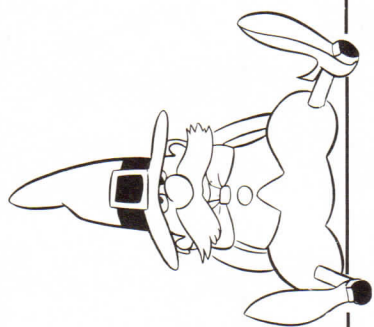
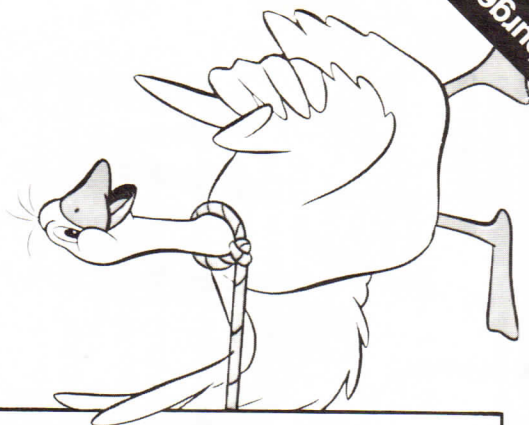
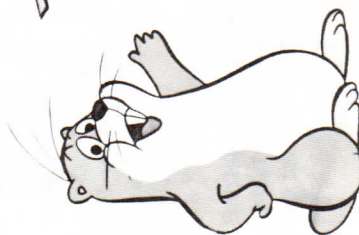
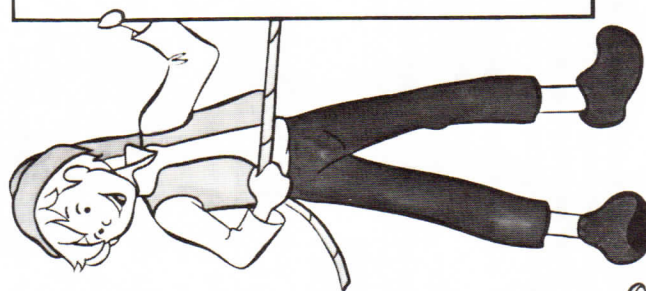
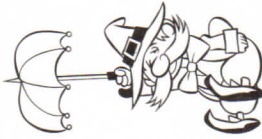
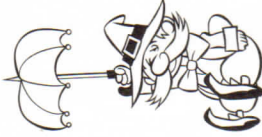




Spielregel

**Rils
Holgerssons
wunderbare
Reise**





Nils Holgerssons wunderbare Reise

Ravensburger Spiele® Nr. 601 5 446 5

Autor: Wolfgang Kramer

Design: Merchandising München

Lizenz: Merchandising München

Ein Würfelspiel für 2-6 Spieler von 6-12 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan
25 Abenteuerkarten
20 Ereigniskarten
6 Spielfiguren
1 Fuchsfigur
2 Würfel
1 Spielregel

Ziel des Spiels:

Wir begleiten Nils auf seiner spannenden Reise mit den Wildgänsen von einem Abenteuer zum nächsten. Hierbei gilt,

möglichst viele Abenteuerkarten zu gewinnen. Dabei helfen Würfelglück und die Ereigniskarten. Aber Achtung: der Fuchs »Smirre« meint es nicht gut.

Vorbereitung:

Beim ersten Spielen werden alle Karten vorsichtig aus der Stanztafel gelöst.

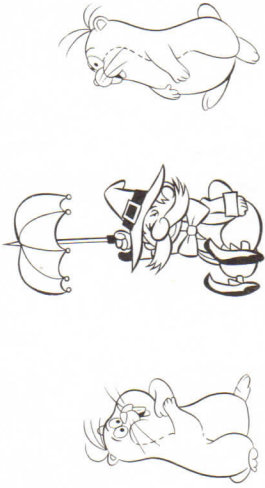
Ereigniskarten:

Die Ereigniskarten werden gemischt und als Kartenstoß verdeckt neben den Spielplan gelegt. Das Bild vom Wichtelmännchen zeigt nach oben.

Abenteuerkarten:

Diese Karten werden ebenfalls gemischt und offen neben den Spielplan gelegt:
bei 2-3 Spielern im Zweierstapel
bei 4-6 Spielern im Dreierstapel.

Die Fuchsfigur auf Feld 14 in den »Fuchsbau von Smirre« setzen. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf Feld 1, den »Bauernhof von Nils Eltern«. Von hier aus starten alle. Wer die höchste Zahl würfelt, darf beginnen.



Spielregel:

Würfeln und ziehen

Die obersten, sichtbaren zwei oder drei (bei 4-6 Spielern) Abenteuerkarten sind die **Reiseziele für alle**. Jeder kann selbst wählen, zu welchem dieser Abenteuer auf dem Spielplan er zuerst und auf welchem Weg der dorthin gelangen will.

Wer an der Reihe ist, würfelt mit **beiden** Würfeln. Die Würfelpunkte werden zusammengezählt und zeigen die Länge eines Zuges. Pro Zug darf man nur in eine Richtung ziehen. Ist ein Feld bereits von einer Spielfigur besetzt, darf man die eigene danebenstellen.



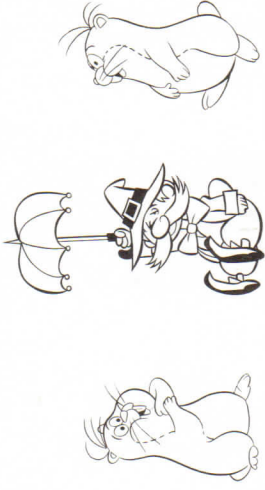
Fuchsfigur

Wo der Fuchs »Smirre« auftaucht, versucht er, die Reise zu behindern. Der Fuch wird immer dann gezogen, wenn ein Würfel Punkte, der andere den Fuchskopf zeigt. Hinauswerfen kann **nur der Fuchs**.

Die Fuchsfigur kann **unterschiedlich** gezogen werden:

Bei 2-3 Spielern:

Zunächst setzt der Spieler seine Spielfigur so viele Felder weiter, wie der Würfel Punkte zeigt. Dann muß er den Fuchs auf ein beliebiges anderes Feld setzen. Er kann einem anderen Spieler



den Weg versperren oder ein Abenteuerfeld belagern. Denn auch hier gilt: Der Fuchs darf nicht übersprungen werden. Und das Abenteuerfeld, auf dem er sitzt, ist gesperrt.

Bei 4-6 Spielern:

Der Spieler muß die Fuchsfigur um so viele Felder weiterrücken, wie der andere Würfel Punkte zeigt. Trifft er dort auf eine Spielfigur, wird sie in den Fuchsbau, Feld 14, verbannt. Von dort muß sie beim nächsten Zug ihre Reise fortsetzen. Das gleiche gilt, wenn eine Spielfigur auf ein Feld kommt, wo bereits der Fuchs steht.

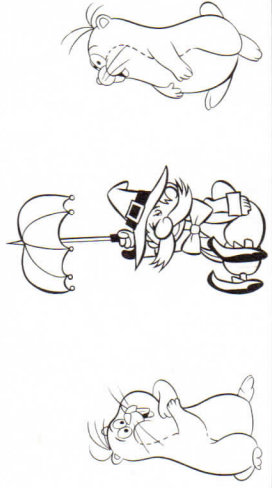
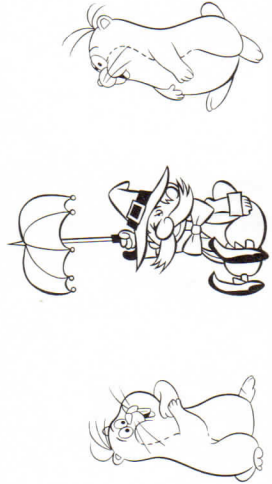
Außerdem darf der Fuchs nicht übersprungen werden. Er versperrt jedem den Weg. Sitzt er auf einem Abenteuerfeld, kann keiner diese Karte erbeuten.

Blaue Felder – Ereigniskarten

Erreicht eine Spielfigur nach einem Zug ein blaues Feld, muß der Spieler eine Ereigniskarte vom Kartenstoß nehmen. Die ihm dort gestellte Aufgabe muß er **sofort** befolgen. Danach wird die Karte wieder verdeckt unter den Kartenstoß geschoben.

Bildfelder – Abenteuerkarten

Die obersten zwei oder drei (bei 4-6 Spielern) Abenteuerkarten auf den Stapeln sind sichtbar. Sie bestimmen die Reiseziele.



Taucht gleich zu Beginn, wenn noch alle Spielfiguren auf dem Startfeld stehen, die Abenteuerkarte 1 »Nils Bauernhof« auf, wird dieser Stapel neu gemischt. Wer mit seiner Spielfigur eines dieser Reiseziele erreicht, **oder** bei seinem Zug über ein Abenteuerfeld hinweggereist ist, muß die entsprechende Abenteuerkarte vom Stapel nehmen – jedoch immer erst nach Beendigung des Zuges. Das gleiche gilt, wenn man über zwei Abenteuerfelder hinwegreist.

Ende des Spiels:

Nils Holgerssons wunderbare Reise ist beendet, wenn alle Abenteuerkarten vergeben sind. Wer bei seiner Reise die meisten gewinnen konnte, hat das Spiel gewonnen. Haben zwei Spieler gleich viele Abenteuerkarten vorzuzeigen, gibt es zwei Sieger.

© 1982 by Otto Maier Verlag Ravensburg

© 1982 Merchandising München KG

Ravensburger

Otto Maier Verlag Ravensburg

