



# Spiel DER Spiele

Jetzt geht's  
los - Spiel  
auf einen  
Streich

## SPIELAUSSTATTUNG

### 1 Spielplan,

- 1 Minnie Mouse - Drehpfeil (in 3 Teilen),
- 1 Pluto-Wurfstand (in 2 Teilen) und 4 Wurfringe
- 1 Kugelpendel bestehend aus: Mast, Schnur, Gewicht, Drehstift mit Kappe
- 1 Golf-Grün, 1 Abschlag, 1 Schläger, 1 Erdhörchen-Flaggenmast,
- 1 Basketball-Korb, Mast, Katapult und Ball

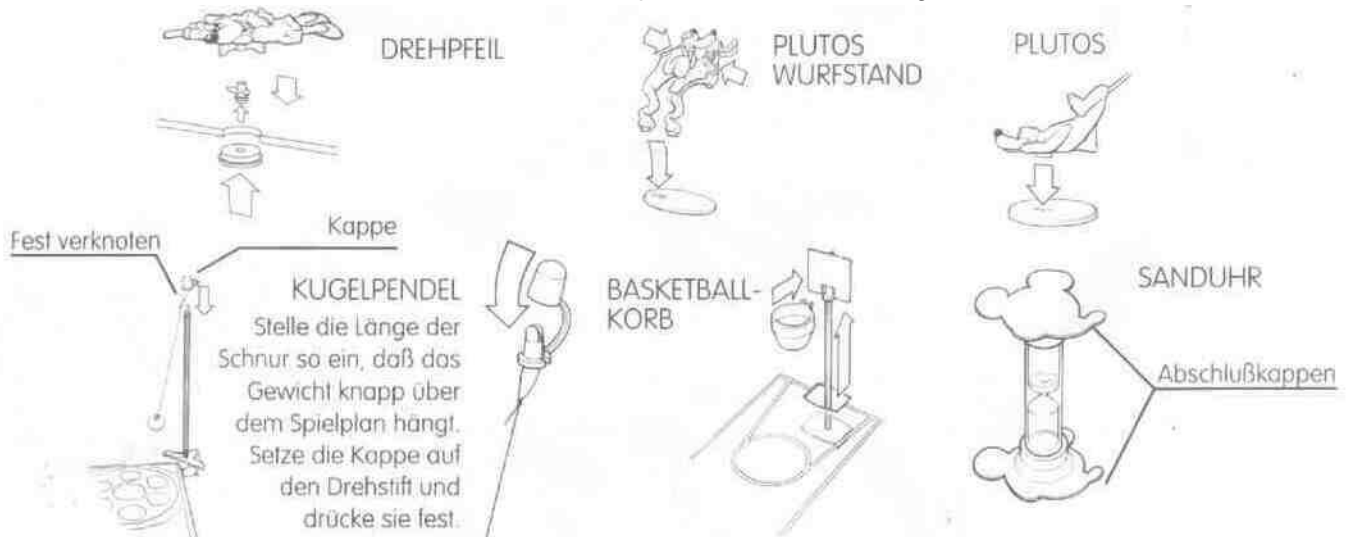
- 1 Sperre, 6 Familie-Duck-Kegel, 4 Eischips
- 4 Spielfiguren - Mickey, Donald, Pluto, Goofy, 1 weiße Kugel,
- 1 Sanduhr mit 2 Mickey Mouse-Abschlusskappen
- 32 Buchstaben/Zahlen-Karten, 2 Würfel

## DAS ZIEL DES SPIELS

Ziel ist es, als erster das Zielfeld zu erreichen,  
**nachdem man** die ganze Spiele-Reihe gegen alle Mitspieler durchgespielt hat.

