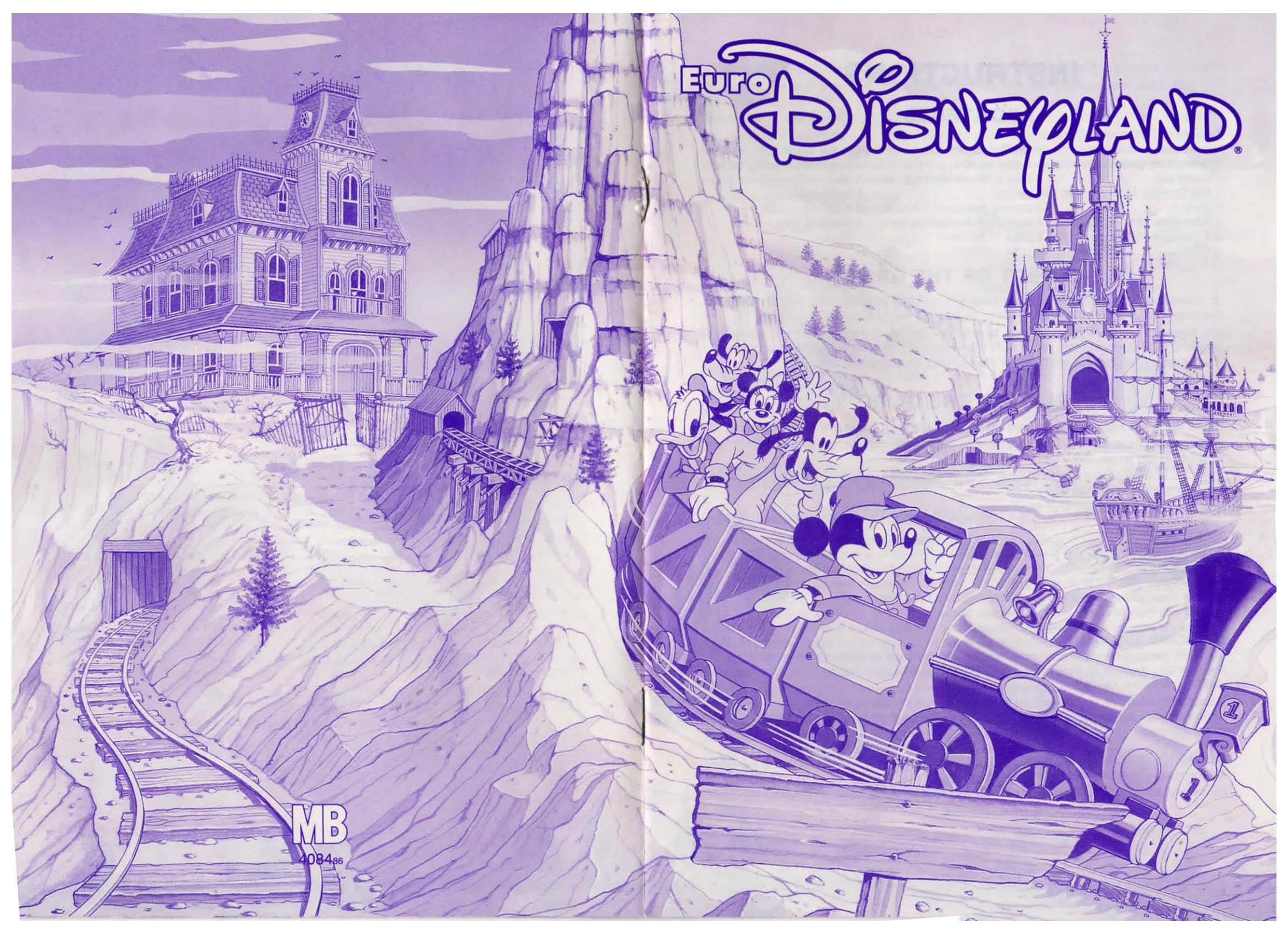


Euro DisneyLAND



MB

408486

SPIELANLEITUNG

INHALT

1 Spielbrett	1 Orbitron Raumschiff	4 Paar Ballons
1 Euro Disneyland Eisenbahn	1 Lastenträger	4 Teddybären
1 Schloß	3 Alice im Wunderland Figuren	4 Souvenir-Taschen
1 Big Thunder Mountain	6 Flaschen	1 Würfel
1 Gallione	4 Spielfiguren mit Füßen	6 Kugellager
1 Insel mit 6 Schatzkisten	4 Paar Micky Maus Ohren	2 Magnete
		4 Baseball-Mützen

ZIEL DES SPIELS

Als erster Spieler vier verschiedene Souvenirs beim Besuch im EURO DISNEYLAND Park zu sammeln, um an Micky's Sieges-Parade auf der Main Street, U.S.A. teilzunehmen.

