



SPIELREGELN

Allgemeines

Bei diesem Spiel können 2-4 Personen mitspielen. Jeder Spieler wählt seine Grundfarbe aus und setzt seine 4 blauen Schlümpfe auf das Startfeld.

Die Fliege Bzz wird auf das Feld gesetzt, wo sie abgebildet ist. Dieses Feld dient nur zum Start der Fliege und beeinflusst nicht das Spiel, wenn ein Schlumpf auf diesem Feld angekommen ist.

Nun wird gewürfelt. Derjenige, der die höchste Zahl hat, fängt an. (Die Würfelseite mit der Fliege zählt Null.)

Der erste Spieler würfelt und rückt mit einem seiner Schlümpfe so viele Felder vor, wie er Punkte gewürfelt hat. Wenn er die Fliege würfelt, spielt er noch einmal — bis eine Zahl erscheint — und rückt nur mit der Fliege so viele Punkte vor, wie er gewürfelt hat.

Die Schlümpfe oder die Fliege können nach links über das Blütenstaubfeld oder rechts gehen, wenn sie auf dem 3. Feld nach dem Start angekommen sind.

Mehrere Schlümpfe derselben oder verschiedener Farben können sich zusammen auf einem Feld befinden.

Der Gewinner ist derjenige, der zuerst seine 4 Schlümpfe im Dorf hat.

ÜBERSCHREITEN DES FLUSSES

Nur die Fliege darf sich auf die Felder im Fluß setzen — aber nicht die Schlümpfe!

Wenn der Spieler nicht eine ausreichend hohe Zahl würfelt, um den Fluß zu überschreiten, muß er einmal aussetzen, außer, wenn er mit einem anderen seiner Schlümpfe vorrücken oder einen weiteren Schlumpf ins Spiel bringen kann.

Wenn die Möglichkeit gegeben ist, ist man verpflichtet zu spielen.

DIE FLIEGE

Wenn die Fliege auf einem Feld ist, wo sich einer oder mehrere blaue Schlümpfe befinden, werden diese schwarz.

Die Fliege darf sich weder auf das Blütenstaubfeld, noch auf das Oberschlumpffeld setzen.

Die Fliege muß einmal aussetzen, wenn die Punktzahl, die gewürfelt wurde, sie auf eines der beiden Felder bringen würde.

DIE SCHWARZEN SCHLÜMPFE

Wenn ein schwarzer und ein blauer Schlumpf auf einem Feld zusammenkommen, wird der blaue Schlumpf schwarz. Die schwarzen Schlümpfe dürfen nicht ins Dorf kommen. Sie müssen zuerst wieder blau werden. Um blau zu werden, müssen sie zu dem Blütenstaubfeld oder zu dem Feld des großen Schlumpfes kommen.

Wenn nicht die genaue Punktzahl gewürfelt wird, um auf eines dieser beiden Felder zu kommen, kann mit einem der anderen Schlümpfe gespielt werden. Ist es der letzte Schlumpf, muß er warten, bis die erforderliche Punktzahl gewürfelt ist.

Wenn ein blauer Schlumpf schwarz wird, tauscht man ihn gegen einen schwarzen Schlumpf aus. Dasselbe gilt für die schwarzen Schlümpfe. Werden diese wieder blau, so tauscht man sie gegen einen blauen Schlumpf aus.

Es dürfen sich niemals mehr als 4 Schlümpfe (schwarz oder blau) desselben Spielers auf dem Spielfeld befinden.

ZIEL

Um ins Dorf zu kommen, muß ein Schlumpf die genaue Zahl, die ihn zum Feld „Dorf“ bringt, würfeln. Wenn die Zahl höher ist und er keine andere Möglichkeit hat, muß er an dem Ziel vorbeigehen und eine neue Runde beginnen.

Hat er nur noch einen Schlumpf, kann er direkt ins Dorf gehen, muß aber die Punkte, die er zuviel gewürfelt hat, zurückgehen und muß warten, bis er wieder an der Reihe ist. Er muß dann von neuem würfeln, bis er die genaue Zahl erreicht hat, die ihn direkt ins Ziel bringt.

Beispiel: Ein Schlumpf befindet sich auf dem letzten Feld vor dem Dorf und würfelt vier. Erzählt 1, rückt ins Dorf vor und geht wieder zurück, indem er 2, 3, 4 zählt und befindet sich auf dem Feld des Oberschlumpfes.

KURZFASSUNG DER GESCHICHTE AUS DEM ALBUM „DIE SCHWARZEN SCHLÜMPFE“

Das Schlumpfland befindet sich sehr weit von hier entfernt und nur sehr selten haben die Menschen bis hierher gefunden. Hier leben die Schlümpfe. Außer ihrer kleinen Größe und ihrer blauen Haut haben die Schlümpfe eine ganz besondere Sprache: sie sprechen „schlumpfig“.

... Eines Tages befiehlt der Oberschlumpf dem Faulenzerschlumpf, im Wald Holz zu Schlümpfen. Der Fauienzerschlumpf schlumpft sich nur widerwillig an die Arbeit.

Plötzlich erscheint die Fliege „Bzz“ und sticht ihn.

Dadurch wird er schwarz und böse. Er schlumpft zurück ins Schlumpfdorf und alle Schlümpfe, die er berührt, werden ebenfalls schwarz. Dies ist ein großes Problem für das friedliche Schlumpfdorf. Der Oberschlumpf weiß, daß die Fliege „Bzz“ den Faulenzerschlumpf gestochen hat und arbeitet Tag und Nacht in seinem Labor, findet aber kein Mittel, um die Schlümpfe wieder blau zu machen.

Er befiehlt daher, die Fliege „Bzz“ zu fangen und ernährt sie dann mit dem Blütenstaub der Tuberose. Und siehe da!

„Bzz“ wird blau! Das Geheimnis ist gelöst!

Alle schwarzen Schlümpfe werden nun mit dem Blütenstaub der Tuberose geschlumpft und sind wieder blau.

Nur ein schwarzer Schlumpf hat sich in der Zwischenzeit blau angemalt und steckt erneut die Schlümpfe an.

Der Oberschlumpf ist verzweifelt. Doch da explodiert sein Labor und mit ihm fliegt der ganze restliche Blütenstaub über das Schlumpfdorf und alle Schlümpfe werden wieder blau. Das friedliche Leben im Schlumpfdorf ist gerettet, und die Schlümpfe Schlümpfen heute noch ein glückliches Schlumpfleben!