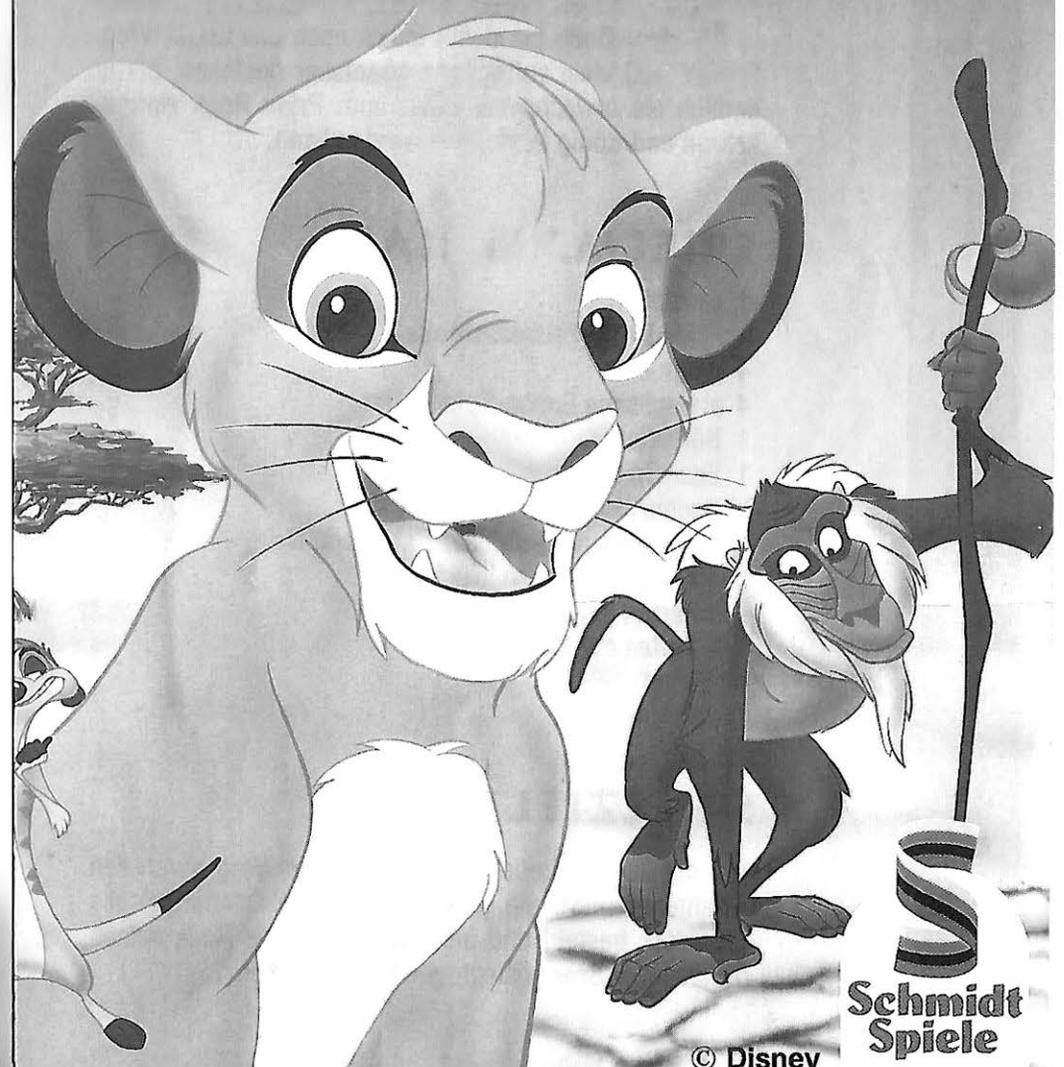


Disney's
DER
KÖNIG DER LÖWEN

DIE AUFREGENDEN ABENTEUER DES
KLEINEN LÖWEN SIMBA




Schmidt
Spiele


Schmidt
Spiele

© Disney

SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: Abenteuerwürfelspiel
Spielerzahl: 2-4
Altersempfehlung: 6-88
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Taktik ○○○○● Glück

Simba, der niedliche, kleine, tapsige Löwe, wird eines fernen Tages der neue König der Löwen werden. Doch bis dahin ist es noch ein langer Weg. Simba muß viele aufregende Abenteuer bestehen, bis er endlich als erwachsener Löwe zum Pride Rock zurückkehren und König der Löwen werden kann.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 1 Pride Rock (Felsmassiv aus 2 Teilen)
- 4 junge und
- 4 erwachsene Simba-Spielfiguren
- 1 Büffelherde
- 1 Scar-Spielfigur
- 24 Dschungelkarten:
 - je 4 Karten mit Pumbaa, Timon und Nala
 - 4 Karten mit einem Würfelpunkt
 - 4 Karten mit Scar
 - 4 Karten mit Mufasa
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Wer mit seiner Simba-Spielfigur auf dem Weg durch den Elefantenfriedhof, die Schlucht und den Dschungel alle Abenteuer besteht und als erster am Pride Rock seinen Widersacher Scar besiegt, gewinnt das Spiel.

PRIDE ROCK

Hier kommt es zum endgültigen Kampf Simbas gegen Scar. Um Scar zu besiegen, muß Simba auf die Spitze des Felsens klettern. Dazu braucht er mindestens 4 Würfelpunkte (überzählige Punkte verfallen). Schafft er den Aufstieg nicht in einem Zug, muß er vor dem Felsen stehenbleiben und es in der nächsten Runde erneut versuchen.

Sobald Simba den Gipfel erreicht hat, würfelst Du. Bei einer 6 hast Du Scar besiegt. Wenn Du Dschungelkarten mit Würfelpunkten gesammelt hast, kannst Du diese zu Deinem Würfelergebnis hinzuzählen. Zum Beispiel brauchst Du bei 2 Dschungelkarten nur eine 4 zu würfeln, um 6 Punkte zu erreichen.

Schaffst Du es nicht, Scar zu besiegen, mußst Du es in der nächsten Runde noch einmal versuchen. Wenn Du eine Mufasa-Karte hast, kannst Du sie einsetzen und sofort noch einmal würfeln (die Karte wird abgelegt).

SPIELENDE

Der Spieler, der Scar als erster besiegt, hat das Spiel gewonnen. Sein Simba ist jetzt der König der Löwen!

DER DSCHUNGEL

Sobald Simba den Dschungel erreicht, hat er die schlimmsten Gefahren überstanden. Inzwischen ist er auch älter geworden: Tausche Deine junge Simba-Spielfigur gegen den erwachsenen Simba in derselben Farbe aus; der junge Simba kommt neben das Spielbrett.

Im Dschungel versucht Simba, möglichst schnell seine Gefährten Pumbaa und Timon und seine Freundin Nala zu finden. Die Richtung, in die er sich bewegt, ist beliebig. Immer wenn Du mit genauer Augenzahl auf einem Kartenfeld landest, nimmst Du die oberste Karte vom Stapel der Dschungelkarten.



Pumbaa, Timon oder **Nala** legst Du offen vor Dir auf den Tisch. Von jeder dieser Karten darfst Du nur eine besitzen; ziehst Du eine 2. Karte, mußt Du sie unter den Kartenstapel zurücklegen.



Scar kannst Du sofort (oder später) gegen einen anderen Spieler ausspielen, der sich ebenfalls im Dschungel aufhält. Er muß Dir sogleich eine seiner schon gesammelten Karten abgeben, Du bestimmst, welche Karte. Die Scar-Karte kommt aus dem Spiel.



Mufasa wird Dir helfen, Scar zu besiegen. Von diesen Karten darfst Du beliebig viele sammeln.