Die Souvenirs sind ein Paar Micky Maus Ohren, Ballons, ein Teddybär und eine Souvenir-Tasche. Die gesammelten Souvenirs passen an Eure Spielfigur. Ihr könnt sie in beliebiger Reihenfolge sammeln, nur die Tasche müßt Ihr zuerst haben.

UND JETZT GEHT'S LOS

Folgt Schritt für Schritt der Zusammenbau- und Aufbauanleitung im Deckel.

Stellt den Zug am Start-Bahnsteig der Main Street Station mit der Lok in Pfeilrichtung auf.

Die Spielfiguren kommen auf das Start-Feld der Main Street, U.S.A.. Legt die Souvenirs neben das Spielbrett.

Der jüngste Spieler fängt das Spiel an, das dann im Uhrzeigersinn reihum weitergeht.

ZIEHEN

Du hast zwei Möglichkeiten, durch den EURO DISNEYLAND Park zu ziehen:

- Du kannst den EURO DISNEYLAND Park mit der Eisenbahn umrunden.
- Du kannst den inneren Spielweg zu Fuß nehmen.

In jedem Fall müßt Du die Runde in Uhrzeigerrichtung gehen.

Für jeden Punkt auf dem Würfel darfst Du ein Feld ziehen.



EINSTEIGEN IN DEN ZUG

Die Euro Disneyland Eisenbahn nimmt den Platz von zwei Feldern auf dem Fußweg ein. Wer auf einem getönten Feld auf dem Fußweg in Höhe des Zugendes landet, darf auf den Zug aufspringen.

Steht dort bereits die Figur eines Mitspielers, tauscht Ihr einfach die Positionen: Dieser muß absteigen und auf dem Fußweg weitergehen, Du springst auf den Zug auf. Es darf immer nur ein Spieler mit dem Zug fahren.

LAUFEN UND FAHREN

Du darfst während Deines Durchgangs beliebige Kombinationen wählen:

- Zuerst ein paar Felder auf dem Fußweg ziehen und dann weiter mit der Bahn.
- Zuerst mit dem Zug fahren, dann aussteigen, um das gewünschte Feld zu Fuß zu erreichen.

FANTASYLAND: ALICE'S CURIOUS LABYRINTH (ALICE IM WUNDERLAND)

VORBEREITUNG:

Ein Mitspieler stellt die sechs Zaubertrank-Flaschen auf die sechs Kreise um das Labyrinth, ohne daß die anderen Spieler die Unterseite der Flaschen sehen können.

UND SO LÄUFT ES AB:

Du müßt zum Weißen Kaninchen gelangen. Dazu müßt Du den Weg durch die verschiedenen Eingänge durchs Labyrinth finden. Aber um durchzukommen, müßt Du die richtige Größe haben. Alice gibt es in drei Größen und dazu drei passende Eingänge:



KLEIN



NORMAL



GROSS

Du startest bei den beiden Türmen als normale (mittelgroße) Alice. Zum Ziehen brauchst Du keinen Würfel – Du gehst direkt auf die erste Flasche zu. Ist der Weg durchs Labyrinth durch eine Flasche blockiert, nimmst Du sie hoch, drehst sie um und kannst wie von Zauberhand zu einer neuen Größe wachsen oder schrumpfen. Vergleiche die Symbole unter den Flaschen mit den Alice Figuren, um festzustellen, ob Du wächst, schrumpfst oder gleich groß bleibst.

Du kannst durch die Eingänge im Labyrinth nur gelangen, wenn Deine Größe zur Eingangsgröße paßt. Du drehst dazu Flaschen um, wechselst Deine Größe auf Deinem Weg, bis Du schließlich das Weiße Kaninchen erreichst. (Umgedrehte Flaschen werden vom Spielbrett genommen.)

