

Zaromba und der verhexte Wald



Clementoni GmbH
Gutenbergstraße 3 76437 Rastatt
Tel.: 07222-9689860 • Fax: 07222-9689868
e-mail: clementoni@t-online.de
Cod. S76991

Zaromba und der verhexte Wald

Ein Spiel von Reiner Knizia
für 3 bis 5 Spieler ab 6 Jahren

Der Wald brennt und alle seine Tiere sind in großer Not. Du sollst sie retten und in das Zwergenschloss geleiten.

Der Weg in das Zwergenschloss ist voller Hindernisse: du musst durch den verhexten Wald, in dem der tückische Gnom ZAROMBA wohnt, der alle Tiere, die ihm begegnen, wieder zurücktreibt.

Zum Schluss musst du den passenden Schlüssel finden, der das Zaubertor zum Zwergenschloss öffnet.

SPIELINHALT:

- 1 Spielplan
- 1 Gnom ZAROMBA
- 1 Preiskarte
- 2 Würfel
- 5 Igel
- 5 Rehe
- 5 Eichhörnchen
- 5 Schlüssel-Karten
- 1 Spielregel

Der Spielplan

Auf dem Spielplan sind der Zauberwald (A) und der verhexte Wald (B) abgebildet. Das Zwergenschloss (C) ist das Ziel, davor befindet sich der Schlosspark (D). Die Verstecke (E) der Igel, der Rehe und der

Z.B., wenn Max mit seinem Eichhörnchen bis zum roten Tor des Schlosses gelangt, (Abb. 12), muss er unter den 5 verdeckten Schlüssel-Karten diejenige auswählen, die er für die rote Karte hält (Abb. 13).

Hat der Spieler den passenden Schlüssel mit der Farbe des Tors gefunden, darf er sein Tier in das Zwergenschloss stellen. Das Tier wird bis zum Ende des Spiels nicht mehr bewegt.

Hat der Spieler einen falschen Schlüssel aufgedeckt, dann wird das Tier in den Schlosspark gestellt.

Die Schlüssel-Karte wird in beiden Fällen wieder verdeckt auf ihren Platz zurückgelegt.

Der Schlosspark

Wenn ein Tier den Schlosspark erreicht, entweder direkt vom Rundweg des verhexten Waldes oder weil die falsche Schlüssel-Karte aufgedeckt wurde, dann ist es dort vor dem Gnom ZAROMBA in Sicherheit. Das Schloss ist allerdings noch nicht erreicht. Mit Hilfe des Würfels kann das Tier später auf eines der farbigen Tore gezogen werden, um die passende Schlüssel-Karte aufzudecken. Wenn der passende Schlüssel gefunden ist, darf das Tier das Schloss betreten. Erst dann ist es am Ziel.

Wer gewinnt?

Sieger ist der Spieler, der als Erster alle seine drei Tiere in das Zwergenschloss geführt hat.

Die Tiere werden immer um so viele Felder vorgerückt, wie die Zahl auf dem Würfel angibt. Dabei muss immer die volle Zahl gezogen werden.

- In den drei Verstecken, den Fallen, dem Zauberwald, dem Schlosspark und im Zwergenschloss dürfen beliebig viele Tiere stehen. Alle übrigen Felder können nur von jeweils einem Tier besetzt werden und andere Tiere dürfen dort nicht hin gezogen werden. Die Tiere können Felder überschreiten, die bereits von anderen Tieren besetzt sind.
- Auf den Wegen, die von den Verstecken auf den Rundweg führen, können die Tiere nur in Richtung des verhexten Waldes gehen, aber nicht zurück in die Verstecke. Auf dem Rundweg im verhexten Wald können sie sich in beide Richtungen bewegen, entweder im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn - aber während eines Zuges darf die Richtung nicht geändert werden.
- Ein Tier, das sich in einer Falle befindet, kann nur mit den Zahlen 1 oder 2 bewegt werden.
- Wenn ein Tier auf einen Baumstamm gelangt, muss es wieder in sein Versteck zurück. Dort treiben die Gnome ihr Unwesen. Ebenso muss ein Tier, das auf oder über den Gnom ZAROMBA zieht, wieder in sein Versteck zurück.

- Der Zauberwald ist ein separates Feld. Ein Tier kann nur dann den Zauberwald betreten, wenn es die genaue Zahl dafür hat. Dort ist man sicher, denn der Gnom ZAROMBA darf nicht in den Zauberwald.

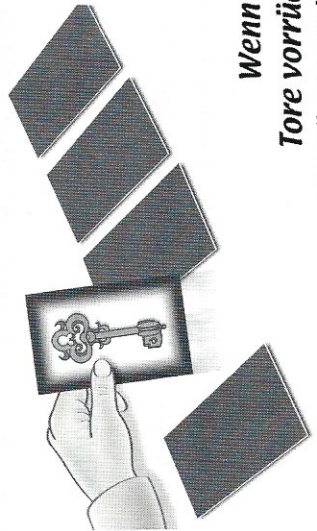


Abb. 13

Das Zwergenschloss

Das Zwergenschloss hat 5 farbige Tore, sie stellen die Eingänge zum Schloss dar.

Wenn ein Tier auf eines der farbigen Tore vorrückt, dann wählt der Spieler eine der fünf Schlüssel-Karten und deckt sie auf.

Eichhörnchen sind die drei Startfelder (Abb. 1).

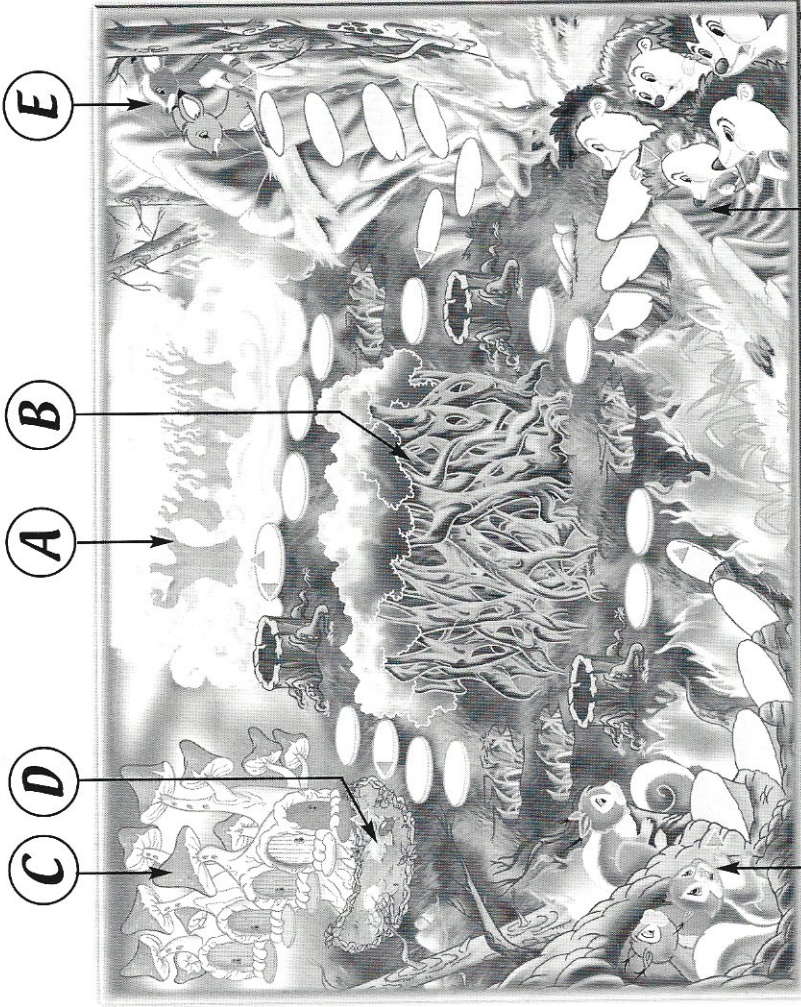


Abb. 1

Von den Verstecken aus führen drei Wege in den verhexten Wald, in dem der tückische Gnom ZAROMBA wohnt und sein Unwesen treibt.