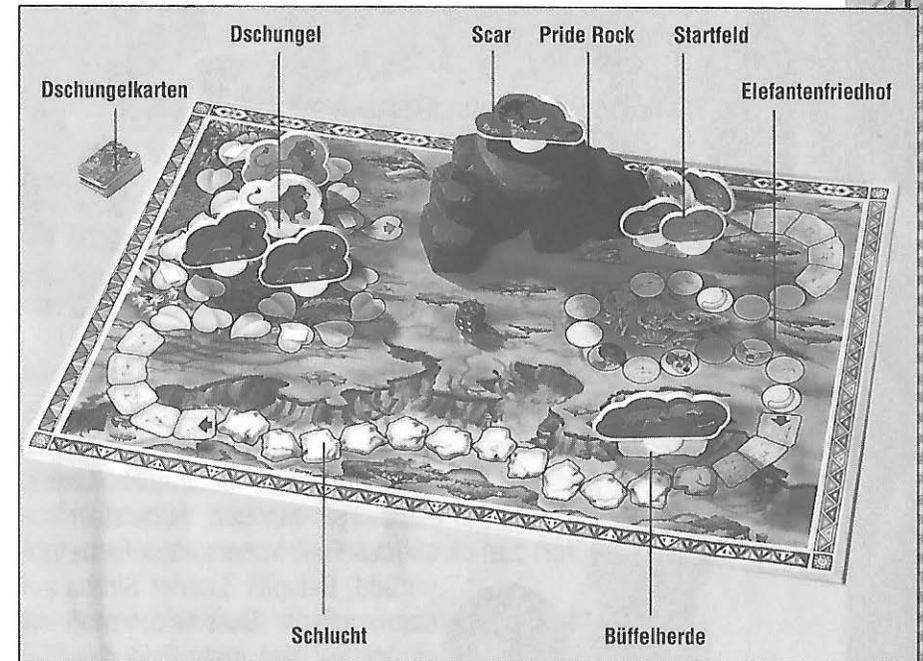


Dschungelkarten mit einem Würfelpunkt werden Dir ebenfalls helfen, Scar zu besiegen; auch hiervon darfst Du beliebig viele besitzen.

Erst wenn Du jeweils eine Karte von Pumbaa, Timon und Nala gesammelt hast, darfst Du mit Simba den Dschungel wieder verlassen und zum Pride Rock ziehen.

SPIELVORBEREITUNG

- ◆ Baut die einzelnen Teile des Felsens Pride Rock zusammen und stellt ihn auf den Spielplan.
- ◆ Scar wird auf das Plateau des Pride Rock gestellt.
- ◆ Die Büffelherde kommt auf das violette Feld in der Schlucht.
- ◆ Einer von Euch mischt die Dschungelkarten und legt sie als Stapel mit der Rückseite nach oben neben den Dschungel.



- ◆ Jeder Spieler nimmt sich die beiden Simba-Figuren einer Farbe; die erwachsenen Simbas werden im Dschungel neben den Spielfeldern aufgestellt, die jungen Simbas kommen auf das große Startfeld neben dem Pride Rock.
- ◆ Der jüngste Spieler fängt an, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

SPIELBLAUF

Wer am Zug ist, würfelt und zieht mit seiner Simba-Figur genauso viele Felder weit, wie er gewürfelt hat. (Ganz gleich, wo Simba startet: Das Feld mit dem Pfeil zählt als erstes Feld.) Auf jedem Spielfeld können mehrere Simba-Figuren stehen, geschlagen wird nicht.

DER ELEFANTENFRIEDHOF

Einen Elefantenfriedhof hat Simba noch niemals gesehen. Doch seine Neugier ist gefährlich, denn hier hausen die drei Hyänen Shenzi, Banzai und Ed. Und auch Scar streicht durch das Gelände. Kann Simba mit heiler Haut entkommen?

Auf allen Feldern ohne Abbildung ist Simba sicher.

