

DAS FRAGGLES™-SPIEL



Typisch Fraggles!

Wer kennt nicht die Fraggles und ihre lustigen Abenteuer und Streiche!

Die fünf Fraggles-Helden Gobo, Red, Mokey, Boober und Wembley sind auch in diesem Spiel jederzeit zu neuen Taten aufgelegt. Sie starten beim Schwimmbecken von Fraggles Rock. Durch Gänge und Höhlen geht es zu immer neuen Zielen. Gar nicht so einfach! Mal ist hier ein Gang eingestürzt, mal dort ein Durchlaß vom Höhlenmoos überwuchert!

Auch in den Garten der Gorgs kommen sie, wo Junior Gorg seine Fallen aufgestellt hat. Ob es trotzdem gelingt, eines der schmackhaften Radieschen zu stibitzen?

Kein Wunder, daß die Fraggles zuweilen nicht weiterwissen und sich bei der allwissenden Müllhalde, in der hintersten Gartenecke, Rat holen müssen.

Zum Schluß geht es um die Wette zurück zum Schwimmbecken. Am schnellsten natürlich, wenn man mit etwas Glück den Sprung in den Brunnen und auf die große Rutschbahn schafft!

DAS FRAGGLES™-SPIEL



Spaß und Abenteuer im Fantasieland der Fraggles

Würfelspiel für 2-5 Spieler von 7-12 Jahren

Inhalt: 1 dreidimensionaler Spielplan mit 2 Drehscheiben, 12 Zielkarten,
5 Radieschenkarten, 5 Spielfiguren, 2 Spezialwürfel.

Ziel des Spiels

Unsere Fraggles-Helden bekommen bei jedem Spiel neue Ziele angegeben, die in den Gängen und Höhlen von Fraggles Rock aufzusuchen sind. Außerdem muß jeder ein Radieschen aus dem Garten der Gorgs heimbringen. Wer als erster seine Aufgaben erfüllt hat und mit seinem Radieschen zum Schwimmbecken zurückkehrt, gewinnt.

Vorbereitung

Das Mittelteil des Spielplans durch Einstecken der Stütze sichern.

Die Anfangsstellung für die Drehscheiben ist beliebig, mit einer Ausnahme: Die Drehscheibe in Fraggles Rock soll **nicht** die Anweisung „Geh zur Müllhalde!“ zeigen. Die Radieschenkarten im Garten der Gorgs auf dem Gemüsebeet bereitlegen.

Die Zielkarten verdeckt mischen und an jeden Spieler zwei austeilen (bei jüngeren Spielern oder für eine kürzere Spieldauer genügt auch **eine** Zielkarte). Karten in der Hand halten.

Jeder wählt seine Spielfigur und stellt sie am Schwimmbecken auf. Die Spieler einigen sich, wer beginnt (z.B. der Jüngste oder, wer mit dem grünen Würfel die höchste Zahl würfelt).


Spielregel

Wer an der Reihe ist, muß folgendes tun:

1. Würfeln!
2. Vielleicht die Drehscheibe drehen!
3. Ziehen!

Würfeln: Du hast die Wahl, ob du nur mit dem grünen Würfel oder mit beiden Würfeln würfelst. Der rote Würfel kann mehr zusätzliche Punkte bringen. Aber das Zeichen für die Drehscheibe erscheint auch viel öfter!

Drehscheibe drehen: Wenn du das Dreh-Zeichen gewürfelt hast, mußst du vor dem Ziehen die Drehscheibe weiterdrehen.

 = Scheibe ein Loch weiterdrehen!

 = Scheibe zwei Löcher weiterdrehen!

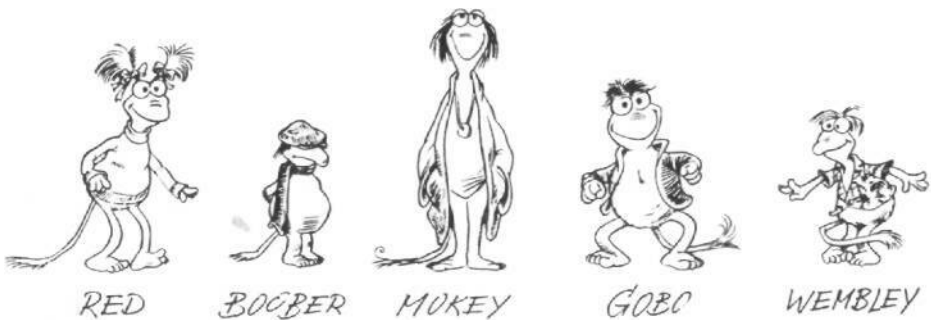
Immer nur die Scheibe auf **der** Hälfte des Spielplans drehen, auf der deine Spielfigur steht!

Ziehen: Du ziehst deine Figur so viele Felder weiter, wie du Punkte gewürfelt hast. Wenn du nur Dreh-Zeichen gewürfelt hast, gibt es keine Punkte - du kannst dann nicht ziehen.

Du kannst frei wählen, in welche Richtung du ziehst. Du mußt nur die Hindernisfelder in Fraggles Rock und die Fallen im Garten der Gorgs beachten.

Schlagen gibt es nicht. Auf einem Feld können beliebig viele Fraggles nebeneinander stehen.

Das Schwimmbecken darf wie ein ganz normales Feld benützt werden.



Wie man die Ziele erreicht: Ein Ziel ist erreicht, wenn die Spielfigur auf dem Feld mit der Nummer auf deiner Zielkarte ankommt. Du legst die Zielkarte neben dem Spielplan ab, zum Zeichen, daß du diese Aufgabe erledigt hast. Wenn du noch Punkte übrig hast, kannst du gleich weiterlaufen.

Jeder entscheidet selbst, wie und wann er seine Ziele erreichen will - auf dem Hinweg zum Garten oder erst auf dem Rückweg.

Die Hindernisfelder: Das sind die runden „Löcher“ auf den Wegen in Fraggles Rock. Sie wechseln beim Drehen der Scheibe ihre Farbe. Wenn sie blau sind, zählen sie als normale Felder. Wenn sie **rot** sind, darfst du sie nicht betreten und nicht überschreiten! Du mußt dann einen Umweg wählen. Wenn das Hindernisfeld rot geworden ist, während deine Spielfigur dort stand, darfst du sie natürlich beim nächsten Zug wegziehen.

Geh zur Müllhalde! Wenn auf der Drehscheibe diese Aufforderung erscheint, muß deine Spielfigur sofort auf das grüne Feld bei der Müllhalde. Gewürfelte Punkte gelten nicht. Erst beim nächsten Mal kannst du von der Müllhalde aus weiterziehen.

Die Fallen: Die viereckigen „Löcher“ an beiden Seiten der Fallen zählen nicht als Spielfelder. Sind die Löcher grün, ist die Falle offen. Sind die Löcher **rot**, ist die Falle geschlossen.







Durch eine offene Falle darfst du durchlaufen und du darfst auch in ihr stehen bleiben. Wenn eine Falle geschlossen ist, kannst du dort nicht durchlaufen. Spielfiguren, die in einer Falle stehen, wenn sie sich schließt, bleiben dort so lange gefangen, bis sich die Falle wieder öffnet.

Wichtig: Wenn du gefangen bist, würfelst du trotzdem. Denn wenn du Glück hast, öffnet sich die Falle und du kannst weiterziehen!

Wie man ein Radieschen stibitzt: Sobald du das große Radieschenfeld erreichst, nimmst du eine Radieschenkarte vom Gemüsebeet und legst sie vor dir ab. Wenn du noch Punkte übrig hast, kannst du gleich weiterlaufen,

Die Abkürzung: Die große Rutschbahn ist die ganz schnelle Abkürzung für den Rückweg zum Schwimmbecken. Aber der Sprung in den Brunnen gelingt nicht immer.

Du ziehst auf das gelbe Feld vor dem Brunnen (übrige Punkte verfallen). Dann würfelst du sofort noch einmal mit dem grünen Würfel.

-  = Noch einmal würfeln!
-  oder  = Der Sprung ist gelungen! Deine Spielfigur rückt direkt zum Schwimmbecken vor!
-  oder  oder  = Der Sprung ist mißlungen! Du läufst die gewürfelte Zahl von Feldern in Pfeilrichtung zurück.

Wenn du das nächste Mal an der Reihe bist, darfst du wieder versuchen, die Abkürzung zu nehmen.

Ende des Spiels

Das letzte Ziel am Ende des Spiels ist die Rückkehr zum Schwimmbecken. Aber erst muß du deine Ziele in Fraggle Rock erledigt und auch ein Radieschen stibitzt haben. Wenn du dann als erster zum Schwimmbecken kommst, hast du gewonnen.