



Rutschpartie mit Winnie the Pooh

3D-Leiterspiel



Ravensburger® Spiele Nr. 21 759 5
Für 2-4 Kinder ab 4 Jahren.

Autoren: Alan R. Moon, Mark Hauser
Inhalt: 1 großer Spielplan
4 runde Spielsteine aus Kunststoff
1 Stanztafel mit 4 Kartonchips
1 Farbwürfel

Aufregung bei Winnie Pooh und seinen Freunden Ferkel, Tigger und I-Aah:

Ein lautes Trompeten schallt durch den Hundertmorgenwald und überall sind riesige Fußspuren! Wem gehören nur diese riesigen Fußspuren? Das muss ein gefährliches HEFFALUMP sein! Winnie Pooh und seine Freunde machen sich auf den Weg und folgen der Spur des HEFFALUMP. Möchtet ihr mitkommen?

Ziel des Spiels

ist es, als Erster das Ziel zu erreichen.

Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel müsst ihr vorsichtig die 4 Kartonchips aus der Stanztafel herauslösen und in die runden Spielsteine drücken. Nun habt ihr 4 verschiedene Spielsteine: Winnie Pooh, Ferkel, Tigger und I-Aah. Jeder sucht sich einen Spielstein aus und legt ihn vor sich ab. Den Spielplan stellt ihr, wie auf der Verpackung gezeigt, in das Unterteil der Spielschachtel. Setzt euch so um den Tisch, dass alle Spieler den Spielplan von derselben Seite betrachten. Nun legt ihr noch den Farbwürfel bereit, und die lustige Rutschpartie durch den Hundertmorgenwald kann beginnen.

Spielverlauf



Der jüngste Spieler darf beginnen und setzt seine Spielfigur auf das lila Startfeld (unterhalb des weißen Schildes mit dem roten Pfeil). Er würfelt und zieht mit seinem Spielstein auf das nächste Feld in der gewürfelten Farbe. So geht es reihum weiter: Wer an der Reihe ist, setzt seinen Spielstein auf das Startfeld, würfelt und zieht mit seinem Spielstein auf das nächste freie Feld in der gewürfelten Farbe.

Auf eurem Weg durch den Hundertmorgenwald gibt es viel zu entdecken. Ihr findet dort kleine versteckte Wege und Rutschbahnen:

Landet ihr auf einem Farbfeld, das kein Loch hat, so dürft ihr den kleinen Fußspuren folgen, die euch zu einem Feld in der gleichen Farbe führen. Von diesem Feld geht's dann in der nächsten Runde weiter. Landet ihr auf einem Feld mit Rutschbahn, dann setzt euren Spielstein auf dieses Feld und »schwups!«... rutscht ihr hinunter. Von dem Feld, auf dem ihr gelandet seid geht's dann in der nächsten Runde weiter. Auf einer Rutschbahn dürfen auch mehrere Spielsteine gleichzeitig liegen.

Nach und nach klettert ihr mit eurer Spielfigur immer höher und zuletzt auf die andere Seite des Spielplanes. Auch hier gibt es Rutschbahnen und kleine versteckte Wege. Die Rutschen haben euch vorher aufgehalten, nun bringen sie euch schneller zum Ziel!

Vor dem Ziel passiert es manchmal, dass alle Felder einer Farbe belegt sind. Findet ihr kein freies Spielfeld in eurer gewürfelten Farbe, dürft ihr in dieser Runde leider nicht weiter ziehen.



Das Spiel endet, nachdem der erste Spieler auf dem letzten Spielfeld (Ziel) angekommen ist. Fröhlich trompetend wartet hier schon ein kleines HEFFALUMP mit Namen Lumpi auf euch. Auch Roo, das kleine Känguru erwartet euch! Roo ist vorausgeeilt und hat schon Freundschaft mit Lumpi geschlossen. HEFFALUMPS sind nämlich gar nicht gefährlich, sondern sehr freundlich! Ihr könnt natürlich auch weiterspielen, bis alle Spieler im Ziel angekommen sind.

Gewonnen hat der Spieler, der als Erster auf dem letzten Spielfeld angekommen ist.

© Disney. Based on the "Winnie the Pooh" works by A.A. Milne and E.H. Shepard. www.disney.com

© 2005 Ravensburger Spieleverlag

Design: vitamin-be.de

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG

Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg