

- Zeigt die Luke aber die Hexe Ursula, so hat er Pech: Sie jagt ihn sofort vom Schiff. Der Spieler dreht die Luke um und muß auf dem Startfeld neu beginnen. Besitzt er noch Karten, so darf er sie behalten.



Wichtig: Ein Spieler, der auf dem Feld unter der Strickleiter wartet, darf nicht beraubt werden.

SPIELENDEN

Das Spiel endet, wenn ein Spieler die Luke umdreht, auf der sich Prinz Eric befindet. Das Spiel endet sofort - der Spieler hat gewonnen.

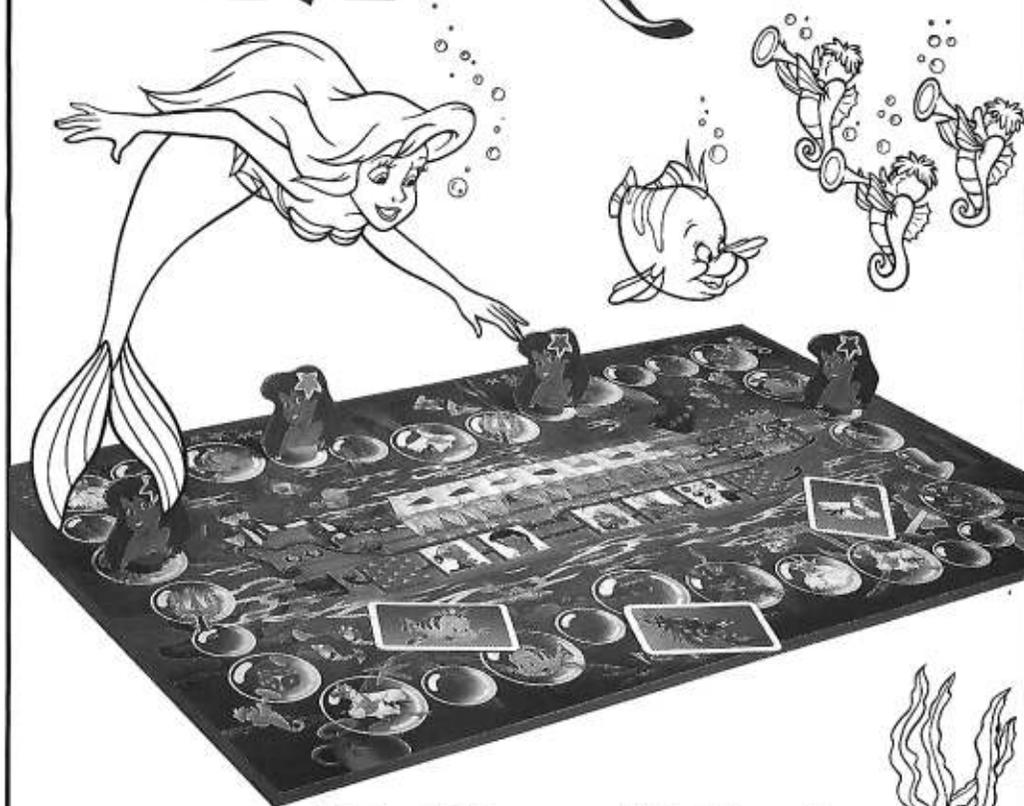
D Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.
GB Caution: Not suitable for children under 3 years of age due to small parts.
Please keep this information for reference.

© 1992 Koninklijke Hausemann en Hötte nv, Amsterdam, under Berne and Universal Copyright Conventions.

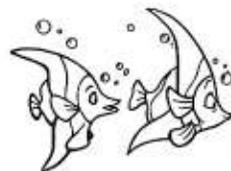
© Koninklijke Hausemann en Hötte nv, Amsterdam, 1992 sous les Conventions des Copyrights bernaises et universelles.

Printed in the Netherlands
Imprimé aux Pays-Bas

WALT DISNEY ARIEL THE LITTLE MERMAID



Rules of the game * Spielregeln



321



ARIELLE DIE MEERJUNGFRAU

SPIELREGELN

Für 2 bis 4 Spieler

ab 5 Jahren

Spieldauer ca. 30 Minuten

HINTERGRUND DES SPIELS

Das Spielbrett zeigt die Unterwasserwelt, in der Arielle, die kleine Meerjungfrau, lebt. Das Schiff mit Prinz Eric schwimmt genau darüber.

Ihr, die Spieler, müßt versuchen, den Prinzen zu finden und zu befreien: Die Meerhexe Ursula hält ihn auf dem Schiff gefangen. Aber, so einfach ist das natürlich nicht!

Zuerst müßt Du drei Freunde um Dich versammeln. Die findest Du bei einem Streifzug durch die Meereswelt, bei der Du spannende Abenteuer erlebst - zusammen mit Arielle.

Hüten müßt Du Dich vor allem vor der bösen Meerhexe und ihren garstigen "Lieblingen"!

ZUBEHÖR

1 Spielplan

24 Spielkarten

4 Standfüße

4 Spielfiguren

7 Lukendeckel

1 Würfel

1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Der Prinz auf dem Boot muß gefunden werden.

Wer das zuerst schafft, gewinnt das Spiel!

Aber: Auf das Boot klettern darf nur, wer Fabius, Scuttle und Sebastian dabei hat.

Hinter welcher Luke ist der Prinz versteckt?

Wehe, Du öffnest die falsche ...

VORBEREITUNG

1. Lege die 7 Lukendeckel verdeckt (Wappen nach oben) auf den Tisch und mische sie gründlich. Lege dann, ohne darunter zu sehen, die Deckel auf die 7 Luken des Schiffes.

