

Disney's DER GLOCKNER VON NOTRE DAME



Das Marktplatz-Rennen

Spielanleitung

Für 2-4. Spieler

Die Geschichte

Jedes Jahr feiert die Stadt Paris auf dem Marktplatz das Fest der Narren, direkt zu Füßen der Kathedrale von Notre Dame. Das ist ein turbulenter Tag, an dem alles drunter und drüber geht und der Marktplatz zu einem lebensfrohen Durcheinander von Farben und Gerauschen wird. Angetrieben von den Gargoyles, verläßt Quasimodo den Turm der Kathedrale, um das Fest zu besuchen. Hier auf dem Marktplatz trifft er Esmeralda - eine schöne Zigeunerin - und Phoebus - den mutigen und tapferen Heiden.

Doch niemand ist sicher vor dem bösen Frollo. Nur wenn Quasimodo ihn besiegt, wird er von den Stadtbewohnern akzeptiert und kann zusammen mit seinen Freunden leben.

Das Ziel des Spiels

Ziel ist es, als erster Spieler die gegenüberliegende Seite des Marktplatzes zu erreichen.

Spielausstattung

Spielplan, 4 Spielfiguren, 4 Standfüße aus Kunststoff, 48 Bewegungskarten, 44 Pflaster-Kärtchen, 14 Frollo-Strafchips.

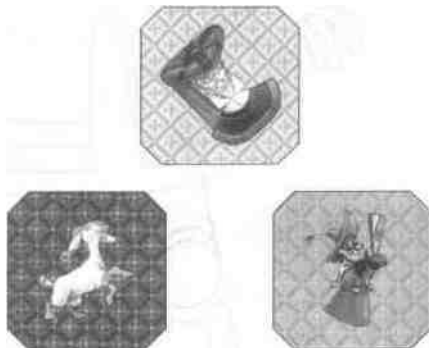
VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL

- 1 Löse vorsichtig die Kärtchen, Chips und Spielfiguren aus den Kartonbögen.
- 2 Stecke in jeden Standfuß eine Spielfigur, siehe Abbildung.



VORBEREITUNG DES SPIELS

Es gibt drei verschiedene Arten von Pflaster-Kärtchen und vier verschiedene Arten von Bewegungskarten.



Nimm drei Pflaster-Kärtchen - eines von jeder Art - und lege sie als Ersatz zur Seite. Mische verdeckt die übrigen Pflaster-Kärtchen und lege sie dann verdeckt (nicht druntersehen) auf die Marktplatzfelder, eines pro Feld.

Mische verdeckt die Bewegungskarten und teile an jeden Spieler (verdeckt) zwei Karten aus. Die übrigen Karten

legst Du als verdeckten Stapel neben den Spielplan.



Lege die Strafchips mit Frollos Bild ebenfalls neben dem Spielplan bereit.

Jetzt wählt jeder Spieler eine der vier Spielfiguren. Jeder setzt seine Figur auf einen der gleichfarbigen sechs Edelsteine, die sich am Rand des Spielplans vor ihm befinden.

DER SPIELABLAUF

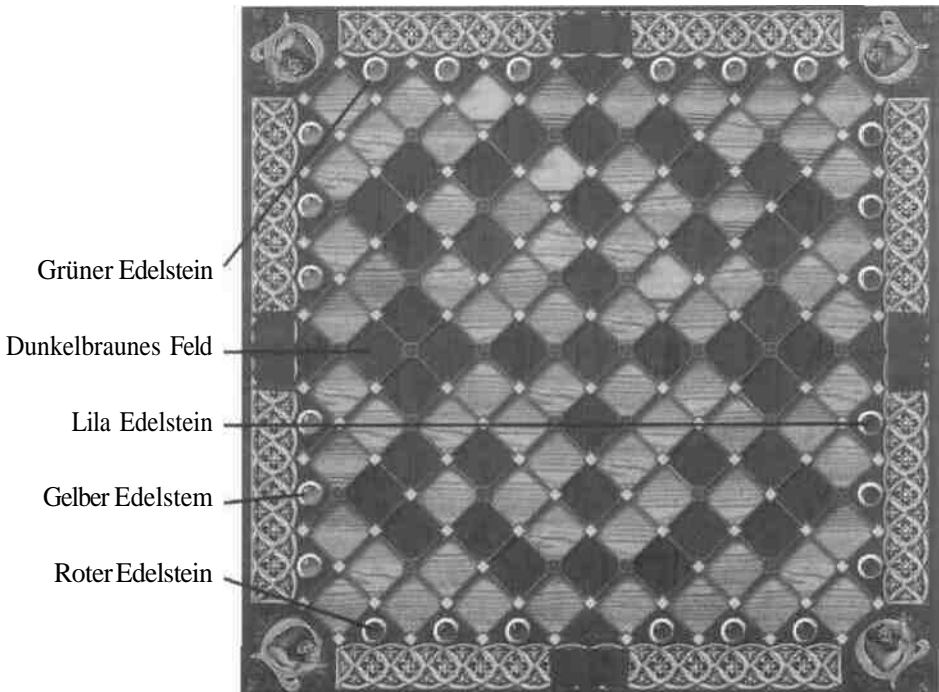
Der jüngste Spieler fängt an, danach

setzt immer der linke Nachbar das Spiel fort.

