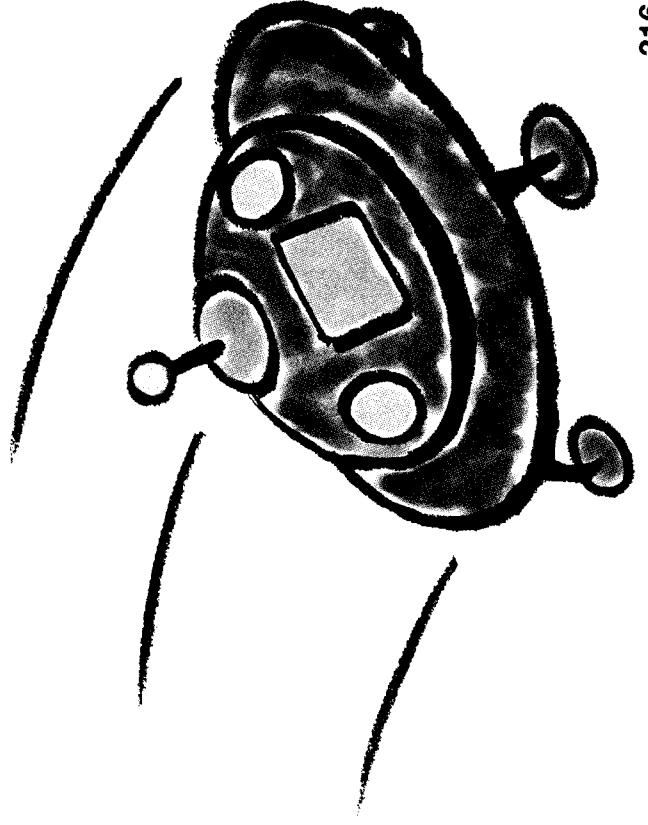


TAMAGOTCHI™

Rules of the game * Spielregeln
Règles du jeu * Spelregels



TAMAGOTCHI

Das Spiel

2 - 4 Spieler
ab 6 Jahren

INHALT

- 1 Spielplan
- 2 Würfel
- 72 ACHTUNG-Kartüen
- 4 TAMAGOTCHI-Spielfiguren mit Kunststoff-Fuschen
- 4 Wachstumsanzeige-Tafeln
- 4 runde Wachstumsanzeiger
- 1 Spielanleitung

"TAMAGOTCHI" - Das Spiel" konnt ihr auf zwei unterschiedliche Arten spielen und beide Spielregeln machen richtig viel Spass!

SPIEL 1

Bei dieser Spielvariante ist das Ziel, als Erster ein voll ausgewachsenes TAMAGOTCHI auf der Wachstumsanzeige-Tafel zu erreichen.

SPIEL 2

Hier ist das Ziel des Spiels, der Letzte zu sein, dessen TAMAGOTCHI noch nicht wieder auf seinen Heimatplaneten zuruckgekehrt ist.

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden die TAMAGOTCHI-Spielfiguren vorsichtig aus dem Karton-Stanzbogen gelöst und in die Kunststoff-Fuschen gesteckt. Danach werden die runden Wachstumsanzeiger aus dem Karton gedrückt.

Die 72 ACHTUNG-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Spielplan gelegt. Jeder Spieler sucht sich eine TAMAGOTCHI-Spielfigur, eine Wachstumsanzeige-Tafel und einen runden Wachstumsanzeiger aus. Die TAMAGOTCHI-Spielfiguren werden auf das runde START-Feld auf dem Spielplan gesetzt. Die runden Wachstumsanzeiger-Scheiben werden auf das Feld mit dem Ei auf die Wachstumsanzeige-Tafeln gelegt.

Vor Spielbeginn einigen sich die Spieler, welche Variante des Spiels sie spielen wollen.

SPIELVARIANTE 1

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, als Erster ein voll ausgewachsenes TAMAGOTCHI auf seiner Wachstumsanzeige-Tafel zu erreichen.