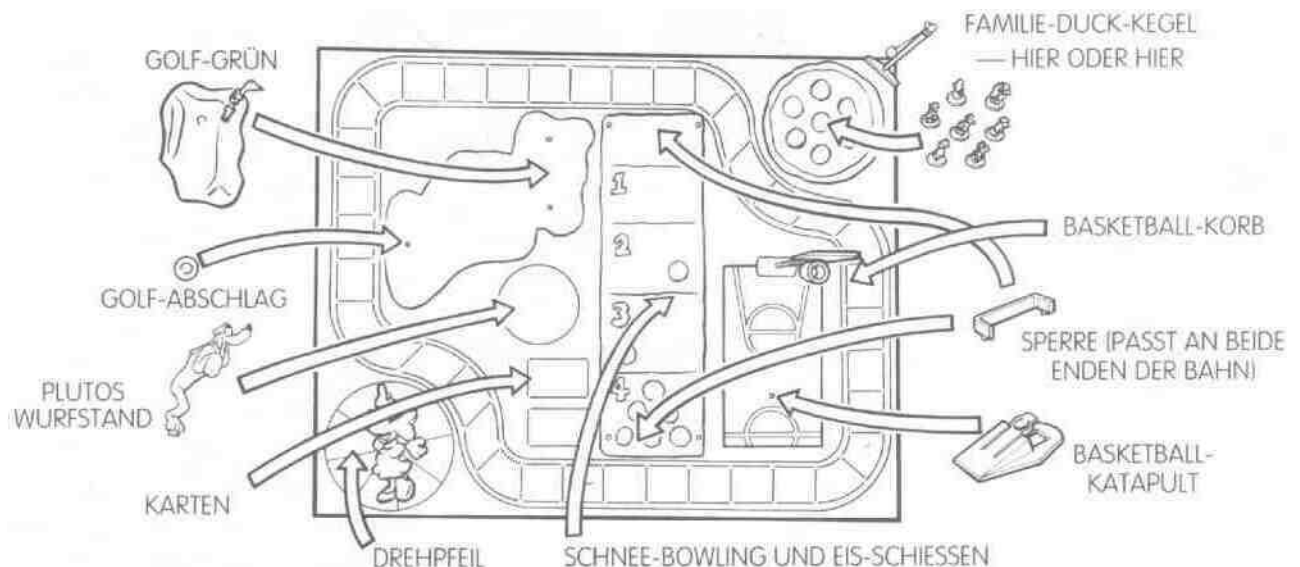
## VOR DEM ERSTEN SPIEL

1. Vergewissere Dich, daß alle vorgestanzten Löcher im Spielfeld wirklich frei sind.
2. Löse alle Kunststoffteile aus ihren Rahmen. **TRENNE NICHT** die zwei Teile des Drehstiftes (mit Kappe) auseinander (siehe Abbildung unten). Falls nötig, benutze eine Sicherheitsschere.
3. Setze alle Teile entsprechend der Abbildungen zusammen



## HERRICHTEN DES SPIELFELDS

Stecke das Golf-Grün, den Abschlag, das Basketball-Katapult und den Pluto-Wurfstand auf die dafür vorgesehenen Plätze des Spielplans; achte darauf, daß die Stifte in den Löchern sitzen. Setze die Sperre in die Löcher an einem Ende der Eis- bzw. Bowlingbahn.



4. Lege die Karten auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Spielplan und alle anderen Zubehörteile neben den Spielplan.

## DER SPIELABLAUF

### 1. So fängst Du an

Wähle eine Spielfigur aus — entweder Mickey, Donald, Goofy oder Pluto — und setze sie auf das Startfeld (zeigt Minnie Mouse und ein Herz). Das ist ein Jokerfeld. Der jüngste Spieler beginnt, und weil er auf einem Jokerfeld anfängt, darf er sich eines der Spiele aussuchen. Alle Spieler nehmen an dem ausgesuchten Spiel teil. Danach werden an alle Spieler Punkte verteilt (siehe unter **3. Punktwertung**). Jeder Spieler zieht seine Spielfigur um so viele Felder vorwärts, wie er Punkte erhalten hat.