WENN DU AN DER REIHE BIST

Spiele **eine** Deiner Bewegungskarten aus - Du darfst Dir aussuchen, welche.

Du mußt die Anweisung der ausgespielten Bewegungskarte befolgen - vier Zugmöglichkeiten stehen zur Wahl. Aber wähle vorsichtig- Du kannst mit Deiner Spielfigur nicht auf ein Feld ziehen, auf dem bereits eine andere Spielfigur steht.



1 NACH LINKS

Ziehe Deine Spielfigur
ein Feld schräg nach
links - vorwärts.



Beispiel

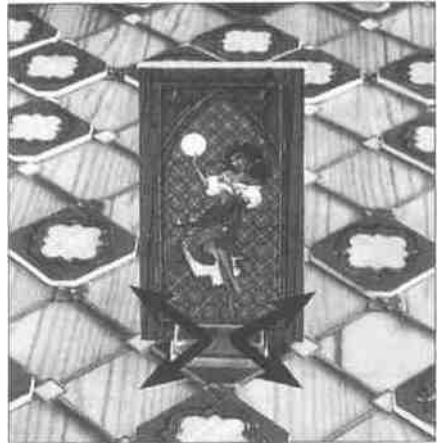


3 ZIEHE SPIELFIGUR

Ziehe Deine Spielfigur
entweder ein Feld
vorwärts *oder*
rückwärts - und
damit gleichzeitig
entweder schräg nach
rechts *oder* nach links.



Beispiel



2 NACH RECHTS

Ziehe Deine Spielfigur
ein Feld schräg nach
rechts - vorwärts.



Beispiel



4 VERSETZE KÄRTCHEN

Versetze auf dem
Spielplan irgendein
freies Kärtchen (ohne
Spielfigur darauf) **auf**
ein beliebiges leeres
Feld. Achte darauf, daß das Kärtchen
beim Versetzen verdeckt bleibt -
außer es handelt sich um ein bereits'
aufgedecktes Kärtchen "PUPPE"
(siehe "Auf ein Kärtchen ziehen").
Achtung: Kärtchen können nicht
übereinander gelegt werden.



EIN BONUS-ZUG

Besitzt Du *entweder* zwei Bewegungskarten ZIEHE RECHTS *oder* zwei ZIEHE LINKS, darfst Du beide Karten gleichzeitig ausspielen und zwei Felder weit ziehen.

AUF EIN KÄRTCHEN ZIEHEN

Landest Du auf einem Feld mit einem Kärtchen, mußt Du es umdrehen und die Anweisungen befolgen. Es gibt die folgenden Möglichkeiten:



DJALI: Ziehe Deine Spielfigur ein Feld schräg vorwärts, *entweder* nach links *oder* nach rechts. Lege das Kärtchen **verdeckt**

auf seinen Platz zurück.



PUPPE: Ziehe Deine .Spielfigur ein Feld schräg rückwärts, *entweder* nach links *oder* nach rechts.

Lege das Kärtchen

offen auf seinen Platz zurück.



FROLLO: Oh nein! Du mußt einen Strafchip mit Frollos Bild nehmen. Lege das Kärtchen

verdeckt auf seinen

Platz zurück.

Aufgepaßt! Wenn Du drei Strafchips gesammelt hast, mußt Du zurück auf einen Deiner Start-Edelsteine. Allerdings darfst du dann Deine drei Strafchips wieder abgeben!

ENDE DEINES ZUGES

Hast Du Deinen Zug ausgeführt, mußt Du Deine ausgespielte Karte unter den Stapel zurückschieben. Falls Du auf einem Feld mit einem Kärtchen gelandet bist, mußt Du darauf achten, daß es sich in der vorgeschriebenen Position befindet.

Danach ergänzt Du Deine Bewegungskarten auf der Hand wieder auf zwei Karten. Nimm die Karten oben vom verdeckten Stapel ab.

Hinweis : Wenn Du an der Reihe bist, kannst Du auf Deinen Zug verzichten und dafür Deine zwei Bewegungskarten gegen **neue** (vom Stapel) eintauschen.

DAS ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der auf ein Edelsteinfeld am gegenüberliegenden Spielfeldrand zieht, gewinnt das Spiel.

MB
SPIELE

© Disney

Spiel © 1996 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.

Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.

Vertrieb in **der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.**

1 4374D0396