Hast Du alle Flaschen umgedreht und noch nicht die Mitte des Labyrinths erreicht, ist Dein Durchgang beendet. Du müßt zum Turm-Feld zurückkehren. Erreichst Du die Mitte, gewinnst Du die Ballons als Souvenir.



ERREICHEN DES ZIELS

Kannst Du eine der vier Aufgaben nicht lösen, müßt Du weiter um das Spielbrett ziehen, ehe Du die Aufgabe erneut angehen darfst. Du brauchst aber keine ganze Runde zu ziehen: Du kannst zurück auf ein Schloß-Feld ziehen, und einen neuen Versuch unternehmen. Sobald Du alle vier Souvenirs zusammen hast, zieh wieder in Richtung Tinker Bell-Feld. Du müßt dort nicht mit genauer Augenzahl ankommen.

Erreichst Du das Tinker Bell-Feld mit allen vier Souvenirs, befördert sie Dich mit Zauberkraft zur Zugbrücke vor dem Schloß. Wirf die Kugel oben ins Schloß. Rollt sie gegen das Tor und läßt dieses aufschwingen, kommst Du wieder nach unten und marschierst mit in Micky's Sieges-Parade auf der Main Street, U.S.A.. Fällt die Kugel hinten aus dem Schloß heraus, und das Tor schwingt nicht auf, versuchst Du es in Deinem nächsten Durchgang noch einmal.

Der nächste Spieler, der seine vier Souvenirs gesammelt hat und auf dem Tinker Bell-Feld gelandet ist, nimmt automatisch den Platz des vor dem Schloß stehenden Spielers ein. Der muß weichen und wartet in der Nähe des Schlosses auf seinen nächsten Durchgang, um einen neuen Versuch zu machen.

GEWINNER DES SPIELS

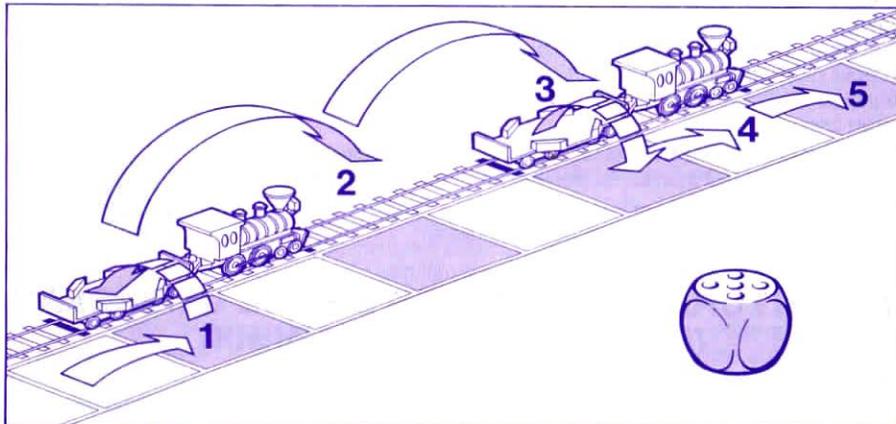
Wer als erster Spieler mit allen vier Souvenirs über die Rampe des Schlosses in die Main Street, U.S.A. gleitet, darf in Micky's Sieges-Parade mitmarschieren!

Disney Characters ©Disney. Spiel ©1992 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb in Deutschland durch MB, einen Geschäftsbereich der Hasbro Deutschland GmbH, Lange Wende 2, D - 4770 Soest.

(3) Die Bahn ziehen, ohne selbst mitzufahren, und die eigene Spielfigur entlang des Fußwegs ziehen.

Hinweis: Mit dem Zug geht es schneller um das Spielbrett als zu Fuß.

Beispiel: Du wirfst eine "5". Du könntest ein Feld auf dem Fußweg ziehen und würdest das Ende der Bahn erreichen, auf den Zug aufspringen, zwei Felder mit der Bahn fahren, wieder abspringen und mit den zwei restlichen Punkten den Zug auf dem Fußweg abschließen, um das gewünschte Feld zu erreichen.



Hinweis: Auf- oder Abspringen zählen nicht zum Zug: Du darfst immer so viele Felder ziehen, wie Du gewürfelt hast.

SPEZIAL-FELDER AUF DEM SPIELBRETT

Tinker Bell, Micky Maus und Minnie Maus Felder

Landest Du auf einem dieser Felder, darfst Du die Spielfigur eines Mitspielers auswählen und sie zu Dir auf Dein Feld setzen. Das kann ein geschickter Zug sein, um den Gegenspieler bei seiner Souvenir-Jagd im EURO DISNEYLAND Park zu behindern und ihn vom direkten Weg abzubringen.

Schloß-Felder

Landest Du mit genauer Würfelzahl auf einem Schloß-Feld, steckst Du die Kugel oben in das Schloß. Fällt sie hinten heraus in die Klauen des Drachens, und bleibt das Tor vorne geschlossen, endet Dein Zug sofort.

Fällt die Kugel heraus, und Du siehst, wie das Tor aufschwingt, darfst Du auf ein beliebiges Feld auf dem Spielbrett ziehen (mit Ausnahme eines anderen Schloß-Feldes).

DEIN WEG IM EURO DISNEYLAND PARK

Zum Sammeln Deiner vier Souvenirs und damit Du am Ende des Spiels Micky zur Parade begleiten darfst, mußt Du jede der vier Aufgaben auf dem Weg im EURO DISNEYLAND Park erfolgreich lösen. Du kannst eine Aufgabe angehen, wenn Du auf eines der vier Souvenir-Felder an den vier Ecken des Spielfeldes kommst.

FRONTIERLAND: BIG THUNDER MOUNTAIN

VORBEREITUNG:

Stellt die Lok oben am Berg hinter der Sperre auf. Die Kugel sollte unter dem Zugende zwischen den Schienen liegen. Legt die Schaufel unten am Berg rechts in den Schacht und den Goldklumpen in den Einsatz etwa auf halber Abfahrtstrecke bei den Schienen.

UND SO LÄUFT ES AB:

Du mußt den Goldklumpen in dem Karren unten in der Mine auffangen. Laß die Lok frei: Zieh dazu die Sperre oben auf dem Big Thunder Mountain zurück. Die Lok saust die Strecke hinab und stößt den Goldklumpen in die dunklen Schächte im Berg. Kommt der Klumpen unten links aus dem Schacht, hast Du nur Geröll gegraben. Dein Durchgang ist sofort beendet.

Rollt der Klumpen in die Schaufel, darfst Du einen weiteren Versuch machen: Dieses Mal steckst Du den Klumpen oben in den Berg.

Landet der Goldklumpen im Karren im mittleren Schacht, hast Du Gold gefunden! Du bekommst die Tasche als Souvenir.



ADVENTURELAND: PIRATES OF THE CARIBBEAN (DIE PIRATEN DER KARIBIK)

VORBEREITUNG

Stellt die Gallione der Piraten irgendwo in die Lagune. Das Schiff muß vor Beginn des Spiels gerade liegen.

UND SO LÄUFT ES AB:



Du mußt die sechs Schatzkisten aufeinanderstapeln, ohne daß die Gallione kentert. Stell Kiste für Kiste an Bord ab – in der Takelage, im Aussichtsbug oder auf Deck. Fällt auch nur eine Kiste in die Lagune, oder neigt sich das Schiff nach einer Seite, ist die Aufgabe nicht gelöst. Stapelst Du dagegen alle sechs Kisten erfolgreich aufeinander, gewinnst Du die Micky Maus Ohren als Souvenir.

DISCOVERYLAND: DAS ORBITRON

VORBEREITUNG:

Stellt das Orbitron Raumschiff und den Lastenträger auf die passenden Abbildungen auf dem Spielbrett.

UND SO LÄUFT ES AB:

Du mußt den Lastenträger mit Hilfe der Magnetkraft des Orbitron entlang des Raumpfades führen, ohne daß eine Berührung stattfindet, um schließlich das Ziel-Feld "X" zu erreichen. Der Lastenträger wird mit Hilfe der Magnetkraft des Orbitron-Raumschiffs vorwärts "gedrückt". Kommst Du in Berührung, mußt Du den Lastenträger auf das Feld zurücksetzen, auf dem die Berührung geschah.

Du darfst mit dem Lastenträger nur eine bestimmte Zahl von Berührungen haben. Dazu würfelst Du ein Mal. Die Augenzahl bestimmt, wieviele Berührungen Du haben darfst, ehe Du aus der Runde ausscheiden mußt. Überschreitest Du diese Zahl, ehe Du das Ziel erreicht hast, hast Du die Aufgabe nicht gelöst. Erreichst Du das Ziel vorher, gewinnst Du den Teddybär als Souvenir.