### 2 In allen folgenden Runden

Das Spiel wird vom linken Nachbar fortgesetzt. Er schaut noch dem Feld, auf dem seine Spielfigur steht: Dieses Feld bestimmt das Spiel, das jetzt gespielt werden muß - mit allen Spielern.

### 3. Punktwertung

Die Anzahl der Punkte, die es in jedem Spiel zu gewinnen gibt, steht in den Einzel-Regeln der Spiele. Gibt es ein Unentschieden zwischen zwei oder mehr Spielern um den 1., 2. oder 3. Platz, so erhalten diese Spieler jeweils die gleiche Punktzahl.

## REGELN FÜR DIE EINZELNEN SPIELE



#### 1. KEGELN MIT FAMILIE DUCK

Stelle die sechs Familie-Duck-Kegel in den Kreis. Stoße **das** Pendel einmal an und laß es ausschwingen. Der Spieler, der die meisten Kegel umgeworfen hat, erhält 3 Punkte, der zweitbeste 2 und der drittbeste noch 1 Punkt.



#### 2. SCHNEE-BOWLING

Stelle die 6 Familie-Duck-Kegel auf die Schneebälle am Ende der Eisbahn. Stecke dahinter die Sperre ein. Lege die Kugel auf den mittleren Punkt der dritten Reihe und schnippe sie mit einem Finger in Richtung der Kegel. Stelle dann die umgeworfenen Kegel neben die Bahn und schnippe ein zweites Mal. Danach haben auch alle anderen Spieler zwei Versuche. Der Spieler, der die meisten Kegel umgeworfen hat, erhält 3 Punkte, der zweitbeste 2 und der drittbeste 1 Punkt.



#### 3. BASKETBALL

Stelle das Basketball-Katapult auf seinen Platz im Basketball-Feld und lege die Kugel auf das Katapult. Richte das Katapult aus und versuche, die Kugel in den Korb zu schießen. Du hast insgesamt drei Schuß frei. Danach zieht jeder Spieler so viele Felder vorwärts, wie er Treffer erzielt hat.



#### 4. EIS-SCHIESSEN

Gespielt wird auf der Eisbahn. Lege einen Eischip auf den mittleren Punkt der dritten Reihe und stelle die Sperre auf die gegenüberliegende Seite. Schnippe den Chip mit einem Finger über die Bahn - auf eine möglichst hohe Punktzahl. Schnippe danach sofort die drei restlichen Chips los. Zähle dann die Punkte der Felder zusammen, auf denen Deine Chips liegen geblieben sind. Bleibt ein Chip zwischen zwei Feldern liegen, gilt die niedrigere Punktzahl. Für Chips auf Eislöchern oder außerhalb der Eisbahn erhältst Du keine Punkte. Der Spieler mit dem besten Ergebnis erhält 3 Punkte, der zweitbeste 2 und der drittbeste 1 Punkt.



#### 5. RINGE WERFEN

Deine Hände dürfen nicht über dem Spielplan sein. Du mußt von außerhalb des Planes werfen. Wirf hintereinander alle vier Ringe und versuche, sie über Plutos Kopf zu werfen. Danach zieht jeder Spieler so viele Felder vorwärts, wie er Treffer erzielt hat.



#### 6. GOLF

Lege die weiße Kugel auf den runden Abschlagpunkt; benutze den Schläger und versuche, die Kugel in das Loch im Grün zu schießen (einzulochen). Punkte erhältst Du nur, wenn Du es mit einem Schlag schaffst. Du hast drei Versuche hintereinander. Danach zieht jeder Spieler so viele Felder vorwärts, wie er Kugeln einlochen konnte.



