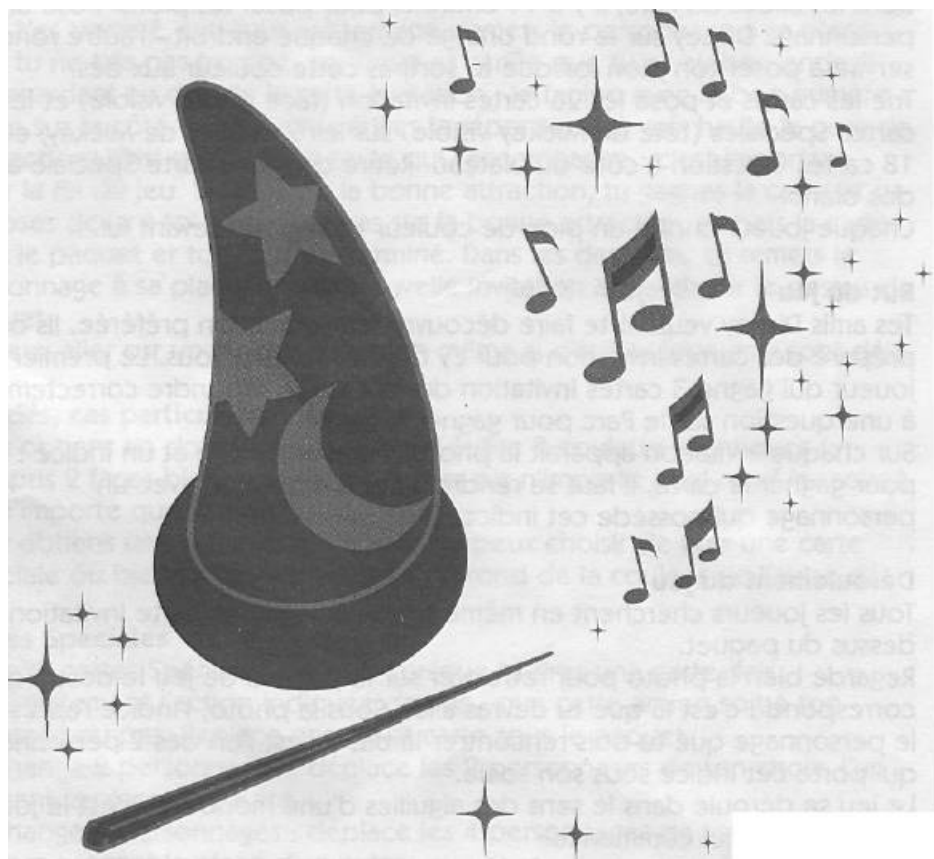


Disneyland® PARIS

Das wunderbare Spiel



Spielanleitung

Inhalt

1 Spielbrett, 56 Spielkarten (26 Einladungskarten, 12 Sonderkarten, 18 Fragekarten), 14 Disney-Figuren, 14 Kunststoff-Basen, 2 Aufkleberbogen, 2 bunte Würfel, 4 Spielteile,

Vorbereitung

Klebe einen der 14 'Hinweis'-Aufkleber auf jede der Kunststoffbasen und einen der 'Hut'-Aufkleber auf die entsprechenden Spielteile.

Dreh die Basen um, und stecke auf jede eine Disney-Figur, ohne die Hinweise zu lesen.

Im Park gibt es 14 Plätze für die Spielteile. Stelle nach Belieben eine der Disney-Figuren auf jeden der orangefarbenen Kreise (Du kannst Dein Spielteil auf den farbigen Kreis, der mit dem orangefarbenen Kreis verbunden ist, stellen, wenn Du die Farbe dieses farbigen Kreises gewürfelt hast.)

Misch die Karten und lege die 26 Einladungskarten (mit dem Photo nach oben) und die 12 Sonderkarten (mit Mickeys Gesicht nach oben) auf Mickeys Ohren. Lege die 18 Fragekarten beiseite. Nimm die Sonderkarte mit der weißen Rückseite aus dem Spiel. Jeder Spieler wählt ein farbiges Spielteil aus und stellt es vor sich hin,

Ziel des Spiels

Deine Disney-Freunde wollen mit Dir den Spaß und die Spannung ihrer Lieblingsattraktionen teilen. Sie haben Einladungskarten für Dich vorbereitet, damit Du sie dort triffst. Der erste Spieler, der 3 Einladungskarten gewinnt und dann die richtige Antwort auf eine Frage über den Park geben kann, ist der Gewinner.

Auf jeder Einladungskarte siehst Du ein Photo und einen Hinweis: Um diese Karte zu gewinnen, mußt Du zu der auf dem Photo abgebildeten Attraktion gehen und zwar mit einer Figur, die diesen Hinweis enthält.

Spielen

Alle Spieler versuchen, die oben auf dem Stapel liegende Einladungskarte zu gewinnen. Schau Dir das Photo genau an, um die passende Abbildung auf dem Spielbrett zu finden: Dorthin mußt Du gehen. Der unter dem Photo angebrachte Hinweis erzählt Dir, welche Figur mit Dir zu der Attraktion gehen möchte: Eine der 2 Figuren, die den Hinweis unter ihrer Basis haben.

Das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt, und der jüngste Spieler beginnt Ist ein Spieler an der Reihe, würfelt er die beiden farbigen Würfel und wählt eine der zwei gewürfelten Farben aus: Er kann sein Spielteil auf jeden Platz dieser Farbe legen. Beispiel: Wird rot oder grün gewürfelt, kann der Spieler entweder zu einem roten Kreis oder einer roten Fahne gehen, oder zu einem grünen Kreis oder einer grünen Fahne.

Wenn Du herausfinden möchtest, welche Figur Du treffen sollst: Gehe auf einen farbigen Kreis, schau unter die Basis der Figur, deren Kreis mit Deinem verbunden ist, und behalte den Hinweis, den die Figur trägt, im Kopf. Du kannst auf einen farbigen Kreis nur dann gehen, wenn dieser nicht belegt ist.

Weißt Du, wo die Attraktion ist, und hast Du die Figur, die diese Attraktion mit Dir besuchen möchte, gefunden: Dann kannst Du Dein Spielteil zur richtigen Attraktionsfahne stellen, wenn Du die richtige Farbe würfelst.

1) Stell die Figur, von der Du glaubst, daß sie den richtigen Hinweis enthält, neben Dein Spielteil. Prüfe mit den anderen Spielern, ob diese Figur den gleichen Hinweis hat wie der, der auf der Karte steht. Hast Du einen Fehler gemacht, und der Hinweis stimmt nicht mit dem auf der Karte überein, ist Dein Spielzug beendet, und Du mußt die Figur wieder auf ihren Kreis stellen.

2) Hast Du recht, dann sieh nach, ob Du am richtigen Ort bist. Dies steht auf der Rückseite der Einladungskarte: die Zahl auf der Fahne sollte übereinstimmen. Hast Du das überprüft, lies den Namen der Attraktion und die Beschreibung laut vor - dies ist für das Ende des Spiels wichtig. Bist Du am richtigen Ort, dann gewinnst Du die Einladungskarte, und Du kannst sie vor Dich hinlegen. Warst Du falsch, mußt Du die Karte unter den Stapel legen, und Dein Spielzug ist beendet.

In beiden Fällen, mußt Du die Figur wieder dorthin zurückstellen, von wo Du sie genommen hast. Eine neue Karte erscheint oben auf dem Stapel, und diese ist nun die Karte, die alle Spieler zu gewinnen versuchen.

Merke: Du kannst zu einer Attraktionsfahne auch dann gehen, wenn sie von anderen Spielern besetzt ist.

Die Würfel: Anmerkungen

Würfelst Du bei beiden Würfeln die gleiche Farbe (einschließlich der beiden weißen), dann kannst Du auf jeden farbigen Kreis oder zu jeder Fahne gehen.

Würfelst Du einmal weiß, dann kannst Du statt zu gehen eine Sonderkarte auswählen.

Im Spiel gibt es insgesamt 12 Sonderkarten. Nimmst Du eine Sonderkarte auf, mußt Du sofort das ausführen, was von Dir auf der Karte verlangt wird

- sei es zu Deinem Vorteil oder nicht. Danach mußt Du die Karte unter den Stapel legen.

- Tausche 2 Figuren aus: Tausche die Positionen von 2 Figuren Deiner Wahl aus.

- Tausche 4 Figuren aus: Tausche die Positionen von 4 Figuren Deiner Wahl aus.

- Schau Dir die Antwort an: Du darfst Dir die Rückseite der obersten Einladungskarte ansehen.

- Tausche die Einladungskarte aus: Nimm die oberste Einladungskarte vom Stapel, und lege sie ganz nach unten. Die nächste Karte hat nun den neuen Platz, den jeder suchen muß.

- Schau Dir den Hinweis von 2 Figuren an: Schau Dir heimlich den Hinweis der Basen von 2 Figuren Deiner Wahl an.

Das Spiel gewinnen

Sobald ein Spieler seine dritte Karte gewonnen hat, mischt der Spieler zu seiner Rechten die Fragekarten und zieht eine beliebige Karte. Er liest die Frage laut vor. Hat sich der Spieler während des Spiels die Informationen der Einladungskarten genau angehört, sollte er die Frage leicht beantworten können. Um das Spiel zu gewinnen, muß er diese Frage richtig beantworten. Beantwortet er die Frage falsch, kann er es in der nächsten Runde mit einer neuen Frage versuchen,

Hinweis

Wird ein neues Spiel gespielt, müssen die Basen aller Figuren geändert werden. So wird sichergestellt, daß bei Spielbeginn alle einen neuen Hinweis enthalten.