

# Flieg Dumbo flieg

## SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: taktisches Gedächtnis-Brettspiel  
Spielerzahl: 2-4  
Altersempfehlung: ab 6 Jahre  
Spieldauer: ca. 30 Minuten  
Taktik/Gedächtnis ○●○○○ Glück

Spielplan liegen. Übrigens: Hat man eine Zielkarte auf dem Plan erreicht, so darf man **zuerst** eine neue aufdecken, bevor man seine oberste Dumbo-Karte nach unten schiebt.

Es gibt noch zwei besondere Bestimmungen zu beachten:

1. Wird eine Zielkarte aufgedeckt, die bereits auf dem Spielplan offen ausliegt (jedes Zielkarten-Motiv kommt auf den Karten dreimal vor), so wird diese – wie bei der Spielvorbereitung – ganz aus dem Spiel genommen und eine neue Karte wird gezogen.
2. Deckt man eine Zielkarte auf, und auf diesem Motiv auf dem Plan steht gerade zufällig der Dumbo eines Spielers, so erhält der betreffende Spieler diese Zielkarte automatisch ausgehändigt und legt sie vor sich ab. Dann deckt man die nächste Zielkarte auf und das Spiel geht normal weiter.

### 5. Spielende

Ist der Zielkartenstapel aufgebraucht und sind außerdem die letzten beiden Zielkarten auf dem Spielplan abgeräumt, so endet das Spiel. Gewinner ist der Spieler, der die meisten Zielkarten besitzt; bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

## 1. Spielidee und Spielziel

Dumbo, der sympathische fliegende Elefant, unternimmt eine Flugreise zu mehreren Plätzen, die er sich gern ansehen möchte.

Im Spiel hat jeder von Euch drei Dumbo-Figuren und versucht, die jeweils anzufliegenden Plätze zu erreichen. Aber aufgepaßt: Dumbo kann immer nur „seinem Dumbo“ folgen, in die sein Rüssel zeigt! Und in die Richtung fliegen, in die sein Rüssel zeigt! Und wer Pech hat oder die Flugroute nicht richtig vor ausgerechnet, der muß auf einmal in eine falsche Richtung weiterfliegen...

Wer von Euch hat schließlich die meisten Zielplätze als erster erreicht? Und jetzt wünschen wir: „Gut Flug!“

## 2. Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 24 Zielkarten (8 Motive, je 3mal vorhanden)
- 12 Dumbo-Karten (je 3 Karten in 4 verschiedenen Farben)

Hat man seinen Dumbo bewegt, so nimmt man die oberste seiner drei Dumbo-Karten und legt sie, mit dem Rüssel in eine beliebige der vier Richtungen nach eigener Wahl zeigend, unter seine beiden anderen Dumbo-Karten (aber ohne zu mögeln und ohne sich dabei „aus Versehen“ die mittlere Karte anzusehen...). Somit hat man festgelegt, in welche Richtung man sich bei seinem übernächsten Zug fortbewegen wird! Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Was man noch wissen sollte: Es herrscht Zugzwang. Zeigt der Rüssel in eine Richtung, in die man eigentlich nicht fliegen wollte, so muß man sich dennoch um mindestens 1 Feld fortbewegen. Steht man auf einem Randfeld und der oberste Rüssel zeigt zum Rand hin, dann kann man natürlich in dieser Runde nicht ziehen, sondern hofft, daß der seine oberste Karte nach unten – und hofft, daß auch der Rüssel der nun oben liegenden Karte nicht auch wieder zum Rand hin zeigt...

### 4.2. Erreichen einer Zielkarte

Wer mit seinem Dumbo eine der beiden auf dem Plan ausliegenden Zielkarten direkt erreicht, darf sich diese Karte nehmen und legt sie offen vor sich ab. Dann deckt derjenige Spieler eine neue Zielkarte vom verdeckten Stapel auf und legt sie auf dem Plan, so daß immer zwei Ziele gleichzeitig auf dem

### 3. Vorbereitung

Zunächst erhält jeder Spieler 3 Dumbo-Karten in einer Farbe, türmt sie, mit den Vorderseiten sichtbar, beliebig übereinander auf (die Dumbo-Rüssel sollten aber am besten nicht alle in dieselbe Richtung zeigen), und legt sie dann alle zusammen auf ein beliebiges freies Spielfeld; ausgenommen sind nur die 8 fett umrandeten Felder.

Dann mischt man die 24 Zielkarten verdeckt durch und legt sie, die Rückseiten nach oben zeigend, auf einem Stapel neben dem Spielplan ab. Die obersten 4 Karten werden, ohne sich die Karten-Vorderseiten anzusehen, abgehoben und in den Spielplan zurückgelegt. Diese Karten kommen also nicht ins Spiel.

Jetzt deckt man die zwei obersten Zielkarten des Stapels auf und legt sie offen auf dem Spielplan ab, die jeweils das fett umrandeten Feldern ab, die jeweils das selbe Motiv zeigen. Somit sind die ersten Plätze festgelegt, die Dumbo anfliegen Motiv gezogen. Wird zu Anfang zweimal dasselbe Karten aus dem Spiel und zieht dafür eine neue Zielkarte vom Stapel.

### 4. Spielverlauf

**4.1. Fortbewegung von Dumbo**  
Der jüngste Spieler beginnt, und nach ihm geht's im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist, bewegt seine drei übereinander geschichteten Karten um **1-5 Felder geradlinig** nach seiner Wahl weiter, aber nur in die Richtung, in die der Rüssel von Dumbo zeigt! Auf oder über Dumbo-Kartenstapel der Mitspieler darf man aber nicht ziehen, und auch über ein Randfeld hinaus kann nicht gezogen werden.

**Beispiel:** So viele Felder weit kann man mit seinem Dumbo **höchstens** ziehen, wenn man an der Reihe ist:

