

Transport der Schlumpfpaae zum Schlumpfdorf

Wenn ein Spieler zwei zusammengehörende Schlümpfe in seinem Wagen hat, MUSS er die weitere Suche aufgeben und die Schlümpfe zum Schlumpfdorf zurückbringen. In derselben Runde, in der er das Dorf erreicht, darf er die Schlümpfe ausladen und sie auf ihre Fußplättchen auf die in seinem Besitz befindliche Stammkarte stellen. Sie dürfen nun nicht mehr bewegt werden.

In seiner nächsten Runde bricht er wieder vom Dorf auf, um das nächste Schlumpfpaar zu suchen.

Die Überraschungskarten

Jedes Mal, wenn ein Spieler mit seinem Wagen auf dem Feld vor dem Haus von Gargamel ankommt, muss er die oberste Karte vom Überraschungskartenstapel nehmen und den darauf angegebenen Auftrag ausführen.

Danach wird die Karte wieder umgekehrt unter den Stapel geschoben. Steht auf der Überraschungskarte „Zauberkarte!“ „Schlumpfe wohin du willst“ oder „Schlumpfe den kürzesten Weg“, dann darf man diese Karte aufbewahren und benutzen, wenn es einem passt.

Die Karten dürfen nur ein Mal benutzt werden, danach werden auch diese unter den Stapel zurückgeschoben.

Wenn auf den Karten von Schlümpfen gesprochen wird, meint man die Schlümpfe im Wagen des Spielers; ist der Wagen leer, dann gilt die Karte nicht.

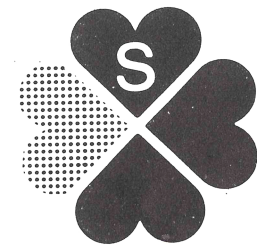
Wenn du „Schlumpf Langsam“ ziehst, dann setze eine Runde aus.

Gewinner ist der Spieler, der als Erster alle seine Schlumpfpaae auf seiner Stammkarte stehen hat.

ANLEITUNG

SCHLUMPFSPIEL

5861



SELECTA

SPEL EN HOBBY B.V., DEVENTER, HOLLAND

Das große Schlumpfspiel

Für 2 bis 4 Spieler jeden Alters.

Inhalt:

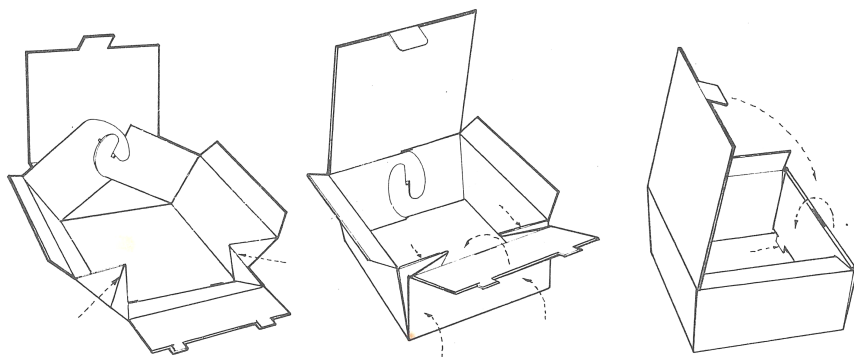
1 Spielbrett, das Schlumpfdorf darstellend. In der Mitte liegt das Schlumpfdorf mit seinen bunten Häuschen und nicht weit davon entfernt das verfallene Haus von Gargamel. Das Dorf ist durch eine Reihe von Wegen mit dem Haus von Gargamel und mit sechs offenen Plätzen am Rand verbunden.

Auf jedem dieser sechs offenen Plätze wird eine der Bauplatzkisten aufgestellt, in der die Schlümpfe sich verstecken können. Die Wege sind wiederum durch 4 gelbe Pfade verbunden, die die Spieler nur benutzen können, wenn sie im Besitz einer Überraschungskarte sind, die ihnen das Recht dazu gibt.

6 Bauplatzkisten,
4 Wagen,
24 Schlümpfe mit Fußplättchen,
12 Stammkarten,
18 Überraschungskarten.

Vorbereitung:

Wähle einen Spielleiter, dies darf einer der Spieler sein, und falte die Kisten gemäß der Zeichnung zusammen.



Der Spielleiter mischt die Schlümpfe und steckt in jede der 6 „Kisten“ je 4 Schlümpfe und stellt diese auf die von ihm gewählten offenen Plätze auf dem Spielbrett.

Er mischt die Überraschungskarten und legt sie auf ihren Platz auf dem Spielbrett.

Er mischt die Stammkarten und verteilt sie wie folgt:

bei 2 Spielern: 6 Stammkarten pro Spieler
bei 3 Spielern: 4 Stammkarten pro Spieler
bei 4 Spielern: 3 Stammkarten pro Spieler

Jeder Spieler legt seine Stammkarten offen vor sich auf den Tisch.

Beginn des Spiels

Jeder Spieler stellt seinen Wagen im Schlumpfdorf auf Start. Durch Auslosen wird bestimmt, wer anfangen darf. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Jeder Spieler muss versuchen, jeweils ein Schlumpfpaar, das der Beschreibung auf einer seiner Stammkarten entspricht, in den sechs Verstecken zu finden. Hat er ein Paar in seinem Wagen vereinigt, dann muss er versuchen, dieses zum Dorf zurückzubringen. Ist das gelungen, dann stellt er die 2 Schlümpfe auf ihre Standplättchen und setzt sie auf die in seinem Besitz befindliche Stammkarte. Erst danach darf er bei seiner nächsten Runde wieder aus dem Dorf aufbrechen, um das nächste Paar zu suchen.

Man darf also kein neues Paar suchen, bevor man das vorherige Paar zurückgebracht hat.

Das Bewegen der Wagen

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf seinen Wagen pro Runde nur ein Feld vorwärts setzen, d.h. von einem Feld auf dem Brett zu einem durch den Weg verbundenen anderen Feld auf dem Brett. Es ist (streng) verboten, ein Feld zu überspringen oder einen kürzeren Weg zu benutzen, es sei denn, man ist im Besitz einer Überraschungskarte, die einem das Recht dazu gibt. (Siehe Kapitel „Die Überraschungskarten“).

Öffnen der Bauplatzkisten und Mitnehmen der Schlümpfe

Wenn ein Spieler während seiner Runde mit seinem Wagen bei einer Bauplatzkiste ankommt, darf er diese öffnen und den Inhalt betrachten.

Er hält sich dabei an die folgenden Regeln:

a) Wenn er noch keinen seiner Schlümpfe gefunden hat und er einen oder mehrere der von ihm gesuchten Schlümpfe findet, dann darf er EINEN mitnehmen.

Findet er jedoch zwei gleiche Schlümpfe, dann darf er sie beide in seinen Wagen laden.

In seiner nächsten Runde beginnt dann seine Rückreise zum Dorf oder seine Suche nach dem Versteck des zweiten