

SPIELANLEITUNG

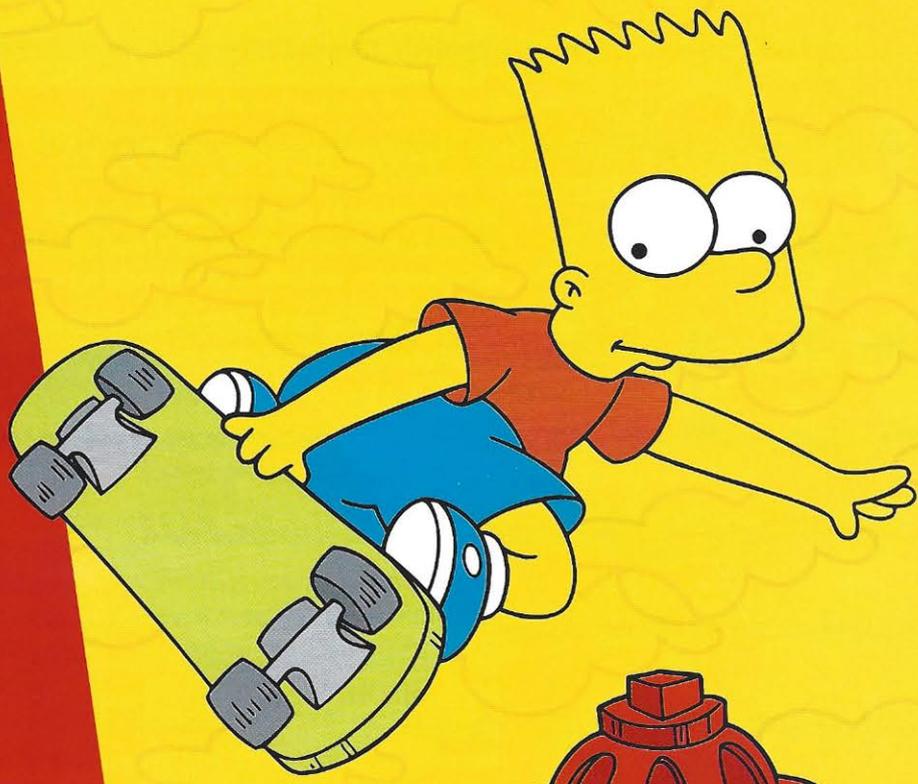

www.DinoAG.de

Die SIMPSONS™



DRUNTER UND DRÜBER IN SPRINGFIELD

Ein turbulentes Spiel in Springfield von Sebastian Jakob & Michael Palm für 3 – 6 Spieler ab 8 Jahren.



MATT GROENING

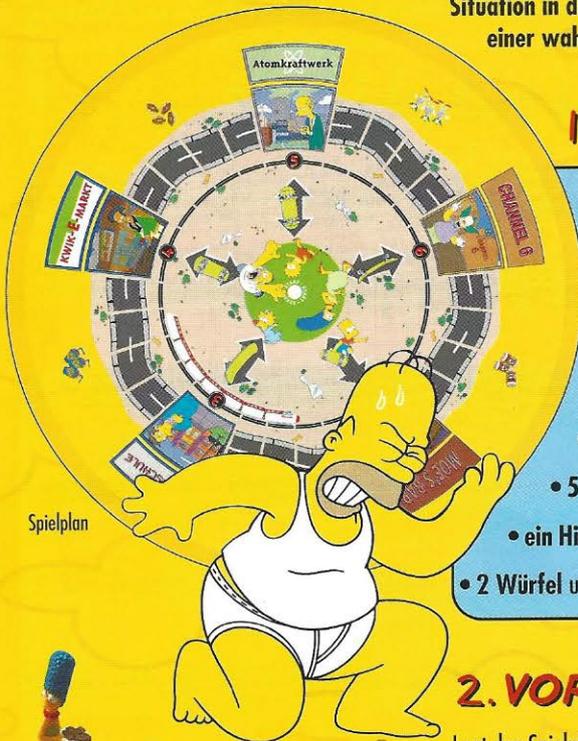
The Simpsons™ & © 2000 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

Die SIMPSONS™

DRUNTER UND DRÜBER IN SPRINGFIELD

Ganz Springfield ist auf den Beinen, um Besorgungen zu machen. Das hört sich zwar harmlos an, entwickelt sich aber zu einem schwierigen Unterfangen. Denn die Stadt ist groß, der Tag nur kurz und Springfields Infrastruktur tückisch.

Hinzu kommt, dass die Bewohner der Stadt mal wieder von einer irrwitzigen Situation in die nächste stürzen, wodurch ein harmloser Einkaufsbummel zu einer wahren Odyssee werden kann.



Spielplan

1. INHALT

- ein Spielplan mit Startfeld und fünf Orten: Moe's Bar, Grundschule, Kwik-E-Markt, Atomkraftwerk und Channel 6
- 8 Spielfiguren: Homer, Marge, Bart, Lisa, Maggie, Grampa, Mr. Burns und Krusty
- 40 Auftragskarten aus Moe's Bar, Grundschule, Kwik-E-Markt, Atomkraftwerk und Channel 6
- 5 Spezialaufträge für Profis
- 50 Gegenstände: Donuts, Duff Beer, Squishee, Kreide und Krustys Puppen
- ein Hindernis (Barney)
- 2 Würfel und die Spielregel

2. VORBEREITUNG

Legt den Spielplan für alle gut sichtbar in die Tischmitte. Sortiert die Aufträge nach ihren Rückseiten, mischt sie und platziert jeden Stapel neben den entsprechenden Ort. Der Vorrat an Gegenständen, das Hindernis und die Würfel legt ihr neben den Plan.

Jeder sucht sich seine Lieblingsspielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld in der Planmitte. Außerdem erhält jeder Spieler noch einen Gegenstand seiner Wahl und legt ihn offen vor sich ab.

Die fünf Spezialaufträge legt ihr beiseite, sie werden im Basisspiel nicht verwendet.



Spielfiguren



Spezialauftrag

Auftragskarten



Gegenstände



Hindernis

3. SPIELABLAUF

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler drei Aufträge zu erfüllen. Ein Auftrag besteht immer darin, einen bestimmten Gegenstand zu einem bestimmten Ort zu bringen.

Um Gegenstände einzusammeln und die Orte zu erreichen, muss man sich durch Springfield bewegen. Dies kann mit der Monorail, dem Auto, dem Skateboard oder auch einfach zu Fuß erfolgen.

Aber so einfach ist es eben nicht: Jedes Transportmittel hat seine Tücken und auch die Gegenspieler haben verschiedene Möglichkeiten, den Spielablauf zu stören.

Die SIMPSONS™

DRUNTER UND DRÜBER IN SPRINGFIELD

MATT GROENING

2



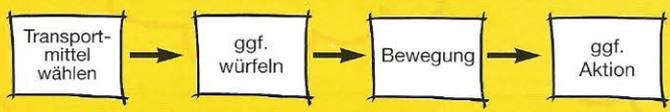
In der Startrunde bewegt jeder seine Spielfigur an einen Ort seiner Wahl und führt dort seine erste Aktion aus (siehe 3.2 „Aktionen“). Der jüngste Spieler beginnt, danach sind die anderen Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Alle weiteren Runden werden dann nach den Regeln des Kapitel 3.1 gespielt.

 Das Startfeld darf während des Spiels nicht wieder betreten werden (Ausnahme siehe „Skateboard“).

3.1 BEWEGUNG

In jeder Runde wählst du **zuerst** eines der vier Transportmittel aus und bewegst dich gemäß den unten aufgeführten Regeln. Alle Bewegungen (außer die Fahrt mit der Monorail) finden auf der Straße statt. Die Richtung der Bewegung ist dabei frei wählbar.

Sobald du eine Bewegung angekündigt hast, musst du die Bewegung auch ausführen. Hast du mit deiner Figur einen der fünf Orte erreicht, darfst du eine der Aktionen durchführen (siehe 3.2 „Aktionen“).



Du kannst auch freiwillig stehen bleiben. Hierfür musst du dich aber entscheiden **bevor** du würfelst bzw. zu Fuß gehst. Befindest du dich an einem der fünf Orte, darfst du auch eine der Aktionen ausführen.



