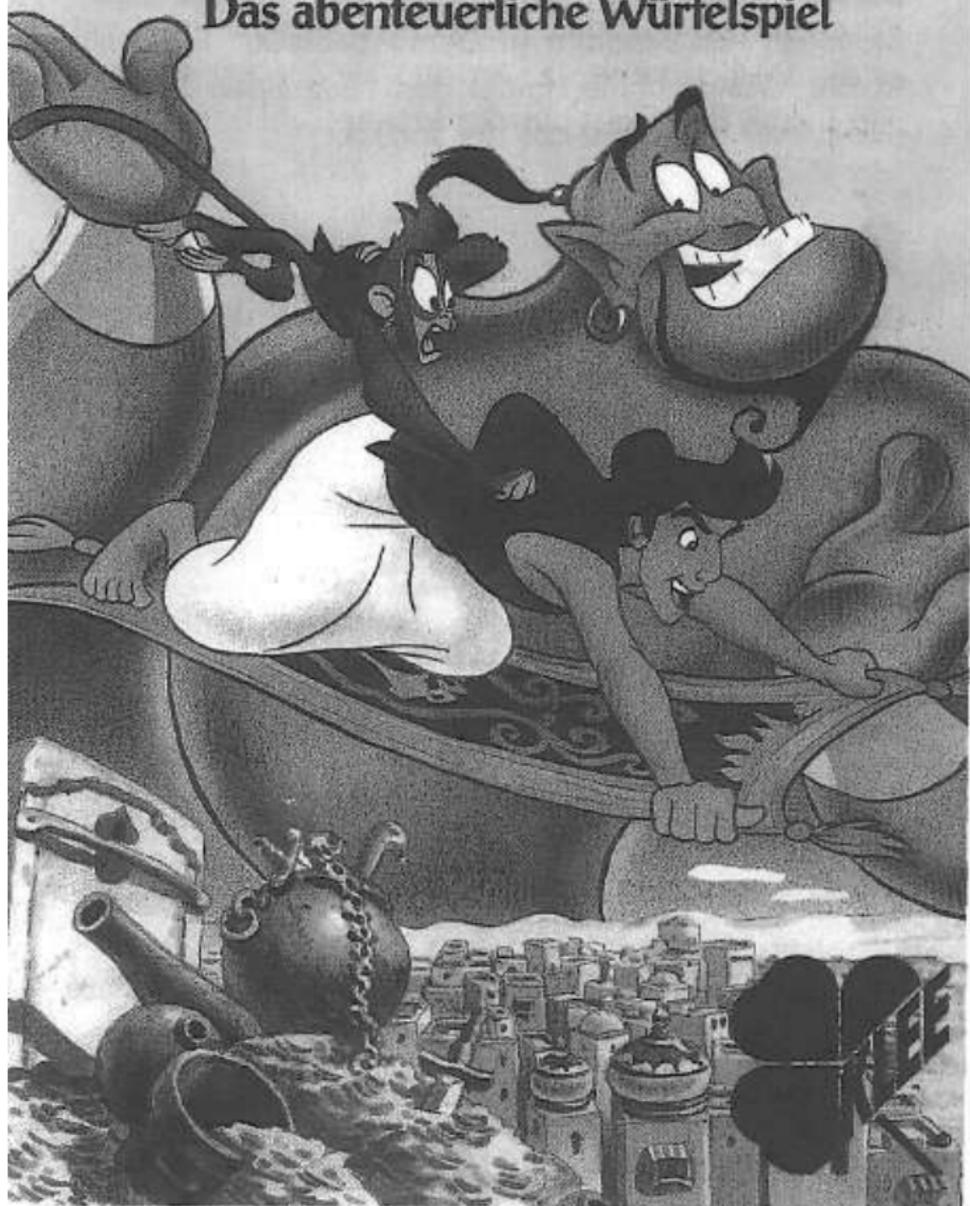


Disney's *Aladdin*

Das abenteuerliche Würfelspiel



SPIELINFO

Spieltyp: abenteuerliches Würfelspiel

Spielerzahl: 2 - 4

Altersempfehlung: 6 - 12

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Können ○○○○○● Glück

Dieses farbenfrohe Spiel zeigt die aufregendsten Stationen von Aladdins großem Abenteuer. Tretet ein in die Wunderhöhle, findet den Fliegenden Teppich und befreit den Geist aus der Lampe...

SPIELZIEL

Der Spieler, der als erster den Palast des Sultans erreicht, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

- | Spielplan
- | 4 Spielfiguren
- | Würfel
- | Anleitung



SPIELVORBEREITUNG

- * Der Spielplan wird auf der Spielfläche ausgebreitet.
- * Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und stellt diese auf das Startfeld (vor dem Feld mit der Nummer 1).
- * Der jüngste Spieler nimmt den Würfel und beginnt. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

SPIELVERLAUF

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und bewegt seine Spielfigur gemäß der gewürfelten Augenzahl vorwärts. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Unterwegs gelangen die Spieler auf blaue und rote Felder. Die blauen Felder werden die Spieler aufhalten, die roten Felder werden sie begünstigen.

Um in die Wunderhöhle eindringen zu können, müssen die Spieler mit exakter Würfelzahl auf das Feld Nummer 14 gelangen, bevor sie ihren Weg fortsetzen. Würfelt ein Spieler eine zu hohe Augenzahl, so bleibt er auf dem Feld, auf dem er sich gerade befindet, stehen und versucht sein Glück erneut, wenn er wieder an der Reihe ist.

DIE BESONDEREN FELDER:

- 3** Der wütende Stallmeister verfolgt dich. Würfle nochmal!
- 8** Die Wächter des Palastes nehmen dich gefangen. Einmal aussetzen.
- 11** Dschafar führt dich zur Wunderhöhle. Rücke vor auf Feld 14.
- 16** Der Fliegende Teppich zeigt dir den Weg zur Wunderlampe. Rücke vor auf Feld 21.
- 23** Abu berührt die Juwelen. Gehe zurück zu Feld 14.
- 24** Du bist in der Höhle gefangen. Setze einmal aus.
- 28** Dschinni befreit dich aus der Höhle. Rücke vor auf Feld 32.
- 38** Du bist in den Prinzen Ali verwandelt worden und eilst zum Palast. Rücke vor auf Feld 38.

- 39 Dschafar versperrt dir den Weg.
Gehe 4 Felder zurück.
- 41 Du lädst Prinzessin Jasmin zu einem Flug auf dem Fliegenden Teppich ein. Würfle nochmal.
- 45 Dschafar hat dich gefangengenommen.
Gehe zurück zu Feld 42.
- 46 Dschinni rettet dich aus dem See.
Rücke vor auf Feld 52.
- 49 Dschafar hat dich hypnotisiert.
Setze einmal aus.
- 53 Jago stiehlt die Wunderlampe.
Setze zweimal aus.
- 54 Du wirst ans Ende der Welt verbannt.
Gehe 3 Felder zurück.
- 56 Der Fliegende Teppich bringt dich nach Agrabah. Rücke vor auf Feld 58.
- 60 Schenke Dschinni seine Freiheit und rücke vor ins Ziel:

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn eine Spielfigur den Palast des Sultans (Zielfeld) erreicht (überzählige Würfelpunkte verfallen). Dieser Spieler hat erfolgreich alle Stationen aus Aladdins Abenteuer bewältigt und erhält seinen Platz für alle Zeiten im Herzen von Prinzessin Jasmin.