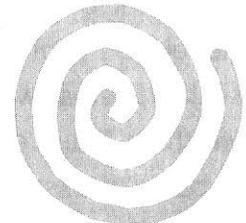
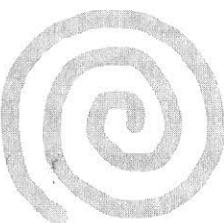


Ab jetzt bist Du auch vor Kocoum sicher,
denn er kann John Smith bei jedem
Spieler nur einmal gefangennehmen.
John Smith darf immer nur von dem Spieler
befreit werden, dem er „abgejagt“ wurde.

SPIELEND E

Sobald ein Spieler das letzte Feld
an der Küste mit genauer Augenzahl erreicht
und im Besitz der Kärtchen John Smith, Meeko und
Flit ist, hat er das Spiel gewonnen. Hast Du
eine zu hohe Zahl gewürfelt, bleibst Du stehen
und mußt es in der nächsten Runde
erneut versuchen.



T.Nr. 244910



Disney's
POCAHONTAS

Das romantische Familienspiel



SPIELINFO

Spieltyp: Würfel-Merkspiel

Spielerzahl: 2-4

Altersempfehlung: 6-88

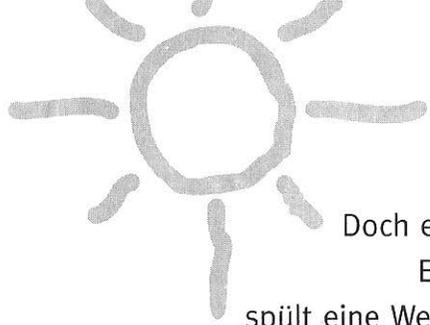
Spieldauer: ca. 30 Min.

Spielautor: Knut-Michael Wolf

Taktik ○○●○○ Glück

© Disney

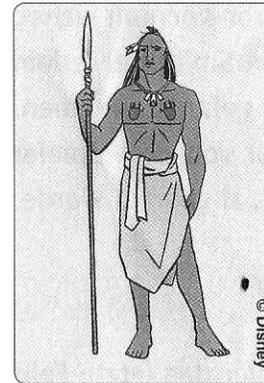




Die Wälder Virginias
sind die Heimat von Pocahontas,
die Tiere ihre Freunde.
Doch eines Tages wird die Idylle gestört:
Ein Schiff legt an der Küste an und
spült eine Welle englischer Abenteurer ans Ufer.
Sie wollen das Land der Indianer in Besitz nehmen.
Einem von ihnen, Käpt'n John Smith,
vermag Pocahontas die Augen
für die Schönheit der Natur zu öffnen.
Wer schafft es als erster, John Smith zu finden
und ihn gemeinsam mit
Meeko und Flit wieder
zu seinem Schiff zu bringen?

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren Pocahontas
- 1 Spielfigur Kocoum
- 24 Bäume
- 24 Aufkleber (je 1 x Käpt'n John Smith, Gouverneur John Ratcliffe, Percy, Meeko, Flit, sowie 19 Siedler)
- 29 Figurenhalter
- 4 Kärtchen „John Smith“
- 4 Kärtchen „Meeko“
- 4 Kärtchen „Flit“
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



Kocoum

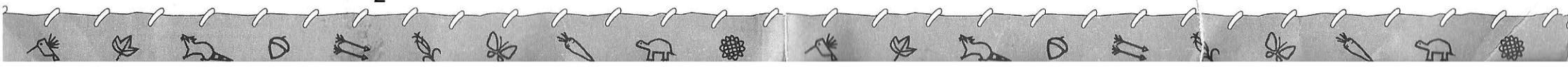
Sobald der erste Spieler John Smith gefunden hat, wird die Kocoum-Spielfigur im Indianerdorf aufgestellt und bleibt von nun an ständig im Spiel. Kocoum ist eifersüchtig auf John Smith und versucht ihn gefangenzunehmen.

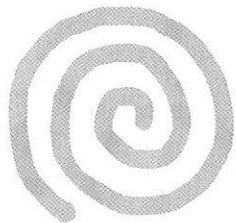
Jeder Spieler kann, wenn er an der Reihe ist und gewürfelt hat, anstelle seiner Pocahontas-Figur auch Kocoum bewegen, um einer gegnerischen Spielfigur John Smith „abzujagen“.

Sobald Kocoum eine Pocahontas-Figur erreicht oder überholt, die im Besitz eines John-Smith-Kärtchens ist, wird das Kärtchen ins Indianerdorf gelegt. (Wenn Pocahontas selbst an Kocoum vorbeizieht, wird John Smith nicht gefangengenommen.)

Pocahontas muß John Smith im Indianerdorf befreien: Wenn Kocoum Dir das John-Smith-Kärtchen abgejagt hat, mußt Du mit Deiner Pocahontas ins Indianerdorf ziehen. Du kannst John Smith nicht wieder im Wald suchen, selbst wenn Du weißt, hinter welchem Baum er steckt.

Sobald Du das Dorf erreicht hast (genaue Augenzahl ist nicht erforderlich), kannst Du Dein John-Smith-Kärtchen wieder aufnehmen.





Wenn Du eine dieser besonderen Figuren entdeckt hast, dann stellst Du den Baum nicht an seinen ursprünglichen Platz zurück, sondern Du tauschst ihn mit einem beliebigen anderen Baum aus. (Den anderen Baum darfst Du Dir nicht ansehen!)

Hast Du eine „6“ gewürfelt, darfst Du Dir zusätzlich einen beliebigen Baum (irgendwo auf dem Spielbrett) ansehen. Diesen Baum zeigst Du den anderen Spielern nicht!

Ist dahinter eine der besonderen Figuren versteckt, merk Dir seine Position gut. In jedem Fall kommt der Baum wieder dorthin, von wo Du ihn aufgenommen hast.

Von den Kärtchen „John Smith“, „Meeko“ und „Flit“ darfst Du nur jeweils eins besitzen. Findest Du eine dieser Figuren noch mal, bekommst Du davon kein zweites Kärtchen! In diesem Fall bleibt der Baum auch an seinem Platz stehen.

Sobald Du John Smith, Meeko und Flit gefunden hast, kannst Du Dich auf den Weg zur Küste machen. Wenn Du allerdings eines dieser Kärtchen unterwegs verlierst, mußt Du erst wieder im Wald nach der Figur suchen, bevor Du zur Küste ziehst. Am Ziel mußt Du nämlich alle drei Kärtchen haben.

SPIELZIEL

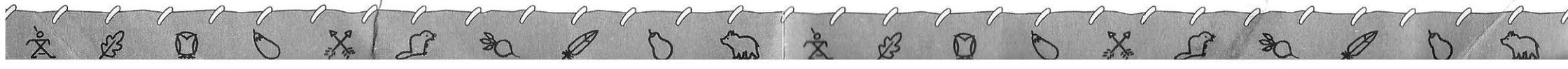
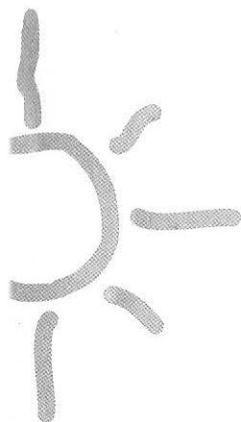
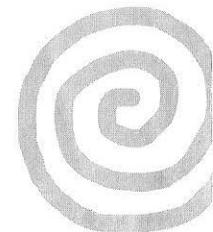
Wer als erster John Smith, Meeko und Flit findet und mit ihnen die Küste erreicht, gewinnt das Spiel. Aber Vorsicht vor John Ratcliffe oder Percy: Sie behindern Dich auf Deinem Weg zum Ziel. Und auch der eifersüchtige Kocoum verhindert, daß Du die Küste schnell erreichst.

SPIELVORBEREITUNG

☀ Vor dem ersten Spiel löst Ihr vorsichtig die Bäume, Figuren und Kärtchen aus der Stanztafel. Die Figuren werden in die durchsichtigen Figurenhalter gesteckt. Bevor Ihr die Bäume in die grünen Figurenhalter steckt, müßt Ihr die Aufkleber unter die Sockel kleben, so daß unter jedem Baum eine Figur versteckt ist.

☀ Zu Beginn des Spiels werden die 24 Bäume auf dem Spielplan verteilt; dabei darf niemand nachsehen, wer sich hinter (= unter) den Bäumen versteckt. (Die Bäume werden nicht auf die Spielfelder, sondern auf die auf dem Spielplan abgebildeten Bäume gestellt. Die abgebildeten Bäume ragen jeweils mit ihrem Stamm oder ihrer Krone in ein Spielfeld hinein und sind diesem Spielfeld zugeordnet.)

☀ Die Kärtchen „John Smith“, „Meeko“ und „Flit“ werden offen neben dem Spielplan bereitgelegt, ebenso die Spielfigur Kocoum.



- ☀ Jeder Spieler wählt eine Pocahontas-Spielfigur aus und stellt sie ins Dorf (das Dorf gilt als ein Spielfeld).
- ☀ Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt mit dem Spiel; die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

SPIELABLAUF

Wenn Du an die Reihe kommst, würfelst Du und ziehst mit Deiner Spielfigur entsprechend viele Felder vorwärts. Auf einem Feld können mehrere Figuren gleichzeitig stehen, geschlagen wird nicht. Du brauchst die Würfelzahl nicht in voller Länge zu ziehen, sondern Du kannst auch schon vorher stehenbleiben. Landest Du nämlich direkt neben einem Baum, schaut Du nach, wer sich dahinter (= darunter) verbirgt. Das Ergebnis zeigst Du allen Spielern. Wenn sich hinter dem Baum ein gewöhnlicher Siedler versteckt hat, stellst Du ihn wieder an seinen Platz zurück und Dein Zug ist zu Ende. Hat aber hinter dem Baum vielleicht jemand anders gesteckt?

Käpt'n John Smith

Toll, daß Du ihn gefunden hast! Nimm Dir das John-Smith-Kärtchen, und leg es offen vor Dir auf den Tisch.



Meeko

Hier also treibt er sich herum! Nimm Dir das Meeko-Kärtchen, und leg es offen vor Dir auf den Tisch.



Flit

Na, endlich! Nimm Dir das Flit-Kärtchen, und leg es offen vor Dir auf den Tisch.



Gouverneur John Ratcliffe

So ein Pech, er hat Dich entdeckt! Du mußt einem beliebigen anderen Spieler eines Deiner Kärtchen abgeben, das ihm noch fehlt. Ist das nicht möglich, hast Du Glück gehabt: dann passiert nichts!



Percy

Du kannst nicht verhindern, daß Meeko mit ihm seine Spielchen treibt. Leg das Meeko-Kärtchen wieder neben den Spielplan zurück. Du mußt Meeko erst im Wald wiederfinden, um das Kärtchen erneut zu bekommen. Hast Du noch kein Meeko-Kärtchen, passiert Dir nichts.