



Das Spiel zum Film

# Disney's Aladdin



T.Nr. 215341



### SCHMIDT-SPIELINFO

**Spieltyp:** Such- und Merkspiel  
**Spielerzahl:** 2 - 4  
**Altersempfehlung:** 6 - 88  
**Spieldauer:** ca. 30 Minuten  
**Taktik** ○ ○ ○ ● ○ **Glück**

In einem fernen Land, hinter einer großen Wüste, nahe der Stadt Agrabah, liegt eine fast vergessene, mysteriöse Höhle - voller unsagbarer, kostbarer Schätze. Und der kostbarste darunter - so erzählt man sich - sei eine Wunderlampe.

Der böse Zauberer Dschafar will diese Wunderlampe in seine Gewalt bekommen. Dazu überredet er den jungen Aladdin, in die Höhle einzudringen. Aladdin gelingt es, sich Zutritt zur Höhle zu verschaffen und die Lampe an sich zu nehmen, und hier beginnt Euer Abenteuer...

## SPIELZIEL

Die Spieler versuchen die Wunderlampe in den Palast des Sultans zu bringen, um dort Prinzessin Jasmin zu heiraten.

Zu Spielbeginn ist einer der Spieler im Besitz der Wunderlampe. Dschafar und ebenso die anderen Spieler versuchen, ihm diese abzuknöpfen.

Gleichzeitig müssen die Spieler bestimmte Aladdin-Karten auf dem Spielplan finden und sie mit ihren eigenen Karten vereinigen. (Die Karten zeigen Szenen aus Aladdins Abenteuern und führen die Spieler durch das Märchen.)

Sie können auf ihrem Weg den Fliegenden Teppich benutzen, erhalten Hilfe von Prinzessin Jasmintiger Radsha und haben drei Wünsche frei.

## SPIELMATERIAL

1 Spielplan  
1 Eingang zur Wunderhöhle  
1 Palast des Sultans (2Teile)  
4 Aladdin-Spielfiguren  
4 Figurenhalter

37 Spielkarten  
4 x 3 Wunsch-Karten  
12 x 2 Aladdin-Karten  
1 Wunderlampe-Karte  
1 Drehscheibe mit Drehpfeil



## SPIELLENDE

Der Spieler, der es schafft, die Wunderlampe in den Palast zu bringen, nachdem er seine Aladdin-Karten auf dem Spielplan ablegen konnte, gewinnt das Spiel und die wunderschöne Prinzessin Jasmin.

### Variante:

Die Spieler spielen das Spiel nach obenstehenden Regeln, jedoch sehen sie sich die Karten des Spielplans und der Mitspieler geheim an. Dadurch wird die Suche nach der Wunderlampe und den Aladdin-Karten auf dem Spielplan erschwert.



Ein Spieler kann sich, wenn er an der Reihe ist, *direkt in die Wunderhöhle* begeben - indem er eine Wunsch-Karte ausspielt, anstatt die Drehscheibe zu betätigen. Dort kann er die *Wunderlampe an sich nehmen* - sofern sie gerade dort liegt. Er erhält auch dann die Wunderlampe, wenn sich in der Höhle gerade ein anderer Spieler befindet und im Besitz der Wunderlampe ist. Der andere Spieler darf jedoch in der Wunderhöhle seinerseits mit einer Wunsch-Karte *kontern*, um die Lampe zu behalten.

Bedenkt, daß ihr während des gesamten Spiels nur drei Wünsche frei habt, denn eine ausgespielte Wunsch-Karte wird aus dem Spiel genommen.

#### Regelfinheiten:

Die Spieler können sich in beliebiger Richtung auf den äußeren Spielfeldern bewegen. Ein Feld darf jedoch innerhalb eines Zuges nur einmal betreten werden.

Auf den Feldern des inneren Kreises um den Palast müssen die Spieler den Pfeilen folgen.

Die Wunderhöhle stellt ein normales Feld dar.

Bleibt ein Spieler auf einem Feld stehen, auf dem bereits ein Mitspieler steht und das - durch einen dreieckigen Pfeil - mit einem Kartenfeld verbunden ist, so darf er sowohl die Karte auf dem Spielplan umdrehen als auch die Karten seines Mitspielers ansehen, den Mitspielern zeigen und gegebenenfalls die Wunderlampe an sich nehmen.

Verliert ein Spieler in der Wunderhöhle die Wunderlampe, indem er auf der Drehscheibe "Dschafar" gedreht hat, muß er zur Neuaufnahme der Lampe die Höhle erst verlassen und dann erneut betreten.

Pro Zug darf ein Spieler nur *eine* Wunsch-Karte ausspielen.



#### Vor dem ersten Spiel...

werden die Stanzteile vorsichtig aus der Stanztafel gelöst. Die Aladdin-Spielfiguren werden in die Figurenhalter gesteckt. Den Drehpfeil montiert man an der Drehscheibe.

## SPIELVORBEREITUNGEN

1 Die beiden Teile des **Sultanpalastes** werden über Kreuz ineinandergesteckt und in der Mitte des Spielplans plziert.

2 Der **Eingang zur Wunderhöhle** wird auf das Feld, auf dem die kostbaren Schätze abgebildet sind, gestellt. (Das Stanzteil im Maul der Raubkatze muß vorher entfernt werden. Es hat keine Funktion für das Spiel.)

