



## Das Malefizspiel

Ein spannendes Würfelspiel  
für 2 – 4 Personen ab 6 Jahren  
Ravensburger Spiele® Nr. 01 023 3  
Inhalt: Je 5 Spielfiguren in 4 Farben  
11 Sperrsteine  
1 Würfel  
1 Spielplan

### Ziel des Spiels

In diesem spannenden Würfelspiel gewinnt der Spieler, der als erster eine seiner 5 Spielfiguren mit direktem Wurf ins Zielfeld bringt.

### Vorbereitung

Jeder Spieler erhält 5 Spielfiguren gleicher Farbe, die er vor Spielbeginn auf die farblich markierten Ausgangsfelder stellt. Die Sperrsteine sind ebenfalls von Beginn an im Spiel und werden auf die hervorgehobenen Lauffelder gestellt.

### Das Spiel beginnt

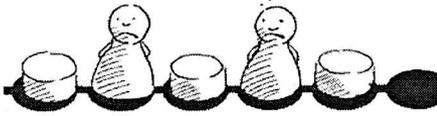
Es wird reihum mit einem Würfel gespielt. Wer die höchste Zahl wirft, beginnt das Spiel mit dieser Zahl.

Alle Figuren starten vom ersten schwarzen Lauffeld aus, das vor dem Ausgangsfeld liegt. Die farbigen Ausgangsfelder werden dabei nicht mitgezählt.

### Spielfiguren ziehen

Die Spielfiguren können in beliebiger Richtung vorwärts, rückwärts und seitwärts gezogen werden. Innerhalb eines Zuges darf man nicht vor- und anschließend wieder zurückziehen. Die gewürfelte Augenzahl muß immer voll gezogen werden. Nach einer 6 darf nicht nochmals gewürfelt werden. Fremde und eigene Spielfiguren dürfen übersprungen werden. Das übersprungene Feld wird dabei mitgezählt. Jeder Spieler darf nach und nach alle Spielfiguren ins Spiel bringen, muß es aber nicht tun.





## Spielfiguren schlagen

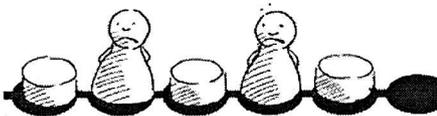
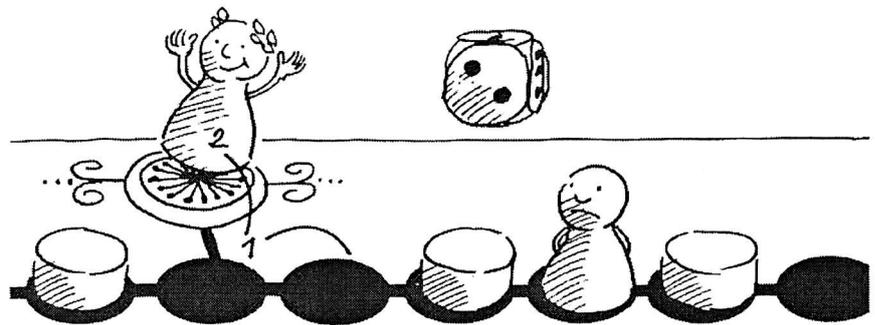
Auf jedem Spielfeld darf nur eine Figur stehen. Trifft eine Spielfigur auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird diese geschlagen und auf ihr Ausgangsfeld zurückgesetzt, von wo sie erneut in das Spiel gebracht werden kann.

## Die Sperrsteine

Die Sperrsteine sind Hindernisse, die nicht übersprungen werden dürfen. Um sie aus dem Weg zu räumen, muß eine Spielfigur mit genauem Wurf auf das von einem Sperrstein besetzte Feld treffen. Nun kann der betreffende Spieler den Sperrstein nehmen und ihn sofort auf ein beliebiges Lauffeld auf dem Plan setzen; allerdings nicht auf ein Feld in der untersten Spielreihe. Wer Sperrsteine geschickt einsetzt, kann dadurch sowohl gegnerische Spielfiguren aufhalten, als auch seine eigene Figur vor den nachfolgenden absichern.

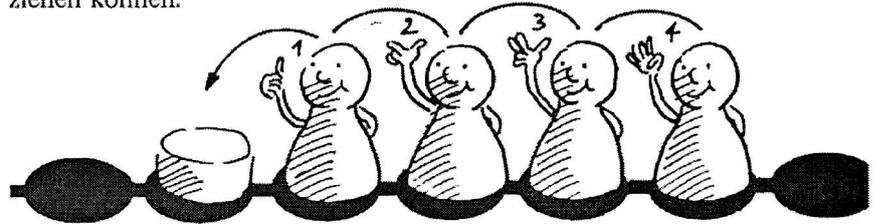
## Ende des Spiels

Der Spieler, der als erster eine Spielfigur seiner Farbe mit direktem Wurf ins Zielfeld bringt, ist Gewinner einer Spielrunde.



## Taktik im Spiel

Die Sperrsteine können leichter überwunden werden, wenn man seine Figuren dicht beieinander hält. Die Mitspieler können am besten aufgehalten werden wenn es gelingt, sie so zu blockieren, daß sie nur mit der Würfelzahl 1 vorwärtsziehen können.



Hier kann mit jeder Würfelzahl zwischen 1 und 4 ein Sperrstein versetzt werden.

Erreicht ein Spieler die Zielnähe, dann empfiehlt es sich, ihm mehrere Sperrsteine hintereinander in den Weg zu legen. Klar, daß hier (unverbindliche) Absprachen unter den Mitspielern erlaubt sind.

Sollte es gelingen, alle Spielfiguren eines Spielers zu blockieren, so daß er nicht mehr ziehen kann, dann bleiben diese Spielfiguren so lange unverändert stehen, bis eine der Figuren in einem späteren Zug weitergezogen werden kann.

Sind alle Spielfiguren eines Spielers bis auf eine blockiert, muß er diese Figur um die gewürfelte Augenzahl bewegen. Steht er damit direkt vor dem Ziel, muß er sich gegebenenfalls wieder davon entfernen – es sei denn, er wird durch eine Sperrfigur daran gehindert.

© 1991 Ravensburger Spieleverlag

**Ravensburger Spieleverlag**  
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg