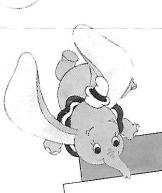


T.Nr. 131113



auf dem Plan erreicht, so darf man zuerst eine neue Spielplan liegen. Übrigens: Hat man eine Zielkarte

Es gibt noch zwei besondere Bestimmungen zu beaufdecken, beyor man seine oberste Dumbo-Karte nach unten schiebt.

achten:

dem Spiel genommen und eine neue Karte wird diese – wie bei der Spielvorbereitung – ganz aus tiv kommt auf den Karten dreimal vor), so wird dem Spielplan offen ausliegt (jedes Zielkarten-Mo-1. Wird eine Zielkarte aufgedeckt, die bereits auf

gezogen.

und legt sie vor sich ab. Dann deckt man die näch-Spieler diese Zielkarte automatisch ausgehändigt Dumbo eines Spielers, so erhält der betreffende ste Zielkarte auf und das Spiel geht normal weiter. Motiv auf dem Plan steht gerade zufällig der 2. Deckt man eine Zielkarte auf, und auf diesem

Spielplan abgeräumt, so endet das Spiel. Gewinner ist der Spieler, der die meisten Zielkarten beaußerdem die letzten beiden Zielkarten auf dem 1st der Zielkartenstapel aufgebraucht und sind sitzt; bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger. 5. Spielende



1. Spielidee und Spielziel

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

wer Pech hat oder die Flugroute nicht richtig vorausberechnete, der muß auf einmal in eine falsche in die Richtung fliegen, in die sein Rüssel zeigt! Und reichen. Aber aufgepaßt: Dumbo kann immer nur "seinem Dumbo" immer vor den Mitspielern zu erund versucht, die jeweils anzufliegenden Plätze mit Im Spiel hat jeder von Euch drei Dumbo-Figuren Richtung weiterfliegen...

als erster erreicht? Und jetzt wünschen wir: "Gut Wer von Euch hat schließlich die meisten Zielplätze

2. Spielmaterial

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

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

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

Dann deckt derjenige Spieler eine neue Zielkarte vom verdeckten Stapel auf und legt sie auf den Plan, so daß immer zwei Ziele gleichzeitig auf dem sich diese Karte nehmen und legt sie offen vor sich Plan ausliegenden Zielkarten direkt erreicht, darf Wer mit seinem Dumbo eine der beiden auf dem 4.2. Erreichen einer Zielkarte