 Wenn du eine „1“ würfelst oder den Ort, auf dem du stehst, darfst du dich nicht bewegen und **keine** Aktion ausführen.

3.1.1 MONORAIL (1 WÜRFEL)

Die Monorail kann **nur** von einem der fünf Orte aus benutzt werden. Außerdem weiß man natürlich nie genau, wo sie hält. Wirf **einen** Würfel und bestimme dadurch den Zielort auf der folgenden Tabelle.

	Keine Bewegung (und keine Aktion)
	Moe's Bar
	Grundschule
	Kwik-E-Markt
	Atomkraftwerk
	Channel 6

Die Zahlen dieser Zieltabelle findest du auch direkt unter dem jeweiligen Ort auf dem Spielplan.

Wenn der **kürzeste Weg** zum Zielort über das Hindernis führt, bleibt die Figur auf dem Ort, auf dem du dich befindest, stehen ohne eine Aktion ausführen zu dürfen (siehe 3.4 „Hindernis“).

3.1.2 AUTO (2 WÜRFEL)

Nimm **zwei** Würfel und ziehe deine Figur um so viele Felder, wie die Summe angibt. Dafür zieht dein linker Nachbar zufällig und mit geschlossenen Augen einen deiner Gegenstände und legt ihn in den Vorrat zurück.

Du darfst Punkte bei der Bewegung auch verfallen lassen.



3.1.3 SKATEBOARD (1 WÜRFEL)



Ein guter Tritt zur richtigen Zeit...
Wirf **einen** Würfel und bewege dich um die gewürfelte Punktzahl weiter. Dafür musst du aber einen eigenen Gegenstand deiner Wahl in den Vorrat abgeben. Du darfst Punkte auch verfallen lassen.

Solltest du auf einem Ort stehen und eine „1“ würfeln, darfst du ausnahmsweise über das Startfeld in der Planmitte hinwegspringen und einen Ort deiner Wahl besuchen. Auch dann musst du einen Gegenstand deiner Wahl abgeben.

Außerdem darfst du mit dem Skateboard über das Hindernis springen (siehe 3.4 „Hindernis“). Dieses gilt dabei als **ein** Feld. Solltest du mit dem Skateboard auf dem Hindernis landen, darfst du deine Figur auf das nächste freie Feld dahinter platzieren.



3.1.4 ZU FUSS (KEIN WÜRFEL)

Ein wenig frische Luft? Ziehe deine Figur um zwei Straßfelder weiter. Natürlich darfst du dich auch nur um ein Feld bewegen.

Nach deinem Fußmarsch darfst du das Hindernis ins Spiel bringen oder dessen Lage verändern (siehe 3.4 „Hindernis“).

 Du darfst keine Aktion durchführen, wenn du mit der Monorail fahren willst und eine „1“ oder die Zahl des Ortes, an dem du stehst, gewürfelt hast.

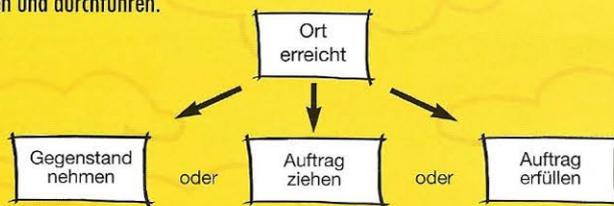
 Eine Aktion darfst du auch dann nicht durchführen, wenn du durch die **Gemeinheit** eines Auftrages auf einem der fünf Orte landest.



 Wenn vom betreffenden **Gegenstand** nichts mehr vorrätig ist: Pech gehabt! Führe eine andere Aktion durch.

3.2 AKTIONEN

Solltest du nach deiner Bewegung einen der fünf Orte erreicht haben oder du hast dich entschieden, auf einem Ort stehen zu bleiben, darfst du **eine** der drei folgenden Aktionen wählen und durchführen.



3.2.1 GEGENSTAND NEHMEN

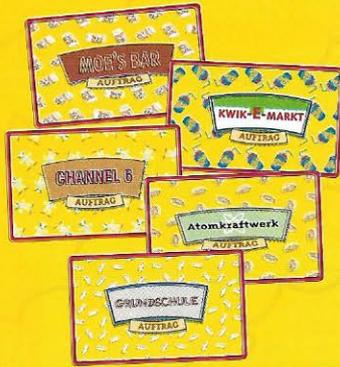
Nimm dir den Gegenstand, der am Ort angeboten wird und lege ihn offen vor dir ab. Jeder Spieler darf beliebig viele Gegenstände besitzen.

In Moe's Bar	gibt es	genug Duff Beer .
In der Grundschule	gibt es	haufenweise Kreide .
Im Kwik-E-Markt	gibt es	viele Becher Squishee .
Im Atomkraftwerk	gibt es	zahlreiche Donuts .
Bei Channel 6	gibt es	jede Menge Puppen von Krusty .

3.2.2 AUFTRAG ZIEHEN

Du ziehst die oberste Auftragskarte des Ortes an dem du dich befindest und hältst sie vor den anderen Spielern geheim. Du selbst darfst dir deine Aufträge jederzeit anschauen.

Achtung: Jeder Spieler darf von jedem Ort nur **einen** unerfüllten Auftrag besitzen.



Auftragskarten



„Einen zufälligen Gegenstand abgeben“ in einer **Gemeinheit** heißt, dass der aktive Spieler mit geschlossenen Augen einen Gegenstand vom Betroffenen zieht und in den Vorrat legt.



Sollte eine durch die **Gemeinheit** vorgegebene Bewegung nicht möglich sein, setzt der Spieler aus (Beispiel: Eine Bewegung mit dem Auto ist vorgegeben, der betroffene Spieler hat aber keinen Gegenstand, den er dafür bezahlen kann. Oder ein Spieler soll sich mit der Monorail bewegen, befindet sich aber nicht an einem der fünf Orte).



Sollte die **Gemeinheit** gegen einen Spieler eingesetzt werden, der den **Nachteil** nicht erfüllen kann, verfällt die **Gemeinheit** ersatzlos (Beispiel: Der Betroffene muss eine Auftragskarte abgeben, besitzt aber im Moment keine. Oder der betroffenen Spieler muss eine bestimmte Auftragskarte ziehen, besitzt aber bereits einen unerfüllten Auftrag dieses Ortes).

3.3 RICHTIG GEMEIN SEIN!

Du kannst die **Gemeinheiten** deiner Karten jederzeit einsetzen, auch ohne zuvor diesen Auftrag erfüllt zu haben. Dazu liest du die **Gemeinheit** dem betroffenen Mitspieler vor. Und zwar bevor dieser seine Bewegung angekündigt hat.

Richtig gemein sein macht sicher Spaß, ist aber auch teuer: Du musst die verwendete Auftragskarte unter den entsprechenden Stapel legen und einen Gegenstand deiner Wahl abgeben.



Hindernis

3.4 HINDERNIS

Barney ist ja, wie ihr wisst, ein eher träger Zeitgenosse. Darum kann er euch bei der Erledigung eurer Aufträge ganz schön aufhalten...

Bewegst du deine Figur zu Fuß, darfst du danach das **Hindernis** ins Spiel bringen oder dessen Lage auf dem Plan verändern. Du nimmst es einfach und legst es auf einen Weg zwischen zwei Orten. Das **Hindernis** nimmt immer zwei Felder ein und **blockiert sowohl die Straße als auch die Monorail**.

Keine Figur darf auf oder über das **Hindernis** ziehen. **Nur** mit dem Skateboard darf eine Figur über das **Hindernis** hinwegspringen. Das **Hindernis** zählt dabei als ein Feld. Würde die Figur auf dem **Hindernis** landen, wird sie auf dem nächsten freien Feld dahinter platziert.



Wenn du deine Figur per **Monorail** bewegen willst und der **kürzeste Weg** zum Ankunftsort würde über das **Hindernis** führen, bleibt deine Figur ohne **Aktion** stehen.



Du darfst das **Hindernis** weder auf einen Ort, noch auf ein von einer Spielfigur besetztes Feld legen.



