



Der Kampf um Ragnarök

Ravensburger® Spiele Nr. 23 255 0

Für 2–4 wilde Spieler ab 6 Jahren.

Autor: Manfred Ludwig

Seit dem großen Spiel gegen die „Biestigen Biester“ haben die Wilden Kerle kein Spiel mehr verloren. Es trennt sie nur noch ein Spiel von dem begehrten Free-Style-Soccer-Pokal: Das Spiel gegen die Wölfe von Ragnarök.

Versucht ihr nun in der Rolle der Wilden Kerle das Spiel gegen Erik, den Anführer der Wölfe von Ragnarök, für euch zu entscheiden. Hütet euch jedoch vor den Fallnetzen und der Knock-Out-Walze, denn diese können euch immer wieder zurückwerfen.

Inhalt: 1 puzzlebarer Spielplan bestehend aus vier Teilen
5 Spielfiguren mit Aufstellfüßen
1 Glücksrad mit Zeiger
1 Free-Style-Soccer-Pokal
1 Würfel

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler das Tor der Wölfe von Ragnarök zu erreichen und den Free-Style-Soccer-Pokal für die Wilde Kerle Mannschaft zu gewinnen.

Warm-Up

Brecht vorsichtig Spielplan, Spielfiguren, den Free-Style-Soccer-Pokal und das Glücksrad aus den Stanztafeln heraus. Anschließend befestigt ihr den Pfeil an dem Glücksrad und puzzelt den aus vier Teilen bestehenden Spielplan zusammen. Nun darf sich jeder Spieler einen Wilden Kerl aussuchen und die Spielfigur in einen Aufstellfuß stecken. Stellt eure Spielfigur in das Tor mit der Aufschrift „Wilde Kerle“. Die Erik-Spielfigur steckt ihr ebenfalls in einen Aufstellfuß und stellt sie in das gegenüber liegende Tor der Wölfe von Ragnarök. Den Würfel und das Glücksrad legt ihr neben dem Spielfeld bereit.

Angriff

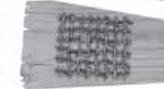
Der jüngste Wilde-Kerle-Fan beginnt und das spannende Würfelzocken um den Free-Style-Soccer-Pokal nimmt dann reihum seinen Lauf.

Zu Beginn eures Zuges, müsst ihr festlegen, wie oft ihr würfeln wollt und stellt den Zeiger des Glücksrades auf die entsprechende Zahl. Stellt ihr den Zeiger des Glücksrades beispielsweise auf die Zahl 4, dürft ihr 4x hintereinander würfeln und mit eurer Spielfigur jeweils entsprechend der gewürfelten Augenzahl Richtung Wölfe-von-Ragnarök-Tor vorziehen. Hoch zu setzen mag auf den ersten Blick sehr verlockend sein, birgt aber auch ein Risiko: Auf zwei Seiten des Würfels ist ein Kreuz abgebildet. Würfelt ihr ein Kreuz, ist euer Spielzug sofort beendet und Erik darf um die von euch auf dem Glücksrad festgelegte Zahl Richtung Wilde-Kerle-Tor stürmen. Dazu ein Beispiel: Ihr entscheidet euch 4x hintereinander zu würfeln, so stellt ihr den Zeiger auf dem Glücksrad auf die Zahl 4. Nun dürft ihr euer Würfelglück versuchen. Würfelt ihr 4x eine Zahl – super gemacht! Würfelt ihr jedoch beim 1./ 2./ 3./ 4. Wurf ein Kreuz, so ist euer Zug sofort beendet und Erik darf vier Felder vor.

Aktionsfelder

Auf dem Fußballplatz sind verschiedene Aktionsfelder abgebildet:

- **Knock-Out-Walze:** Euer Wilder Kerl wird von der großen roten Knock-Out-Walze überrollt. Geht ein Feld zurück.
- **Fallnetze:** Ein Fallnetz fällt auf euch und ihr seid darunter gefangen. Ihr müsst eine Runde aussetzen.
- **Laser-Traktorenstrahl-Ballkatapult:** Ihr setzt den Laser ein und dürft dafür zwei Felder vorrücken.



Gewonnen hat der Spieler, der zuerst das Tor der Wölfe von Ragnarök erreicht. Er erhält stellvertretend für die gesamte Wilde-Kerle-Mannschaft den begehrten Free-Style-Soccer-Pokal.

Gewinnt jedoch Erik, der Anführer der Wölfe von Ragnarök, habt ihr alle gemeinsam verloren.

© für immer wild GmbH
© 2007 Ravensburger Spieleverlag



Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg



220288