

Nicht nur zur Trickfilmzeit kommt Adelheid, jetzt kommt sie auch zur Spielezeit! Und wie immer, ist sie nicht allein. Ihre ganze Freundes-schar von Rocky, dem Eichhörnchen bis zu Bullwinkle, dem Elch spielt mit.

Zum Spiel gehören:

- 2-6 Mitspieler
- 1 Spielplan
- 18 Spielfiguren
- 48 Karten
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung:

Zu Beginn stellt jeder Spieler seine drei Figuren hinter dem Startfeld des Spielplans auf. Dazu bekommt jeder fünf Karten aus dem gut gemischten Kartenstoß ausgeteilt. Die restlichen Karten werden als Stapel mit dem Bild nach unten neben den Spielplan gelegt. Zunächst wird eine Runde gewürfelt. Wer die höchste Zahl erreicht, beginnt das Spiel.

Spielverlauf:

Der erste Spieler würfelt und rückt eine seiner Figuren so viele Felder vor, wie seine Würfelzahl beträgt. Dabei stehen ihm alle vier Wege vom Startfeld weg offen. Die **roten** Linien darf er nicht überschreiten.

An einer Figur auf dem Spielplan kann der Spieler mit seinem Stein nur vorbei, wenn er eine Karte mit derselben Figur aus seinem Kartenvorrat in der Hand ablegen kann. Die Karte wird mit der Bildseite nach oben neben den verdeckten Kartenstapel gelegt. Sie muß allen Mitspielern sichtbar sein. Der Spieler muß die Karte auch dann ablegen, wenn er mit seinem Spielstein das Figurenfeld besetzen will.

Spielziel:

Jeder Spieler muß mit seinen drei Figuren durch ein Labyrinth ins Ziel gelangen. Dabei gilt es, an Adelheid und ihren Freunden vorbeizukommen, wo immer sie sich in den Weg stellen. Das ist gar nicht so einfach, denn jede dieser Figuren läßt einen Spielstein nur dann passieren, wenn der Spieler die dazugehörige Karte hat. Und da ver-steht Adelheid ausnahmsweise keinen Spaß: Wer den Elch nicht unter seinen Karten hat, kommt am Elch nicht vorbei!

Erreicht oder überschreitet ein Spieler mit einem seiner Spielsteine ein Sternfeld, so darf er eine Karte vom verdeckten Kartenstapel aufnehmen. Damit erhöhen sich seine Chancen beim nächsten Figurenfeld.

Hat ein Spieler keine Möglichkeit mit einem seiner drei Spielsteine weiterzukommen, weil ihm bestimmte Karten fehlen, muß er entsprechend seiner Würfelzahl Umwege einschlagen. Es ist deshalb vorteilhafter, alle drei Spielsteine möglichst bald ins Spiel zu bringen, als zu versuchen, einen Spielstein möglichst schnell ins Ziel zu würfeln.

Bei drei spielenden Steinen ergeben sich auch mehr Möglichkeiten auf ein Sternfeld zu kommen. Wer mit keinem seiner Spielsteine weiterziehen kann, setzt eine Runde aus. Ist der Kartenstapel aufgebraucht, werden die offenen Karten gemischt und als neuer Stapel verdeckt aufgelegt.

Im Verlauf des Spieles dürfen auch zwei Spielsteine derselben oder verschiedener Farbe ein Feld besetzen. Wenn ein solches „Wehr“ entstanden ist, darf kein dritter Stein mehr auf dasselbe Feld gesetzt werden. Dieser Stein und

alle eventuell noch folgenden Steine müssen vielmehr so lange vor dem „Wehr“ warten, bis es wieder aufgelöst ist.

Spielende:

Sieger ist, wer zuerst seine drei Spielsteine ins Ziel gebracht hat. Das Ziel muß nicht genau angewürfelt werden. Wenn zum Beispiel ein Spielstein vier Felder vom Ziel entfernt steht, erreicht er es mit einer Vier, Fünf oder Sechs.

Viel Spaß
Ihre ASS

Weitere Spiele von ASS, die Ihnen sicher Spaß machen werden:

Das Plumpaquatsch-Spiel

Würfelspiel ab 5 Jahre, 2-4 Spieler

Hier hat jedes Kind sein eigenes Plumpaquatsch-Bild. Immer wenn ein Spieler auf ein Farbfeld kommt, das seiner Spielfigur entspricht, darf er eines seiner Puzzle-Teile ablegen. Ein bißchen Würfelglück gehört schon dazu. Aber wer wird sein Bild als erster fertig puzzeln?

Inhalt: 1 Spielplan, 4 Puzzle-Bilder mit je 16 Teilen, 1 Würfel, 4 Spielfiguren und 1 Spielanleitung.

Kribbel-Krabbel

Gesellschaftsspiel ab 6 Jahre, 2-4 Spieler

Wer findet immer wieder ein leeres Schächtelchen, in dem er seine Maikäfer verstecken kann? Da heißt es aufgepaßt. Denn: Sind bereits Maikäfer in diesem Versteck, muß sie der Spieler herausnehmen. Es gewinnt, wer zuerst alle seine Maikäfer versteckt hat. Doch dabei stören ihn seine Mitspieler und Max und Moritz.

Inhalt: 12 Bilder-Schachteln, 48 Maikäfer, 2 Max- und Moritz-Karten, 1 Würfel mit Max und Moritz und 1 Spielanleitung.



Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken AG
7022 Leinfelden bei Stuttgart