

MASTERS OF UNIVERSE

Masters of the Universe

Brettspiel 2 – 6 Spieler ab 4 Jahren

Inhalt

1 Dreidimensionaler Spielplan
1 Spinner (Drehscheibe)
6 Spielsteine

Kurzbeschreibung:

He-man, der stärkste und mächtigste Mann im Universum, begegnet auf seiner Reise zur Festung von Macht und Geheimnis, Schloß Grayskull, zahlreichen Gefahren. Sein Traumziel, den Planeten Eternia von den teuflischen Mächten zu befreien, wird von dem Herrscher des Bösen, Skeletor, und seiner teuflischen Leibwache, Beastman, gefährdet. Als He-man das gegnerische und gefährliche Gebiet überquert, versuchen Skeletor und Beastman, die Bewacher des Vulkans, seine Reise zum Schloß aufzuhalten.

Der erste Spieler, der die teuflischen Mächte bezwingt und die Zugbrücke des Schlosses erreicht, gewinnt das Spiel und errettet Eternia vor dem Untergang.

Spielvorbereitung:

Den Spielplan vorsichtig aufklappen. Den Pfeil auf die Drehscheibe stecken. Die Scheiben über den Vulkan so stellen, daß keine Löcher zu sehen sind. Skeletor und Beastman entsprechend weit nach rechts oder links schieben. Jeder Spieler erhält einen Spielstein und stellt ihn auf das Startfeld. Dann dreht jeder Spieler die Drehscheibe. Derjenige mit der höchsten Punktzahl beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Spielablauf:

Jeder Spieler dreht in seiner Runde die Drehscheibe und zieht dann die gezeigte Anzahl Felder mit seinem Spielstein.

Jeder Spieler muß auf seiner Reise zwei riesige Vulkane überqueren, die zu dem Gebiet von Skeletor und Beastman, den Bewachern der Vulkane, gehören. Durch den Einsatz ihrer gefährlichen (unheimlichen Kräfte), können diese den Weg verändern und He-man in den Kratern der Vulkane verschwinden lassen.

Die Bewacher des Vulkans kommen dann ins Spiel, wenn ein Spieler entweder eine sechs dreht oder durch eine entsprechende Anweisung auf dem Spielbrett dazu aufgefordert wird.

Hat ein Spieler die Anweisung erhalten oder eine sechs gedreht und die entsprechende Zahl Felder weitergezogen, muß er je nach Anweisung Skeletor oder Beastman sofort um ein Feld nach rechts oder links verrücken. Läßt sich der Bewacher nicht in der angegebenen Richtung verdrehen, muß die andere Seite eingeschlagen werden. Durch das Verdrehen der Bewacher des Vulkans erscheinen nun die Krater-Löcher an einer anderen Stelle. Endet nun der Spielzug eines Spielers auf einem Krater, fällt er hinein und muß die auf dem Boden angegebene Anzahl Felder zurückziehen.

Ein Krater kann mit einer ausreichenden (gedrehten) Zahl übersprungen werden. Dreht z. B. ein Spieler eine vier und ist nur zwei Felder von dem nächsten Krater entfernt, überspringt er diesen und landet sicher auf dem vierten Feld.

Verdrehen der Vulkanscheibe:

Der Spieler muß strategisch vorgehen, wenn er die Bewacher des Vulkans bewegt. Befindet sich etwa ein Gegenspieler auf einem „sicheren“ Teil des Pfades, kann der Spieler diesen durch entsprechendes Verdrehen eines Bewachers ihn in einen Krater fallen lassen.

Dreht ein Spieler eine sechs, zieht er mit seinem Spielstein 6 Felder vor und versetzt dann einen der beiden Bewacher wie oben beschrieben.

Landet ein Spieler auf einem Feld, auf dem bereits ein anderer Spieler sitzt, versetzt er dessen Spielstein sofort um ein Feld zurück. Anweisungen, den Spielstein zurückzusetzen, müssen sofort ausgeführt werden.

Es muß die genaue Anzahl der noch fehlenden Felder gedreht werden, um das Zielfeld zu erreichen.

Ende des Spieles

Der erste Spieler, der die Zugbrücke des Schlosses erreicht (ZIEL), gewinnt das Spiel.

Anmerkung:

Hier noch ein nützlicher Hinweis, um das Spiel voll genießen zu können: Sollte das Spielbrett anfangs nicht ganz flach aufliegen, einfach mit dem Daumen auf der Rückseite entlang dem Falz fahren. Das ganze mit etwas mehr Druck wiederholen, falls nochmals erforderlich. Wenn man das AUFKLAPP-SPIEL mit ausreichender Sorgfalt behandelt, sind viele Stunden ungetrübter Spielfreude gesichert.

