

# Das Malefizspiel (WZM 15953/28)

*Ein neues, ganz besonders spannendes Würfelspiel für 2 - 6 Personen  
von 6 bis 66 Jahren und darüber.*

*Ravensburger Spiele Nr. 01 024 0*

*Inhalt: Je 5 Spielfiguren in 6 Farben, 16 Sperrfiguren, 2 Würfel, 1 Doppelplan.*

## **Allgemeines:**

Hier haben wir ein Spiel, das unbedingt hält, was sein Titel verspricht, da es an Spielreiz alles übertreffen dürfte, was bisher auf diesem Gebiet geboten wurde. Es ist einfach zu spielen und damit für Kinder und Erwachsene gleichermaßen geeignet. Dabei aber ist es für alle Beteiligten bis zum Schluß unglaublich spannend, wobei es fast noch mehr auf die Phantasie und Geschicklichkeit der Spieler ankommt, als auf den Zufall des Würfels.

## **Aufstellung der Figuren:**

Jeder Spieler erhält 5 Figuren gleicher Farbe, die vor Spielbeginn auf die Ausgangsfelder gestellt werden. Die Sperrfiguren werden gleichzeitig auf die besonders hervorgehobenen Felder gestellt. Es kommt nun darauf an, mit einer Figur das den Ausgangsfeldern gegenüberliegende Ziel zu erreichen.

## **Spielbeginn:**

Man würfelt mit einem Würfel reihum. Wer die höchste Zahl wirft, beginnt mit dieser Zahl. Alle Figuren starten vom ersten schwarzen Punkt aus, der vor den Ausgangsfeldern liegt. Die Punkte der Ausgangsfelder werden nicht mitgezählt.

## **Ziehen:**

Man zieht so viele Felder, wie man Augen gewürfelt hat. Alle Figuren können vorwärts, rückwärts und seitwärts ziehen, innerhalb eines Wurfes jedoch nur in einer Richtung (also nicht vor und zurück). Man darf nach und nach alle Figuren ins Spiel bringen. Fremde und eigene Figuren (ausgenommen Sperren) dürfen übersprungen werden.

## **Hinauswerfen:**

Es gibt verschiedene Wege zum Ziel, die beliebig eingeschlagen werden können. Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Kommt eine Figur auf ein Feld, auf dem eine gegnerische Figur steht, so wird diese hinausgeworfen und auf den letzten Ausgangspunkt dieser Farbe zurückgestellt.

## **Sperren:**

Die zu Beginn auf den besonders bezeichneten Feldern stehenden Sperren können nicht übersprungen werden, sondern man muß sie zuerst entfernen! Dazu muß man durch Würfeln mit einer Figur genau auf das von der Sperre besetzte Feld kommen. Dann kann der betreffende Spieler die Sperre aufnehmen, und nun muß er sie sofort wieder auf ein beliebiges Feld oberhalb der untersten Spielreihe setzen. Dadurch kann er sowohl gegnerische Figuren aufhalten, als auch seine Figur nach hinten abschirmen.

## **Spiel mit 6 Personen:**

Für 5 oder 6 Personen verwenden wir den dafür vorgesehenen Spielplan. Es werden jedoch auf den roten Punkten insgesamt 16 Sperren eingesetzt. 2 Gruppen von je 3 Spielern sitzen sich gegenüber. Der Spielgang entwickelt sich genau wie beim Spiel mit 4 Personen. Es gelten jedoch folgende Unterschiede:

Die Spieler dürfen sich erst von den mit A bezeichneten Linien an gegenseitig hinauswerfen. Sperren dürfen erst von den mit B bezeichneten Linien an gesetzt werden.

## **Ende:**

Das Spiel ist beendet, wenn eine Figur mit direktem Wurf das Ziel genau erreicht hat.

## **Taktik im Spiel:**

Es empfiehlt sich, mit mehreren Figuren gleichzeitig vorzugehen, weil so die Sperren schneller überwunden werden. Den Gegner hält man am nachhaltigsten auf, wenn es durch geschicktes Sperrenlegen gelingt, ihn so zu fesseln, daß er nur mit einer 1 vorwärtskommen kann. Beispiel ○●○○○○○○○ → Ziel. Im Gegensatz dazu zeigt das nachfolgende Beispiel, daß von einer zusammenhängenden Figurenreihe die Sperren wesentlich leichter überwunden werden: ○○○○○○○○ → Ziel. (In diesem Fall fällt mit jedem Wurf von 1 bis 4 eine Sperre.) Erreicht ein Spieler als erster das letzte Rechteck vor dem Ziel, dann empfiehlt es sich, diesem alle verfügbaren Sperren — also mehrere Sperren hintereinander — vor die „Füße“ zu legen. Dieser Spitzenkandidat ist dann naturgemäß der Feind aller. In diesen Lagen sind unverbindliche Absprachen der anderen Spieler untereinander erlaubt. Eine solche Absprache kann zum Inhalt haben, sich an bestimmten Stellen gegenseitig nicht hinauszuwerfen, sondern sich zunächst gemeinsam an den Spitzenkandidaten heranzuarbeiten. Dieser wird dann seine anderen Figuren als reine Kampffiguren einsetzen und die herankommenden Gegner durch Sperren aufzuhalten versuchen. Man kann auch für die letzte Spielreihe vor dem Ziel absoluten Schlagzwang vereinbaren. Sollte es einmal gelingen, alle Figuren eines Spielers so zu fesseln, daß er überhaupt nicht ziehen kann, dann bleiben seine Figuren unverändert so lange stehen, bis er, wenn er wieder an der Reihe ist, sich durch einen neuen Wurf befreien kann. Steht ein Spieler direkt vor dem Ziel und er hat keine andere Figur, die er bewegen kann, so muß er, falls er mehr als eins wirft, sich um die geworfene Augenzahl wieder vom Ziel wegbewegen, falls er daran nicht durch irgendwelche Sperren gehindert wird.