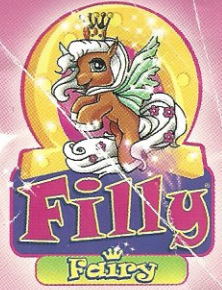


Und für alle, die von den Filly Fairies nicht genug bekommen:

Die PUZZLE-Kollektion!



Die großen
100 Teile-Puzzle

oder die kleinen
54 Teile-Puzzle mit
8 tollen Motiven
zum Sammeln.



NORIS-SPIELE Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

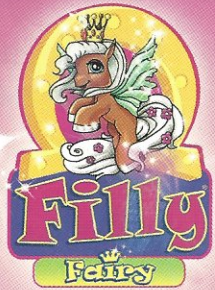
www.noris-spiele.de

© 2010 Lizenz durch:
Dracco Company Ltd.



Wettlauf im Zauberwald

Das spannende Filly Fairy-Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren



Inhalt:

Spielplan, Würfel, 4 Filly Fairy-Figuren, Anleitung

Kurzbeschreibung:

Ihr seid mit eurem Filly im Filly Fairy-Wald und wollt eine wichtige Nachricht ins Schloss bringen. Doch das Schloss liegt tief im Fairy-Wald und der Weg dorthin ist nicht einfach. Denn nur mit Hilfe der anderen Fillys ist es möglich, die magischen Tore zu passieren. Rücke geschickt mit deinem Filly und denen deiner Mitspieler auf die richtigen Felder im Wald und erreiche als Erstes das Filly-Schloss.

Aufbau:



Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt und je 1 Filly auf die Startfelder in den Ecken. **Stellt immer alle Fillys auf** den Spielplan, auch wenn ihr nur zu zweit oder dritt spielt. Jeder sucht sich ein Filly aus, mit dem er versucht, ins Schloss zu gelangen.

Spielablauf:

Wer an der Reihe ist, würfelt. Das Würfelergebnis darfst du auf alle Fillys verteilen. Dabei ist es egal, ob es dein eigenes, ein Filly deiner Mitspieler oder beim Spiel zu zweit oder dritt ein Filly ist, das niemandem gehört.



Hast du eine 1 gewürfelt, dann darfst du nochmal würfeln und den neuen Würfelwurf dazuzählen. Würfelst du mehrmals hintereinander die 1 wird sie auch mehrmals dazugezählt. (z. B. 1+1+5=7)

Die Fillys dürfen beliebig links oder rechts herum auf dem Spielplan gezogen werden. Du musst immer alle gewürfelten Zahlen verwenden. Es ist erlaubt, ein Filly auch mehrmals in einem Zug zu bewegen.

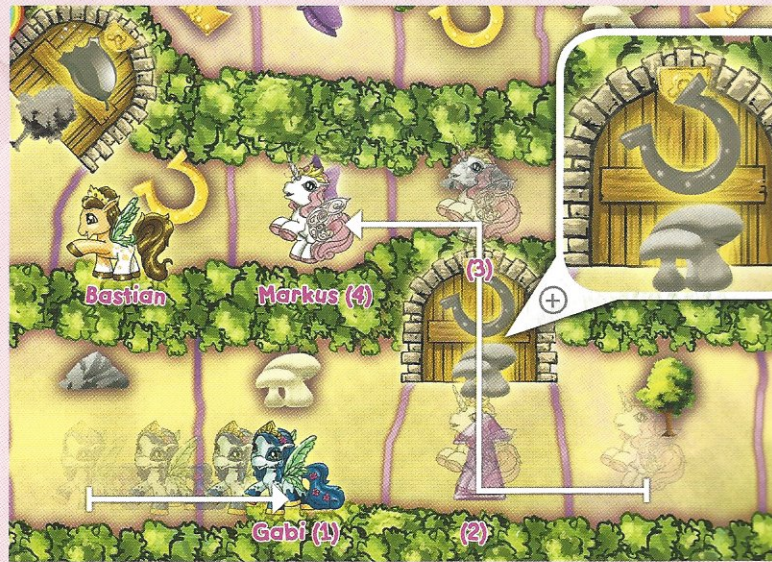
Es dürfen aber nie 2 Fillys auf demselben Feld stehen. Besetzte Felder werden einfach bis zum nächsten freien Feld übersprungen.



Durch ein Tor darf das Filly nur, wenn die anderen Fillys auf den Feldern mit den zwei zum Tor passenden Symbolen stehen. Tore dürfen immer nur in Pfeilrichtung in die Mitte des Spielplans durchschritten werden. Ist ein Filly erstmal durch ein Tor hindurch, darf es nicht

wieder zurückgesetzt werden. Ein Tor ist nur offen, wenn Fillys beim Durchziehen auf den richtigen Feldern stehen. Man kann nicht von einem benötigten Feld herunter durch ein Tor ziehen. Das Tor schließt sich in dem Moment, in dem das Filly das entsprechende Feld verlässt.

Beispiel: Markus würfelt eine 4, er setzt das Filly von Gabi auf das Feld mit dem Pilz. Das Filly von Bastian steht bereits auf dem Hufeisen. Damit ist das „Pilz und Hufeisen“-Tor geöffnet und Markus kann seine verbleibenden 3 Schritte verwenden, um durch das Tor zu gehen.



Spielende:

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler sein Filly ins Schloss gerückt hat. Er hat das Spiel gewonnen.

Alternativ könnt ihr auch mehrere Runden spielen. Dabei bekommt der, der ins Schloss gekommen ist, einen Punkt (das könnt ihr euch merken, aufschreiben oder mit Süßigkeiten markieren). Das Filly wird dann vom Schloss wieder auf ein beliebiges Startfeld gestellt. Die anderen Fillys bleiben, wo sie sind. Wer als Erstes 3 Punkte hat, gewinnt das Spiel.



NORIS-SPIELE Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany
Art.-Nr.: 60 601 6909

www.noris-spiele.de

© 2010 Lizenz durch:
Dracco Company Ltd.