3 Jeder Spieler nimmt sich drei **Wunsch-Karten** und eine **Aladdin-Spielfigur**. Die Wunsch-Karten legt er offen vor sich ab. Die Aladdin-Figuren starten in der Wunderhöhle.

4 Jede **Aladdin-Karte** gibt es zweimal. Von jedem Motiv wird eine Karte genommen. Diese Karten werden gemischt und verdeckt auf die 12 Kartenfelder des Spielplans verteilt.

5 Die restlichen 12 **Aladdin-Karten** werden gemischt und verdeckt gleichmäßig an die Spieler verteilt.

6 Die Spieler drehen reihum den Zeiger der Drehscheibe. Der Spieler, der die höchste Zahl auf der Drehscheibe erreicht (Symbole zählen als 0), bekommt die Karte mit der **Wunderlampe**.

## SPIELABLAUF

Zunächst müssen die Spieler ihre Spielfiguren aus der Wunderhöhle - durch das riesige Maul der Raubkatze - auf die Spielfelder bewegen. Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen reihum. Er stößt den Zeiger der Drehscheibe an und folgt den Anweisungen des Drehscheibenfeldes, auf dem der Zeiger zur Ruhe kommt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.





### Anweisungen auf der Drehscheibe:

# 5

**Zahl (1-5):** Der Spieler darf seine Aladdin-Spielfigur auf den Spielplanfeldern um die angegebene Anzahl in eine beliebige Richtung bewegen. Es darf auch weniger weit gezogen werden als durch die Drehscheibe vorgegeben - jedoch mindestens ein Feld.



**Teppich:** Der Spieler muß auf ein beliebiges Teppichfeld auf dem Spielplan fliegen. (Steht er gerade auf einem Teppichfeld, so darf er auf diesem nicht bleiben, sondern muß auf ein anderes Teppichfeld fliegen.)



**Dschafar:** Ist ein Spieler im Besitz der Wunderlampe, so muß er sie in die Wunderhöhle legen, wenn der Pfeil auf Dschafar zeigt. (Der Spieler, der gerade in der Höhle steht bzw. als nächster die Höhle betritt, darf die Wunderlampe an sich nehmen.) Damit endet sein Zug. Sein Zug endet auch, wenn er keine Wunderlampe besitzt.

### Aladdin-Kartenfeld:

Kommt ein Spieler auf ein Feld, das mit einem Aladdin-Kartenfeld verbunden ist (durch ein Dreieck), so deckt er die dort liegende Aladdin-Karte - für alle Spieler sichtbar - auf.



Ist sie identisch mit einer seiner eigenen Karten, so darf er seine eigene Karte *aufgedeckt* dazulegen.



Stimmt die Karte auf dem Spielplan mit keiner seiner Aladdin-Karten überein, so dreht er sie einfach wieder um.

### Zwei (oder mehr) Spielfiguren auf einem Feld:

Landet ein Spieler auf einem Feld, auf dem die Aladdin-Spielfigur eines Mitspielers (oder mehrerer Mitspieler) steht, so darf sich der Neuankömmling die Karten seines Mitspielers (seiner Mitspieler) ansehen und sie allen anderen Spielern zeigen. Befindet sich unter diesen Karten die Wunderlampe, so darf der Neuankömmling die Wunderlampe an sich nehmen.



### Bedeutung der Symbole auf dem Spielplan:

Gelangt ein Spieler auf ein Symbolfeld, so gilt folgendes für ihn:



**Tiger Radsha:** Er beschützt den Spieler, der die Wunderlampe besitzt. Nichts und niemand darf ihm die Wunderlampe wegnehmen.



**Dschafar:** Kommt ein Spieler auf ein Spielfeld, das Dschafar zeigt, so muß er die Wunderlampe in die Höhle legen - sofern er sie besitzt. Der Spieler, der gerade in der Höhle steht bzw. als nächster die Höhle betritt, darf die Wunderlampe an sich nehmen. Besitzt ein Spieler die Wunderlampe nicht, so geschieht nichts. In jedem Falle ist sein Zug beendet.



**Teppich:** Der Teppich hat keine weitere Bedeutung, wenn ein Spieler darauf stehenbleibt, denn man kann *nur mittels Drehscheibe* mit einem Teppich - d. h. auf ein Teppichfeld - fliegen. Die Teppichfelder markieren also lediglich die Orte, die ein Spieler anfliegen kann, wenn der Drehpfeil auf "Teppich" zeigt.

### Wunsch-Karten:

Durch das Ausspielen einer Wunsch-Karte hat ein Spieler folgende Vorteile:



Ein Spieler kann *einen Mitspieler abwehren, der ihm die Wunderlampe wegnehmen will*. Kommt ein Mitspieler also auf das Feld, auf dem der Besitzer der Wunderlampe-Karte gerade steht (auch Wunderhöhle) und will ihm die Wunderlampe abnehmen, so kann der Besitzer der Wunderlampe dies durch sofortiges Ausspielen der Wunsch-Karte verhindern.



Ein Spieler kann die *Wunderlampe behalten, wenn er auf einem Dschafar-Feld zum Stehen kommt, oder wenn der Pfeil auf der Drehscheibe auf Dschafar zeigt* - indem er sogleich eine Wunsch-Karte ausspielt.

