



SINDBAD

Das große Abenteuerspiel

Spielregeln:

- 3** Sindbad soll getötet werden, weil er mit seinem Freund Hassan heimlich in den Königspalast geschlichen ist. Die Königin rettet ihm das Leben. Rücke auf 39 vor.
- 4** Zur Strafe für das heimliche Eindringen in den Königspalast wird Sindbad in einen dunklen Keller gesperrt. Umweg bis 7.
- 8** Sindbad, Onkel Ali und der Rabe Sheila verlassen mit einem Segelschiff Bagdad. Sie kommen in große Gefahr, weil sie einen schlafenden Walfisch für eine Insel halten. Zurück auf 5.
- 9** Der Walfisch entführt Sindbad und den Raben Sheila weit aufs Meer. Onkel Alis Segelschiff verschwindet in der Ferne. Umweg bis 14.
- 13** Mitleidig trägt Sindbad einen alten Mann durch einen Fluß, bringt ihn dann aber nicht wieder von seinem Rücken herunter. Zurück auf 10.
- 15** Der alte Mann sitzt auf Sindbads Rücken wie angewachsen. Sindbad macht ihn betrunken, da fällt er herunter, und Sindbad ist von dem bösen Zauberer befreit. Rücke auf 19 vor.
- 17** Ziehe ein Ereigniskärtchen!
- 18** Um von der gefährlichen Insel zu entkommen, bindet Sindbad sich heimlich am Fuß eines Riesenvogels fest und läßt sich von ihm zu einer anderen Insel tragen. Rücke auf 27 vor.
- 23** Sindbad wird von dem Riesenvogel zu einer großen Insel gebracht. Dort kommt es zum Kampf zwischen dem Vogel und einer Schlange. Das bringt Sindbad in Gefahr. Zurück auf 20.
- 25** Von der Insel scheint es kein Entkommen zu geben. Da hat Sindbad die rettende Idee, mit der Mannschaft eines gekenterten Segelschiffs ein Floß zu bauen. Rücke auf 27 vor.
- 26** Ziehe ein Ereigniskärtchen!

- 28** Bevor das Floß fertig ist und sie die Insel verlassen können, kommt es zum Kampf auf Leben und Tod mit einem menschenfressenden Riesen. Zurück auf 14.
- 30** Der Riese tötet viele tapfere Seeleute. Dann wird er endlich besiegt, und ein vorbeifahrendes Schiff nimmt die Überlebenden auf. Rücke auf 59 vor.
- 33** Ein Geist will Sindbad töten. Sindbad erzählt seine Abenteuer, die dem Geist so gut gefallen, daß er Sindbad wieder freigibt. Rücke auf 52 vor.
- 34** Ziehe ein Ereigniskärtchen!
- 35** Sindbad wird am Strand von einem Unwetter überrascht. Sturm und Regen spülen ihn ins Meer. Zurück auf 32.
- 36** Ein Fischer rettet Sindbad vor dem Ertrinken und holt ihn mit einem Netz aus dem Wasser. Das ist Hilfe in höchster Not. Rücke auf 50 vor.
- 38** Sindbad geht mit dem Netz fischen und fängt eine Seejungfrau. Gutmütig gibt er ihr die Freiheit zurück. Zum Dank dafür schenkt sie ihm eine schwarze Perle. Rücke auf 48 vor.
- 41** Ein Zauberer raubt die Tochter des Königs von Bagdad und entführt sie auf einem fliegenden hölzernen Pferd durch die Luft. Zurück auf 2.
- 43** Ziehe ein Ereigniskärtchen!
- 45** Sindbad überlistet den Zauberer und befreit die entführte Prinzessin. Rücke auf 47 vor.
- 46** Sindbad und der Rabe Sheila rauben einer schlafenden Zauberin den goldenen Zauberhalm und erlösen damit ein ganzes Königreich aus ihrer Gewalt. Rücke auf 79 vor.
- 49** Die Zauberin will sich rächen und holt einen Zauberer zu Hilfe. Große Gefahr für Sindbad. Er muß in ein anderes Königreich fliehen. Zurück auf 37.
- 51** Auf der Flucht vor der Zauberin und dem Zauberer trifft Sindbad eine kleine Prinzessin, mit der er spielt und dabei nicht mehr an die Gefahr denkt. Um auf 52 zu kommen, muß du in die Sackgasse gehen und wieder umkehren.
- 54** Sindbad und der Rabe Sheila werden von
- 57** Im Gebirge verletzt Sindbad aus Versehen den kleinen Sohn des Bergriesen mit dem Messer. Zornig eilt der Riesenvater herbei, um Sindbad zu bestrafen. Zurück auf 31.
- 58** Sindbad verbindet das verletzte Riesenkind und wird dafür von dem dankbaren Riesenvater aus den Bergen getragen. Rücke auf 61 vor.
- 60** Ziehe ein Ereigniskärtchen!
- 62** In der Wüste wird Sindbad von Räubern gefangen genommen. Zurück auf 24.
- 65** Mit Hilfe des tapferen kleinen Ali Baba entkommt Sindbad den Räubern auf einem fliegenden Teppich. Rücke auf 71 vor.
- 67** Ziehe ein Ereigniskärtchen!
- 68** Der fliegende Teppich, den Sindbad den Räubern abgenommen hat, gehört einer Hexe. Sie will den Teppich zurückhaben und bringt den Raben Sheila in ihre Gewalt. Zurück auf 66.
- 72** Sindbad und Ali Baba befreien den Raben Sheila und kommen in das Land des Eisdämonen, der alle Quellen gefrieren läßt und Kinder in Eiszapfen verwandelt. Zurück auf 5.
- 75** Sindbad und seine Freunde bringen den Eisdämonen mit Fackeln zum Schmelzen, werden dann aber von einem kriegerischen Zwergenvolk gefangengenommen. Zurück auf 55.
- 77** Im Land der Zwerge bekämpfen sich zwei Völker. Sindbad stiftet Frieden, und endlich können der Prinz des einen Volkes und die Prinzessin des anderen Volkes heiraten. Rücke auf 80 vor.
- 81** Der mächtige Blaue Satan schwört allen Hexen und Zauberern, Sindbad und dessen Freunde zu vernichten. Zurück auf 78.
- 82** Ziehe ein Ereigniskärtchen!
- 83** Der Blaue Satan entführt eine Prinzessin. Bevor er besiegt wird, bringt er Sindbad und dessen Freunde in große Gefahr. Zurück auf 76.
- 85** Wieder zu Hause!

Inhalt:

Ein großer, farbiger Spielplan, der auch ohne Anleitung den Spielablauf klarstellt.
Sechs Spielfiguren und ein Würfel.
Zwanzig Ereigniskärtchen, welche ein schon spannendes Spiel noch aufregender machen.
Eine kinderleichte Spielanleitung, die sich selbst wie ein Abenteuer liest.

So einfach ist das große Sindbad-Abenteuerspiel zu spielen:

Jeder erhält eine Spielfigur. Die Ereigniskärtchen werden gemischt und mit dem Rücken nach oben als Stapel aufgelegt.
Der lustige, farbenfrohe Spielplan mit den vielen Sindbad-Zeichnungen erklärt alles weitere von selbst.
Wer auf einem grünen Punkt landet, hat Glück und darf in der grünen Pfeilrichtung weiterrücken. Wer auf ein rotes Feld kommt, hat Pech und muß je nach roter Pfeilrichtung zurück. Umwege sind mit orangefarbenen Punkten markiert und werden je nach Würfelzahl durchzogen. Bei 6 darf nicht noch einmal gewürfelt werden.
Wer auf einem Feld landet, auf dem schon ein Spieler steht, kann ihn hinauswerfen, und dieser muß wieder von vorn anfangen. Wer auf einem Feld mit einer »Schatztruhe« landet, darf die oberste Ereigniskarte ziehen; er muß dann die entsprechende Anweisung ausführen. Die benutzten Karten werden wieder unter den Stapel gelegt. Sieger ist, wer zuerst das Feld »85« mit einem Wurf genau erreicht.
»Sindbad« läßt sich von 2 bis 6 Spielern (ab 5 Jahre) spielen.
»Sindbad« ist spannend von Anfang bis Ende und wird von jung und alt immer wieder gerne gespielt.