#### 7. ZAHLEN STAPELN

Mische die Karten und teile an jeden Spieler 5 Karten aus - Zahlen verdeckt (nach unten). Die übrigen Karten legst Du als verdeckten Stapel auf den Spielplan. Schau Deine Karten an, aber laß Dir nicht hineinsehen. Jetzt geht es darum, zuerst alle Karten auf einem der Stapel abzulegen: Es dürfen nur Karten gleicher Farbe auf einen Stapel gelegt werden und nur in aufsteigender Reihenfolge - z.B. rot 1-2-3 usw. Der Spieler links vom Kartengeber beginnt; er muß eine "1" offen ablegen. Hat er keine "1", muß er eine verdeckte Karte vom Rest-Stapel aufnehmen und sein linker Nachbar ist dran. Er kann jetzt eine "2" gleicher Farbe auf den Stapel des ersten Spielers legen oder mit einer "1" einen neuen Stapel beginnen. So geht es reihum weiter. Jeder Spieler darf höchstens einen neuen Stapel anfangen. Wer an der Reihe ist und keine Karte ablegen kann, muß eine Karte aufnehmen und seinen Zug beenden. Du darfst immer nur 1 Karte spielen, wenn Du an der Reihe bist. Wer zuerst seine letzte Karte abgelegt hat, gewinnt und erhält 3 Punkte. Die anderen Spieler zählen die Zahlen auf ihren Karten in der Hand zusammen. Wer die niedrigste Summe erreicht, erhält 2 Punkte, wer die zweitniedrigste Summe hat, noch 1 Punkt.

## REGELN FÜR DIE EINZELNEN SPIELE



### 8. HÖHER ODER NIEDRIGER

Mische alle Karten und lege den Stapel auf den Tisch, mit den Zahlen nach unten. Decke die erste Karte auf und sage dann laut, ob die nächste Karte "höher" oder "niedriger" ist. Decke dann die nächste

Karte vom Stapel auf: hast Du richtig vorhergesagt, bist Du weiter an der Reihe und darfst die nächste Karte vorhersagen und aufdecken - bis Du falsch tippst oder den ganzen Stapel durch host. Wenn Du falsch tippst, zählst Du Deine richtig getippten Karten und Dein linker Nachbar ist an der Reihe. Wer schließlich die meisten Karten aufgedeckt hat, erhält 3 Punkte, der zweitbeste 2 Punkte und der drittbeste 1 Punkt.



### 9. MACH'DEINE WETTE

Mische alle Karten und lege den Stapel verdeckt (Zahlen nach unten) vor Dir ab. Wähle dann, wie viele Karten Du nehmen willst: 1, 2 oder 3 Karten. Je weniger Karten Du nimmst, desto mehr Punkte kannst Du gewinnen (wird gleich erklärt)! Dreh dann den Pfeil und lies die Zahl laut vor, auf der der Pfeil stehen bleibt. Decke Deine

Karten auf und stimme eine davon mit dieser Zahl überein, so erhältst Du Punkte. Hast Du 3 Karten gewählt, erhältst Du nur 1 Punkt; hast Du 2 Karten gewählt, erhältst Du 2 Punkte und hast Du nur 1 Karte genommen, gewinnst Du 3 Punkte. Dann ist Dein linker Nachbar an der Reihe. Jeder Spieler zieht dann so viele Felder vorwärts, wie er Punkte gewonnen hat.



### 10. ERSTER BUCHSTABE - LETZTER BUCHSTABE

Dreh den Pfeil und sieh nach, auf welcher Kategorie er stehen bleibt. Die folgenden Kategorien gibt es:



Fang an und nimm vom verdeckten Stapel [Zahlen nach oben] die oberste Karte. Nenne jetzt laut ein Wort aus der "erdrehten" Kategorie, das mit dem Buchstaben auf Deiner Karte anfängt. Nenne dann ebenfalls laut den Buchstaben, mit dem das Wort aufhört. Reihum im Uhrzeigersinn muß jetzt jeder Spieler ebenfalls laut ein Wort nennen, das mit dem zuletzt genannten Buchstaben beginnt (also dem Buchstaben, mit dem das vorherige Wort endete). Zum Beispiel in der Kategorie Tiere: 'Hund - D - Dachs - S - Schwein - N - Nilpferd'-usw. Du scheidest aus diesem Spiel aus, wenn Dir kein passendes Wort mehr einfällt, oder wenn Du so lange überlegst, daß die anderen Spieler einstimmig beschließen, daß Du aufgeben muß. Die verbleibenden Spieler machen mit dem letzten Wort weiter. Der Spieler, der zuletzt noch im Spiel ist, gewinnt und erhält 3 Punkte, der vorletzte erhält 2 Punkte und der drittletzte 1 Punkt. Wenn Du ein Wort nennst, durch das alle anderen Spieler ausscheiden müssen weil ihnen nichts dazu einfällt, so gewinnst Du 3 Punkte und die anderen erhalten gar keine Punkte.



