

# BERNARD U N D BIANCA

Es herrscht Zugzwang, d.h. man muß eine Drehscheibe betätigen und seine Figur anschließend um die **genaue** Punktzahl vorrücken. Man kann jederzeit an anderen Figuren vorbeiziehen. Auch dürfen auf einem Feld beliebig viele Figuren stehen; es gibt kein Hinauswerfen.

Unterwegs können die Spieler auf vielen Feldern des Weges neue Goldtaler finden. Auf manchen Feldern müssen aber auch weiche abgegeben werden.

Endet die Bewegung einer Figur genau auf einem Feld, auf dem ein oder mehrere Taler abgebildet sind, erhält der Spieler entsprechend viele Goldtaler aus dem Vorrat. (Dabei spielt es keine Rolle, ob hier bereits früher schon andere Figuren Goldtaler erhalten haben.)

Gibt es im Vorrat keine Taler mehr, kann man auch keine mehr bekommen. Pech!

Landet eine Figur auf einem Feld, das Joanna, die böse Echse, zeigt, muß der Spieler einen seiner Goldtaler zurück in den Vorrat legen. Auch hier gilt: Wenn er zu diesem Zeitpunkt keinen Taler hat, muß er auch keinen abgeben.

## Spielende

Gelingt es einem Spieler, seine Figur auf das Zielfeld (Felsenhöhle) zu ziehen (hier verfallen ausnahmsweise überzählige Punkte), wird noch so lange weitergespielt, bis die laufende Runde zu Ende ist (es war also jeder Spieler gleich oft an der Reihe). Steht nun nur eine einzelne Figur im Ziel, so ist der Spieler dieser Figur Sieger. Erreichen in dieser Runde mehrere Spielfiguren das Zielfeld, gewinnt der Spieler, der noch die meisten Goldtaler besitzt.

## Variante

Es gelten alle vorgenannten Regeln mit folgender Veränderung: Kommt eine Figur auf ein bereits von einer anderen Figur besetztes Feld, erhält sie von dieser einen Goldtaler. Trifft man mehrere Figuren auf einem Feld an, darf man sich aussuchen, von wem man den Taler verlangt.

# BERNARD U N D BIANCA IM KÄNGURUHALAND

## Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Unterhaltungsspiel

Spielerzahl: 2 - 4

Altersempfehlung: ab 6 Jahren

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Taktik ○○○○●○ Glück



# BERNARD UND BIANCA IM KÄNGURUHALAND

Gerade als Bernard sich überwunden hat, Bianca seine Liebe zu gestehen, flattert ein Telegramm auf den Tisch: „+++wilddieb mcleach +stop+ hält 8jährigen cody +stop+ in felsenhöhle gefangen +stop+ will erfahrene +stop+ versteck von adler marahute +stop+ erbitte hilfe +++“.

Ein neuer Fall für die Mäusepolizei!  
Sofort machen sich die beiden zusammen mit der Wüstenspringmaus Jake und dem kleinen Koalabären Krebs auf den Weg quer durch den australischen Kontinent, um den Unterschlupf von McLeach zu finden, damit sie Cody und die gefangenen nommenen Tiere befreien können. Dabei wechseln sie immer wieder ihre Fortbewegungsart: mal laufen sie, mal reiten sie auf einem Känguruh oder fliegen mit Wilbur, dem Albatros.  
Wem von ihnen wird es gelingen, als erster zur Felsenhöhe zu kommen? Wer rettet Cody und die Tiere?

## Spielziel

Alle Spieler machen sich auf den Weg zur Felsenhöhle. Unterwegs können immer wieder die einzelnen Fortbewegungsarten gewechselt werden. Wer auf diese Weise als erster das Feld mit der Höhle erreicht, ist Sieger.

## Spielmaterial

- 1 Spielplan (mit 4 Drehpfeilen)
- 4 Spielfiguren (mit Halter)
- 30 Goldtaler

## Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen die Figuren und die Goldtaler vorsichtig aus der Stanztafel herausgedrückt werden. Die Figuren werden in die gleichfarbigen Halter gesteckt. Die 4 Pfeile werden auf den Drehscheiben montiert, indem die anhängenden Niete gelöst und von unten in die vorgesehenen Löcher des Spielplans gedrückt werden.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld (Hütte). Außerdem erhält jeder Spieler zu Beginn 5 Goldtaler. Die restlichen Goldtaler werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Ein Startspieler wird ermittelt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

## Spielverlauf

Kommt ein Spieler an die Reihe, darf er sich aussuchen, mit welcher der Drehscheiben er für diesen Zug spielen möchte. Je nachdem, welche er ausgewählt hat, muß er eine bestimmte Anzahl Goldtaler dafür abgeben (zurück in den Vorrat).

Die linke untere Drehscheibe kostet keine Goldtaler, mit ihr kommt man aber auch nur sehr langsam voran, da man hier meistens laufen muß. Bei der nächsten Scheibe (links oben) muß man einen Goldtaler abgeben, man darf hier aber – wahrscheinlich – auch schon mit einem Glühwürmchen fliegen, kommt also etwas schneller voran.

Die dritte Scheibe (rechts oben) kostet bereits 2 Taler. Allerdings wartet hier auch schon das schnellere Känguruh auf seine Reiter. Die vierte und letzte Scheibe (rechts unten) schließlich ist die „teuerste“, dafür aber auch wegen Wilbur, dem Albatros, die schnellste – vermutlich.

Hinweis: Man darf natürlich nur solche Drehscheiben benutzen, für die man auch die nötige Anzahl Goldtaler bezahlen kann. Hat jemand keine Goldtaler mehr, kann er nur noch die erste Drehscheibe (links unten) benutzen, da sie ja „kostenlos“ ist.

Hat ein Spieler sich für eine Drehscheibe entschieden und die nötigen Goldtaler abgegeben, dreht er den entsprechenden Pfeil.

Je nachdem, auf welcher Abbildung dieser nun zum Stillstand kommt, kann der Spieler seine Figur vorwärts bewegen:

Spuren – 1 Feld
Glühwürmchen – 2 Felder
Känguruh – 3 Felder
Wilbur – 4 Felder

Zeigt der Pfeil auf einen oder mehrere Taler, erhält der Spieler entsprechend viele Goldtaler (1 bis 4) aus dem Vorrat. Seine Figur kann er allerdings in dieser Runde nicht vorwärts bewegen.

