

SPIELREGELN

Anzahl Spieler: 2-6 Spieler.

INHALT: 6 Spielfigurensets (Schlumpfe), 1 Würfel, 6 Stopper (Gargamel), 1 Spielbrett.

STARTPOSITION:

Jeder Spieler beginnt mit 2 Spielfiguren derselben Farbe auf dem Startfeld. Auf dem ersten Spielfeld steht der Stopper jedes Spielers. Der Stopper spielt erst mit, nachdem ein Spieler mit seiner ersten Spielfigur gezogen hat. Das Spiel beginnt also für alle Spieler mit einem Spielfigurenzug. Wer als erster eine 6 würfelt, darf anfangen. Man kann natürlich auch denjenigen anfangen lassen, der die höchste Zahl gewürfelt hat. Beim nächsten Würfeln darf man seine Spielfigur um die gewürfelte Anzahl Felder vorwärtsbewegen.

ZIEL DES SPIELS:

Ziel des Spiels ist es, seine 2 Spielfiguren als erster auf die Zielfelder zu bekommen. Der Stopper schränkt die Bewegungsfreiheit ein und macht es deshalb besonders schwierig, das Ziel zu erreichen.

SPIELVERLAUF:

Jeder Spieler bewegt abwechselnd seine Spielfigur und seinen Stopper um die gewürfelte Anzahl Felder vorwärts. Jeder Spieler zieht also erst mit seiner Spielfigur und in der nächsten Runde mit seinem Stopper.

Jeder Spieler fängt mit einer seiner beiden Spielfiguren an. Der Stopper und die Spielfigur dürfen sich nicht auf demselben Feld befinden. Wenn der Stopper auf das Feld einer Spielfigur kommt (oder andersherum), verliert die Spielfigur und muss zurück auf das Startfeld. Der Stopper bleibt dann auf dem betreffenden Feld stehen. Wenn ein Spieler vom Startfeld aus eine 1 würfelt, bleibt die Spielfigur auf dem Startfeld stehen, da der Stopper sich bereits auf dem ersten Feld befindet.

MIT DER ZWEITEN SPIELFIGUR ZIEHEN:

Ein Spieler darf seine zweite Spielfigur erst ins Spiel bringen, wenn er in einer Spielfigurenrunde eine 6 gewürfelt hat. Wenn ein Spieler in einer Stopperrunde eine 6 würfelt, bleibt die zweite Spielfigur auf dem Startfeld stehen und zieht er mit dem Stopper 6 Felder vorwärts.

DIE ZIELFELDER:

Die Spielfigur und der Stopper bewegen sich anfänglich immer in Richtung Ziel. Wenn ein Spieler nicht genau die richtige Zahl würfelt, um auf die zwei Zielfelder zu gelangen, muss er seine Spielfigur und seinen Stopper wieder rückwärts in Richtung Start bewegen. Dies muss er in jeder folgenden Runde tun. In den Spielfigurenrunden werden die Zielfelder mitgezählt, in den Stopperrunden jedoch nicht: der Stopper darf die Zielfelder nicht betreten. Eine Spielfigur darf den Stopper auf dem Weg zum Ziel frei überholen. In der Gegenrichtung darf sie jedoch nicht am Stopper vorbei.

Die erste Spielfigur ist erst im Ziel, wenn sie auf dem hintersten Zielfeld steht. Wenn auf dem hintersten Zielfeld eine Spielfigur steht, wird dieses Feld nicht mehr mitgezählt.

Eine Runde aussetzen bzw. nicht weiter spielen dürfen:

Wenn ein Spieler auf das Abbildungsfeld in der Mitte des Spielbretts (die schlafenden Schlumpfe) kommt, muss er mit seiner Spielfigur eine ‚Spielfigurenrunde‘ aussetzen. In der Stopperrunde darf er aber trotzdem mitspielen.

Wenn ein Spieler eine Spielfigur auf dem Startfeld und die andere auf einem der Zielfelder stehen hat, darf er erst weiterspielen, wenn er eine 6 gewürfelt hat. Er darf dann auch mit seinem Stopper nicht weiterspielen. Dasselbe gilt, wenn sich beide Spielfiguren eines Spielers auf dem Startfeld befinden.

GEWINNER DES SPIELS:

Wer seine beiden Spielfiguren als erster auf die zwei Zielfelder bekommt, gewinnt.

TIPP

Wenn es dir schwerfällt, die Stopper- und Spielfigurenrunden auseinanderzuhalten, kannst du hierfür eine Spielmarke mit zwei Abbildungen oder eine Münze verwenden.



die
SCHLUMPFE

HOP 'N STOP[®]
DAS SPIEL



© *Peyo* 2011 - Licensed through
I.M.P.S. (Brussels) - www.smurf.com

WARNUNG: Nicht geeignet für
Kinder unter 3 Jahren - Kleinteile
können verschluckt werden.



 Rubinstein BV
Prinseneiland 43
1013 Amsterdam NL
www.rubinstein.nl