2. Sortiere die 24 Karten in 3 Stapel nach ihren Rückseiten:

Fabius Scuttle Sebastian

Bilde daraus drei Stapel. Mische jeden Stapel einzeln und setze ihn neben dem Spielplan ab - mit der Rückseite nach oben.

3. Löse die 4 Arielle-Figuren aus dem Karton. Stecke jede Figur in ihren farblich passenden Fuß (Stern in Arielles Haar).

4. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechende Spielfigur.

Alle Spielfiguren werden auf das Startfeld gesetzt.

5. Es beginnt der Spieler, der als nächster Geburtstag hat. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn (also immer der linke Nachbar).

SPIELABLAUF

- Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, würfelt einmal.

- Dann zieht der Spieler seine Figur in Pfeilrichtung weiter - um so viele Felder, wie der Würfel Augen zeigt.

- Landet die Spielfigur auf einem Feld mit einem **Bild**, so muß der Spieler die Anweisungen dieses Feldes befolgen - siehe nachfolgender Text. Danach ist der Zug des Spielers beendet.

- Landet die Figur auf einem **leeren** Feld, ist der Zug des Spielers sofort beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

Die Spieler setzen ihren Weg unter Wasser solange fort, bis sie die drei benötigten Karten gesammelt haben.

Geschlagen wird nicht, auf einem Feld können auch mehrere Figuren stehen:

- Landet ein Spieler auf einem Feld mit einer anderen Figur, so darf ihm der zuletzt ankommende Spieler eine Karte (seiner Wahl) rauben.

- Stehen sogar schon zwei Figuren auf einem Feld, so darf sich der Neuankömmling von jedem der beiden eine Karte aussuchen.

Stehen diese zwei Figuren auf einem Feld, das Fabius, Scuttle oder Sebastian zeigt, so erhält der Neuankömmling sogar drei Karten: die zwei von seinen Mitspielern plus eine Karte vom Stapel mit dem gleichen Bild.

- Hat ein Spieler keine Karte, so kann ihm auch keine geraubt werden.

Sind alle Karten eines Stapels aufgebraucht, so hat der Spieler Pech: er kann keine Karte ziehen.

Die Felder des Spielplans (S. 17)

START

Alle Figuren starten von hier in das Spiel.

Wer von der Hexe Ursula vom Schiff gejagt wird, muß hier wieder neu anfangen.

Fabius

Der putzige Fisch ist Arielles treuer Freund.

Wer auf einem solchen Feld landet, zieht die oberste Karte vom Stapel mit Fabius Bild.

Scuttle

Die Möwe, die glaubt, alles über Menschen zu wissen. Wer auf einem solchen Feld landet, zieht die oberste Karte vom Stapel mit Scuttles Bild.

Sebastian

Der Krebs ist Hofkomponist und Dirigent des Orchesters. Wer auf einem solchen Feld landet, zieht die oberste Karte vom Stapel mit Sebastians Bild.

Triton

Wer auf dem Feld des Meereskönigs landet, muß schnell weiterspielen, um ihn nicht zu wecken: Nochmal würfeln und ziehen!

Dreizack

In diesem Dreizack steckt König Tritons Zauberkraft. Wer auf einem solchen Feld landet, kann sich selbst auf ein Feld seiner Wahl zaubern: Der Spieler zieht seine Figur sofort auf ein beliebiges Feld - und befolgt die Anweisungen dort.

Hai

Der Hai ist gefährlich und versperrt den Weg.

Wer auf diesem Feld landet, muß seinen Zug beenden und während der nächsten Runde aussetzen.

Muränen

Die beiden "Lieblinge" der Hexe Ursula bringen Unglück!

Wer auf diesem Feld landet, muß alle seine gesammelten Karten wieder abgeben!

Der Spieler schiebt jede seiner Karten unter den passenden Stapel (gleiches Bild) zurück.

Konzert

Die Seepferdchen geben ein Konzert und alle machen mit. ALLE Spieler würfeln reihum einmal. Wer die meisten Augen würfelt, darf von einem beliebigen Stapel eine Karte ziehen. Würfeln zwei oder mehr Spieler die gleiche Augenzahl, so müssen sie erneut würfeln.

Strickleiter

Von hier aus kann man auf das Schiff kommen, wenn man Karten mit Fabius, Scuttle und Sebastian dabei hat.

a) Wer auf diesem Feld landet oder darüber hinweg zieht und die drei Karten besitzt, beendet seinen Zug auf diesem Feld. Der Spieler gibt diese 3 Karten ab (schiebt sie unter die Stapel zurück) und wartet auf die nächste Runde.

b) Wer auf diesem Feld landet und die drei Karten noch nicht gesammelt hat, muß im nächsten Zug seinen Weg unter Wasser fortsetzen; er darf die Strickleiter noch nicht benutzen.

Auf der Strickleiter

Kommt ein Spieler an die Reihe, der auf der Strickleiter wartet (also im letzten Zug seine 3 Karten abgegeben hat), so darf er jetzt seine Spielfigur auf das Schiff ziehen und Prinz Eric suchen.

Der Spieler wählt eine Luke aus und dreht sie um; alle Spieler dürfen die Luke sehen:

- Zeigt die Luke Prinz Eric, so hat der Spieler gewonnen und das Spiel ist zu Ende.



- Zeigt die Luke jedoch Herrn Grimbsy, Hund Max oder den Koch, so ist noch nicht alles verloren: Der Spieler legt die Luke verdeckt an ihren Platz zurück und darf eine andere Luke öffnen (und, je nach Bild, eventuell eine weitere Luke).