3.5 AUF EINEM FELD?

Sollte deine Figur auf einem Feld mit einer oder mehreren anderen Figuren zum Stehen kommen, darfst du von jedem anwesenden Mitspieler einen Auftrag anschauen. Diesen ziehst du zufällig.



Du darfst die Aufträge der anwesenden Mitspieler **nicht anschauen**, wenn du auf einem Ort oder Feld **stehen bleibst** oder durch eine **Gemeinheit** auf einen der fünf Orte befördert wirst.

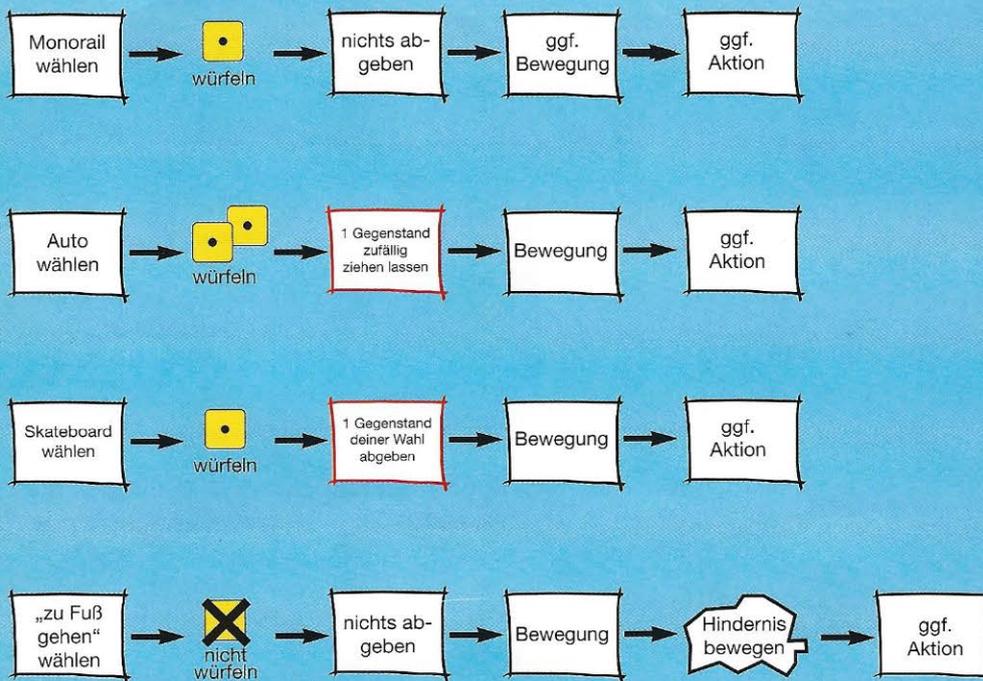
4. ZIEL & SPIELENDE

Der Spieler, der als Erster drei Aufträge erledigt hat und mit einer „1“ wieder auf das Startfeld in der Mitte zurückspringt, hat gewonnen. Er ist der wahre Held von Springfield! Wenn du keine „1“ würfelst, musst du ohne Aktion auf dem Ort stehen bleiben.

5. PROFIVERSION MIT SPEZIALAUFTRÄGEN

Um dem Spiel mehr Würze zu verleihen, müsst ihr nach drei erledigten Aufträgen noch einen der fünf Spezialaufträge ziehen und erfüllen. Erst wenn danach ein Spieler auf das Startfeld zurückgesprungen ist, darf er sich in Springfield feiern lassen.

ALLE BEWEGUNGEN AUF EINEN BLICK:



Wenn ihr Fragen zum Spiel habt, so schickt uns einfach eine E-mail (Spiele@DinoAG.de). Wir helfen euch gerne!
Dino entertainment AG, Rotebühlstraße 87, D-70178 Stuttgart

Autoren: Sebastian Jakob & Michael Palm
Gestaltung: TAB Werbung GmbH, Stuttgart
Marketing: Birgit Essig

Ein Dankeschön an unsere Testspieler Wanja, Christoph, Francesco, Egi, Frank, Hacki und Michael I & II, Max und Volki. Ein besonderer Dank geht an Michael Zirn.

The Simpsons™ & © 2000 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.



© 2000 Dino entertainment AG

Art.Nr. 5513010
Version 1.0