Aber immer wenn er auf einem Feld mit einer Abbildung landet, passiert ihm etwas:



Stoßzahn: Simba ist von dem Stoßzahn so fasziniert, daß er eine Runde lang aussetzt.

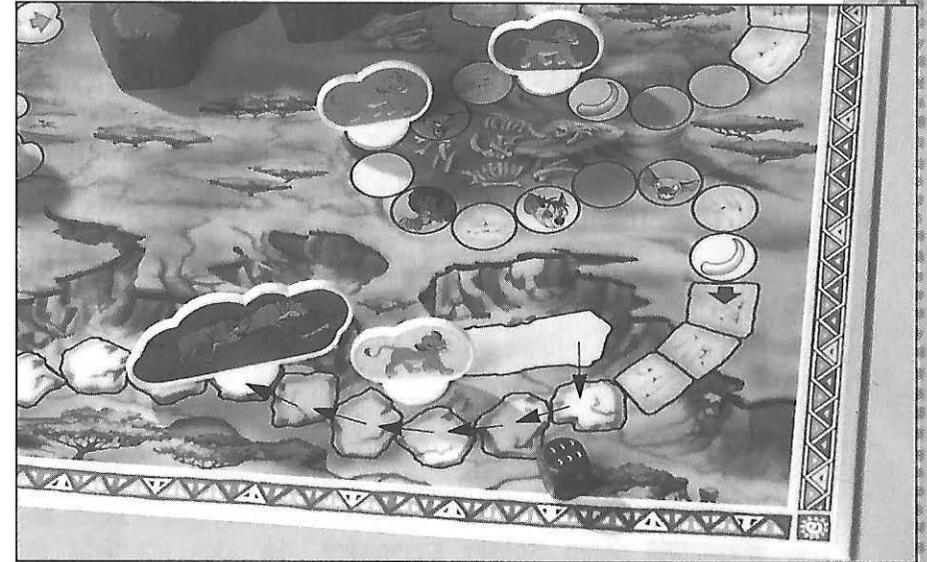


Hyänen und Scar: Zu jedem Feld mit Bild gibt es ein Feld gleicher Farbe ohne Bild. Landet Simba auf einem Feld mit Bild, flüchtet er sofort zurück auf das Feld in derselben Farbe ohne Bild. Beispiel: Landet Simba auf dem grünen Scar-Feld, muß er zurück auf das erste Feld des Elefantenfriedhofs.

DIE SCHLUCHT

Als Simba die Schlucht erreicht, ahnt er nicht, daß der Aufenthalt gefährlich ist: Eine **Büffelherde** ist dort zuhause, und ihre donnernden Hufe trampeln alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellt.

Sobald Deine Simba-Figur auf einem Feld in der Schlucht steht, bekommt die Würfelzahl 6 eine besondere Bedeutung: Immer wenn Du eine 6 würfelst, darfst Du nicht mit Simba ziehen, sondern mußt die Büffelherde bewegen. Die Büffel starten von ihrem violetten Weidefeld aus und ziehen 6 Felder weit in die Schlucht hinein.



Jede Simba-Figur, die von der Herde überholt wird oder bei der sie stehenbleibt, wird auf die Seite gelegt. Wenn der Spieler, dem die Figur gehört, das nächste Mal an die Reihe kommt, stellt er sie wieder auf das Spielfeld zurück; würfeln darf er dann aber noch nicht. Erst im nächsten Zug kann er ganz normal weiterspielen.

Wenn einer von Euch wieder eine 6 würfelt, zieht die Büffelherde weiter bis zum letzten Feld der Schlucht und trampelt wieder alles nieder, was ihr im Weg steht. Sobald sie das Ende der Schlucht erreicht hat, ist die Gefahr erstmal vorbei und die Herde wird auf ihren violetten Weideplatz zurückgestellt.

Wenn Du mit Simba selbst die Herde überholst oder bei ihr stehenbleibst, dann tut Dir die Herde nichts.