SPIELREGEL

Jeder Spieler erhält 6 ACHTUNG-Karten. Die Karten werden einzeln reihum an die Spieler ausgeteilt. Die Spieler legen die Karten offen vor sich auf dem Tisch ab.

Danach wird ausgelost, wer der erste Spieler ist. Dazu würfelt jeder Spieler einmal mit einem Würfel. Wer die höchste Augenzahl gewürfelt hat, darf anfangen. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

ZIEHEN DER SPIELFIGUREN

Der Startspieler würfelt mit dem weissen Würfel. Er zieht seine TAMAGOTCHI-Spielfigur so viele Felder vor, wie der Würfel Punkte zeigt.

BEISPIEL:

Du würfelst und der Würfel zeigt fünf Punkte. Jetzt setzt Du deine TAMAGOTCHI-Spielfigur fünf Felder vorwärts. Jedes Spielfeld zählt einen Punkt, auch besetzte Felder zählen mit.

Auf einem Spielfeld dürfen mehrere Figuren stehen. Es wird nicht rausgeworfen. Landet eine Spielfigur am Ende des Zuges auf einem Feld, auf dem schon eine Spielfigur steht, passiert folgendes:

Der Spieler, dem die dort schon stehende Spielfigur gehört, darf von dem ankommenden Spieler eine ACHTUNG-Karte ziehen.

Vor dem Ziehen einer Karte darf der ankommende Spieler keine eigene ACHTUNG-Karte ausspielen, sondern die Vorgaben des Feldes erst erfüllen, nachdem der andere Spieler eine Karte bei ihm gezogen hat...

DER SPIELPLAN



ZAHLENFELDER
Landet ein Spieler mit seiner TAMAGOTCHI-Spielfigur auf einem Feld mit einer Zahl, muss er die ZAHLENFELDER entsprechenden Anzahl ACHTUNG-Karten vom verdeckten Stapel nehmen. Er legt sie offen zu seinen anderen ACHTUNG-Karten vor sich ab.



TAMAGOTCHI-FELDER

Landet ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem TAMAGOTCHI-Feld, zeigt das Feld genau, was der Spieler jetzt für sein TAMAGOTCHI tun muss - ob das TAMAGOTCHI **FUTTER**, **MEDIZIN** oder **DISZIPLIN** braucht.



Dazu muss der Spieler die entsprechende Menge an passenden ACHTUNG-Karten abgeben. Das Symbol auf dem Feld gibt an, welche Sorte und wie viele ACHTUNG-Karten der Spieler abgeben muss, damit sein Liebling TAMAGOTCHI auf der Wachstumsanzeige-Tafel wachsen kann.

Hat der Spieler die passende Zahl der geforderten Karten, darf er den runden Wachstumsanzeiger auf seiner Wachstumsanzeige-Tafel um genau die gleiche Zahl Felder vorwärts setzen, in Richtung des grösser werdenden TAMAGOTCHI.

Hat der Spieler nicht genug Karten der geforderten Art, muss er den Wachstumsanzeiger auf seiner Wachstumsanzeige-Tafel zurücksetzen, und zwar um so viele Felder, wie der Unterschied zwischen der geforderten Menge und der Anzahl der Karten, die der Spieler von dieser Sorte hat, beiträgt.

FUTTER-FELD

EIN BEISPIEL:

Du landest mit Deiner TAMAGOTCHI-Spielfigur auf dem Feld Messer+ Gabel mit der Ziffer 3.

Hier musst Du drei FUTTER-Karten abgeben, damit Dein TAMAGOTCHI wachsen kann. Du hast aber nur eine FUTTER-Karte. Weil Du jetzt nicht gut genug für Dein TAMAGOTCHI sorgen kannst, musst Du den Wachstumsanzeiger um 2 Felder zurücksetzen. 3 FUTTER-Karten waren gefordert, eine hast Du nur: 3 weniger 1 = 2; also musst Du 2 Felder zurück auf der Wachstumsanzeige.

Die ausgespielten Karten werden auf den Spielplan zurückgelegt, auch wenn die Anzahl der geforderten Karten nicht erfüllt werden konnte.

SPIELEN-FELD

Landet eine Spielfigur am Ende des Zuges auf einem Feld mit dem Spielen-Symbol, muss der Spieler fünfmal mit beiden Würfeln gleichzeitig würfeln. Die Mitspieler zählen laut mit, damit das auch richtig klappt.



Der weisse Würfel zählt für den Spieler, der schwarze Würfel stellt den TAMAGOTCHI-Würfel dar. Die Würfel müssen immer zusammen und gleichzeitig geworfen werden.

Zeigt der weisse Würfel mehr Punkte als der Farbenwürfel, darf der Spieler seinen runden Wachstumsanzeiger ein Feld auf der Wachstumsanzeige-Tafel vorwärts setzen. Ist die Augenzahl beim Farbenwürfel für das TAMAGOTCHI höher, muss der Wachstumsanzeiger um ein Feld zurückgesetzt werden. Zeigen beide Würfel die gleiche Zahl, passiert nichts - der Wachstumsanzeiger wird nicht versetzt.

Wenn Du Glück hast, kannst Du Dein TAMAGOTCHI also bis zu fünf Felder auf einmal wachsen lassen...

SCHLAF-FELD

Landet eine Spielfigur am Ende ihres Zuges auf einem SCHLAF-Feld, muss der Spieler in den nächsten Runden aussetzen, je nach aufgedruckter Zahl, eine oder zwei Runden lang.



ENTEN-FELD

Landet eine Spielfigur am Ende des Zuges auf einem ENTEN-Feld, muss der Spieler sofort den Dreck beseitigen.



Dazu würfelt er noch einmal mit dem weissen Würfel. Zeigt der Würfel jetzt eine ungerade Punktzahl, ist der Dreck weggespült und der Spieler darf seinen runden Wachstumsanzeiger ein Feld vorwärts setzen. Zeigt der Würfel eine gerade Zahl, ist der Dreck nicht beseitigt, das TAMAGOTCHI ist nicht zufrieden und der Spieler muss den runden Wachstumsanzeiger um ein Feld zurücksetzen.

Landet im Verlauf des Spiels ein runder Wachstumsanzeiger wieder auf dem Ausgangsfeld mit dem Ei, darf der Spieler aber dennoch weiter mitspielen.

In der nächsten Runde würfelt er ganz normal mit dem weissen Würfel, zieht seine TAMAGOTCHI-Spielfigur auf dem Spielplan vorwärts und versucht so, neue ACHTUNG-Karten zu sammeln.

SPIELEND

Gewinner ist der Spieler, dem es als Erstem gelingt, seinen runden Wachstumsanzeiger auf das Feld mit dem voll ausgewachsenen TAMAGOTCHI, in der Mitte der Wachstumsanzeige-Tafel, zu ziehen.

SPIELVARIANTE 2

Ziel des Spiels ist es, der Letzte Spieler im Spiel zu sein, der noch im Spiel und nicht ausgeschlossen ist, d.h. dessen TAMAGOTCHI noch nicht auf den Heimatplaneten zurückgekehrt ist.

Gespielt wird mit dem gleichen Spielmaterial. Jeder Spieler erhält aber nur 3 ACHTUNG-Karten: eine **MEDIZIN**-, eine **FUTTER**- und eine **DISZIPLIN**-Karte. Es wird ausgelost, wer beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler würfelt mit dem weissen Würfel und zieht seine TAMAGOTCHI-Spielfigur entsprechend viele Felder vorwärts.



