

*Mensch
ärgerere Dich nicht[®]*



Disney's
POCAHONTAS

Wer schafft es als erster, seine 4 Spielfiguren einmal um die Laufstrecke herum ins Ziel zu bringen? Unterwegs gilt es, die Mitspieler so oft wie möglich zu ärgern und ihre Figuren zu schlagen, damit sie wieder von vorn beginnen müssen.

Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Würfelspiel

Spielerzahl: 2-4

Altersempfehlung: 4-88

Spieldauer: ca. 20 Min.

Taktik ○○○○● Glück



Spielmaterial

1 Spielplan

4x4 Spielfiguren

16 Figurenhalter

1 Symbolwürfel

1 Spielanleitung



Spielziel

Wer als erster seine 4 Spielfiguren „**nach Hause**“ gebracht hat, gewinnt das Spiel.



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müßt Ihr vorsichtig die Figuren aus dem Stanzbogen lösen und in die Figurenhalter stecken.

Jeder Spieler wählt eine Gestalt aus dem Film und nimmt sich die 4 Spielfiguren: **Pocahontas, John Smith, Meeko oder Percy**. 3 Figuren werden auf den großen Kreis mit der entsprechenden Abbildung in der Ecke des Spielplans gestellt. Die 4. Figur kommt auf das dazu passende Startfeld auf der Laufstrecke.

Wenn Ihr nur zu zweit spielt, solltet Ihr von gegenüberliegenden Bildfeldern starten. Nicht benutzte Spielfiguren bleiben in der Spieleschachtel.

Der jüngste Spieler beginnt, die übrigen folgen im Uhrzeigersinn.



Spielablauf

Wer an der Reihe ist, würfelt und setzt seine Spielfigur auf das **nächste Feld** mit dem **gewürfelten Symbol**. Gezogen wird immer links herum (im Uhrzeigersinn).

Andere Spielfiguren (eigene und fremde) kannst Du überspringen.

Aber vergiß nicht: Du kannst immer nur auf das **nächste Feld** mit dem gewürfelten Symbol ziehen. Ist es von einer fremden Figur besetzt, wird sie geschlagen und zurück auf ihr großes Bildfeld gestellt. Sie muß wieder von vorn anfangen. Steht auf dem Feld, auf dem Du landest, eine Deiner eigenen Figuren, mußt Du mit einer Deiner anderen Spielfiguren ziehen oder aussetzen.



Die Sonne

Immer wenn Du eine **Sonne** würfelst, stellst Du eine Spielfigur von Deinem großen Bildfeld auf das Startfeld - vorausgesetzt, es ist frei. Wenn das Feld besetzt oder Dein großes Bildfeld leer ist, kannst Du auch mit einer anderen Deiner Spielfiguren ziehen.

Im nächsten Zug mußt Du dann - wenn möglich - das Startfeld räumen.

Fremde Figuren können Dein Startfeld niemals besetzen.

Sollten einmal von einem Spieler keine Figuren mehr auf der Laufbahn stehen, darf er bis zu dreimal würfeln, wenn er an der Reihe ist - um zu versuchen, eine Sonne zu würfeln.



Zielfelder

Sobald Du den Spielplan mit einer Figur einmal umrundet hast und ein Symbol würfelst, das nicht mehr auf den Feldern bis zu Deinem Startfeld abgebildet ist, kannst Du Deine Figur auf eines Deiner **4 Zielfelder setzen**, um die die Laufstrecke herumführt.



Spielende

Wer seine letzte Spielfigur **als erster ins Ziel** gebracht hat, hat das Spiel gewonnen.