Der verhexte Wald besteht aus einem Rundweg mit normalen Feldern, Baumstämmen (Abb. 2) und Fallen (Abb. 3).



Abb. 2



Abb. 3

Die Würfel

Die beiden Würfel haben unterschiedliche Seiten.

Der eine Würfel zeigt die Zahlen von 1 bis 4, einen großen Gnom (Abb. 4) und einen kleinen Gnom (Abb. 5).

Der andere Würfel trägt die Zahlen von 1 bis 5 und einen kleinen Gnom.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt ein Igel, ein Reh und ein Eichhörnchen derselben Farbe, und stellt sie auf die drei passenden Startfelder.

Der Gnom ZAROMBA wird im Uhrzeigersinn auf eines der drei Baumstamm-Felder im verhexten Wald gestellt. (Abb. 6)

Die fünf Schlüssel-Karten (Abb. 7) werden gemischt und verdeckt in einer Reihe neben den Spielplan ausgelegt - am besten in der Nähe des Zwergenschlosses.

Spielziel

Ziel des Spiels ist, seine drei Tiere als Erster in das Zwergenschloss zu bringen. Wem dies gelingt, der bekommt die Preiskarte und gewinnt das Spiel.

Spielverlauf

Jedes Tier muss von seinem Versteck aus durch den verhexten Wald bis zum Eingang des Schlosses laufen und dort angekommen, den passenden Schlüssel finden, mit dem das Zaubertor geöffnet werden kann.

Der jüngste Spieler beginnt, danach läuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

Der Spieler wirft beide Würfel und bewegt die Spielsteine wie folgt:

- Wenn einer der beiden Würfel den großen Gnom und der andere den kleinen Gnom zeigt (Abb. 8), den Gnom ZAROMBA in die entgegengesetzte Richtung umdrehen und bis zum



Abb. 4



Abb. 5

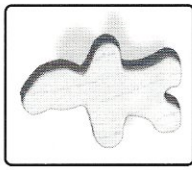


Abb. 6

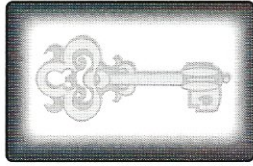


Abb. 7

nächsten Baumstamm bewegen.

- Wenn beide Würfel den kleinen Gnom zeigen (Abb. 9), den Gnom ZAROMBA in die entgegengesetzte Richtung umdrehen und zwei Felder weit bewegen.

- Wenn einer der beiden Würfel den großen Gnom zeigt und der zweite eine Zahl (Abb. 10), den Gnom ZAROMBA bis zum nächsten Baumstamm bewegen und ein beliebiges der eigenen drei Tiere um so viele Felder vorrücken, wie die Zahl auf dem Würfel angibt.

- Wenn einer der beiden Würfel den kleinen Gnom zeigt und der zweite eine Zahl (Abb. 11), den Gnom ZAROMBA um ein Feld vorrücken und eines der eigenen Tiere um so viele Felder vorrücken, wie die Zahl auf dem Würfel angibt.

- Wenn beide Würfel eine Zahl zeigen, kann ein eigenes Tier pro Würfel bewegt werden, oder man kann gegebenenfalls auf einen Würfel verzichten und nur ein Tier vorrücken. Falls überhaupt möglich, muss immer mindestens ein eigenes Tier bewegt werden. Es können nicht beide Zahlen zusammen für nur ein Tier benutzt werden.

So wird der Gnom ZAROMBA bewegt:

Der Gnom ZAROMBA wird nach dem Würfeln immer als Erster bewegt.

- Der Gnom bleibt immer im verhexten Wald und darf den Rundweg nicht verlassen.
- Jedes Mal, wenn der Gnom bewegt wird, muss der Spieler "ZAROMBA" sagen.
- Wenn der Gnom über ein Feld hinwegzieht oder ein Feld erreicht, auf dem sich Tiere befinden, werden diese Tiere in ihre jeweiligen Verstecke zurück versetzt.

So werden die Tiere bewegt:



Abb. 9



Abb. 10



Abb. 11