### 11. WORTSPIEL

Mische die Karten und lege sie mit den Buchstaben nach unten auf den Tisch. Drehe die Sanduhr um und decke die beiden obersten Karten auf. Alle Spieler versuchen jetzt ein Wort zu finden, in dem diese beiden Buchstaben vorkommen (die Reihenfolge ist beliebig). Der erste Spieler, der ein gültiges Wort nennt, erhält die beiden Karten. Drehe jetzt die beiden nächsten Karten um und läß erneut Wörter nennen. Das Spiel wird fortgesetzt, bis die Sanduhr abgelaufen ist. Der Spieler mit den meisten Karten erhält 3 Punkte, der zweitbeste Spieler 2 und der drittbeste Spieler 1 Punkt. Falls es zum Streit kommt, wer zuerst ein Wort gesagt hat, legst Du die beiden Karten zur Seite und deckst einfach zwei neue Karten auf.



### 12. ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST.

Mische die Karten, ziehe die oberste Karte vom Stapel und lege sie mit der Buchstabenseite nach oben auf den Tisch. Reihum nennt nun jeder Spieler einen Gegenstand aus dem Zimmer, der mit dem Buchstaben auf dieser Karte beginnt. Wenn Du keinen Gegenstand entdeckst, der mit diesem Buchstaben anfängt, scheidest Du aus dem Spiel aus. Jeder Gegenstand kann höchstens einmal im ganzen Spiel genannt werden. Der Spieler, der zuletzt noch im Spiel ist, gewinnt und erhält 3 Punkte, der vorletzte 2 Punkte und der drittletzte 1 Punkt.



### 13. WÜRFEL DIE 13

Wirf einen Würfel beliebig oft, um die Summe von 13 Augen zu erreichen. Du darfst jederzeit mit dem Würfeln aufhören, so lange Du weniger als 13 Augen hast. Wenn Du mehr als 13 Augen gewürfelt hast, scheidest Du aus diesem Spiel aus und erhältst keine Punkte. Der Spieler, der am nächsten an die 13 herankommt, erhält 3 Punkte, der zweitbeste erhält 2 und der drittbeste 1 Punkt. Wird Mickey gewürfelt, so zählt er als 0 Punkte.



### 14. ALLES ODER NICHTS

Wirf beide Würfel und zähle die Augen zusammen. Dann kannst Du erneut würfeln und auch diese Augen dazu addieren. Du kannst jederzeit mit dem Würfeln aufhören. Denn: Würfelst Du Mickey, so verlierst Du alle Augen und erhältst keine Punkte. Wenn alle Spieler an der Reihe waren, gibt es Punkte: Wer die meisten Augen gewürfelt hat, gewinnt 3 Punkte, der zweitbeste 2 und der drittbeste Spieler 1 Punkt.



### 15. FREIE AUSWAHL

Das ist ein Jokerfeld. Du darfst Dir als nächstes Spiel ein beliebiges auswählen.

**DAS ENDE DES SPIELS**

Der erste Spieler, der das karierte Zielfeld erreicht, gewinnt das Spiel.

Wenn zwei oder mehr Spieler gleichzeitig auf das Zielfeld ziehen dürfen, gewinnt derjenige von ihnen, der im letzten Spiel mehr Punkte erreicht hat.