FUTTER



MEDIZIN

DISZIPLIN

DIE SPIELREGELN AUS SPIEL 1 GELTEN MIT FOLGENDEN ANDERUNGEN:

Ein Spieler muss seine ACHTUNG-Karten einsetzen und ablegen, wie es die TAMAGOTCHI-Felder auf dem Spielplan fordern. Wenn er die richtige Anzahl Karten ablegen konnte, darf er zur Belohnung seinen runden Wachstumsanzeiger aber nur ein Feld vorwärts setzen!

Landet ein Wachstumsanzeiger wieder auf dem Ausgangsfeld mit dem Ei, so scheidet dieser Spieler sofort aus dem Spiel aus und darf nicht mehr weiterspielen.

DIE ANDEREN SPIELER SPIELEN SOLANGE WEITER, BIS NUR NOCH EIN SPIELER ÜBRIGBLEIBT. DER ZULETZT ÜBRIGGEBLIEBENE SPIELER IST DER GEWINNER DES SPIELS!

HABEN ALLE SPIELER EIN RICHTIGES TAMAGOTCHI-SPIELZEUG?

Wenn alle Mitspieler ihr eigenes TAMAGOTCHI besitzen und keines gerade schläft, können sie es in diesem Spiel auch einsetzen und mitspielen lassen.

WIE DAS GEHT?

Ganz einfach! Alle Spielregeln der ersten oder zweiten Spielvariante gelten ganz normal, ausser...

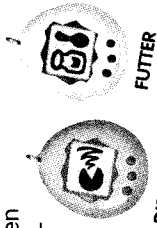
...wenn während des Spielzuges eines Spielers sein elektronisches Haustierchen piept, dann muss sich der Spieler sofort darum kümmern.

Wenn der Liebling eines anderen Spielers während des Spielzuges piept, muss der Spieler sich erst darum kümmern, wenn er wieder an der Reihe ist.

Der Spieler prüft dazu den Gesundheitsmesser seines TAMAGOTCHI, um zu sehen, was das TAMAGOTCHI braucht.

Die Bildschirme für

GLÜCKSGEFÜHL, HUNGER oder **DISZIPLIN** mit den Herzsymbolen zeigen es an.



Der Spieler, dessen elektronisches TAMAGOTCHI piepte, darf, nachdem er sein TAMAGOTCHI versorgt hat, seinen Wachstumsanzeiger um die Zahl der gefüllten Herzen oder Disziplin-Level vorwärts ziehen, die das TAMAGOTCHI anschliessend zeigt.

Dann prüfen auch alle Mitspieler den Gesundheitsmesser ihres TAMAGOTCHI, aber versorgen es nicht neu.

Jeder Spieler muss seinen Wachstumsanzeiger um so viele Felder zurücksetzen, wie es leere Herzen für HUNGER und GLÜCKSGEFÜHL zeigt.

Ein Beispiel: Wenn ein TAMAGOTCHI ein leeres Herz bei HUNGER und 2 leere Herzen bei GLÜCKSGEFÜHL zeigt, muss dieser Spieler seine Wachstumsanzeige um 3 Felder zurücksetzen.

Landet ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem SPIELEN-Feld, lässt der Spieler sein TAMAGOTCHI spielen: wenn das Symbol mit dem **SCHLAGER UND DEM BALL** erscheint, geht es los.

Je nach der Zahl der Übereinstimmungen mit dem TAMAGOTCHI darf der Spieler seinen Wachstumsmesser um ein Feld vorwärts oder

rückwärts setzen. Hat der Spieler dreimal richtig geraten und das TAMAGOTCHI nur zweimal, darf der Wachstumsanzeiger ein Feld vorwärts.

Hat der Spieler aber nur zweimal Recht gehabt und das TAMAGOTCHI dreimal, muss der Wachstumsanzeiger ein Feld zurück.

Schläft ein TAMAGOTCHI während des Spiels ein, muss der Spieler, dem das TAMAGOTCHI gehört, ausscheiden.