



# 101 Dalmatiner

## SPIELZUBEHÖR

1 Spielbrett; 1 Kartonbogen mit: De Vil-Haus, Laterne, Jaspers Lieferwagen, Zaun, Brücke (in drei Teilen), vier Welpen-Spielfiguren, Cruellas Wagen (in zwei Teilen), 6 Welpenbilder; 1 Kartonbogen mit: 48 Karten; 4 Standfüße.

## ZIEL DES SPIELES

Der Spieler zu sein, der den letzten Welpen befreit. Dazu muß er das ganze Welpen-Bild in der Mitte des Spielbretts fertigstellen.

## ZUSAMMENBAU

Erledige die nachfolgenden Anweisungen. Siehe Abb. 1.

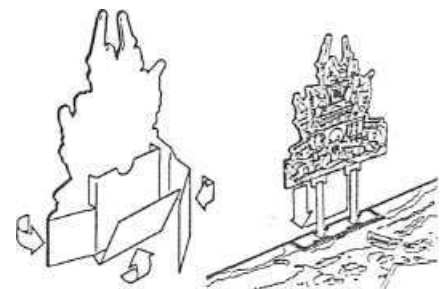
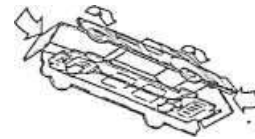
Hebe vorsichtig das Spielbrett aus dem Schachtelunterteil und entferne das darunter liegenden Spielzubehör. Entferne dann die Kartonreste aus den Schlitzen des Spielbretts, bevor Du es zurück in den Schachtelboden stellst.

Löse vorsichtig alle Spielkarten aus dem Kartonbogen.

1. Zusammenbau des Spielbretts

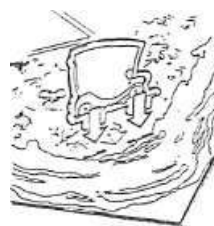
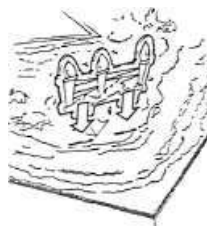
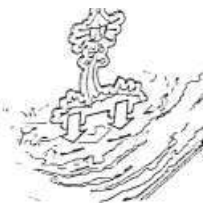
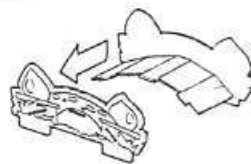


2. Zusammenbau von Cruellas Wagen



4. Zusammenbau des De Vil-Hauses

3. Zusammenbau der Brücke



5. Endphase des Zusammenbaus



6. Zusammenbau der Welpen-Spielfiguren

## VORBEREITUNG DES SPIELS

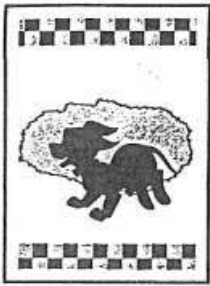
1. Jeder Spieler sucht sich eine Welpen-Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld (<) vor dem Haus der De Vil's. Übrige Spielfiguren werden beiseite gelegt.
2. Setze Cruellas Wagen auf die Bremsspuren der Straße - vor dem Brückenteil des Spielbrettes (siehe Abb. 1).
3. Trenne die Karten in zwei Stapel: Die sechs nummerierten Karten zusammen mit den Cruella-Karten sind die "Hauskarten"; die übrigen Karten sind die Bewegungskarten für die Welpen. Mische jeden Stapel einzeln (Beachte die Rückseiten!)
4. Setze die zehn Hauskarten in den Kartenhalter auf der Kuckseite des Hauses und die Welpen-Bewegungskarten mit verdeckten Bildern als Stapel neben das Spielbrett.
5. Stelle die sechs Welpenbilder an die Seite des Spielbretts.

## DER SPIELABLAUF

Das Spielbrett ist in vier Teile unterteilt, jedes mit einem anderem Merkmal: Brücke, Laternenpfahl, Zaun und Lieferwagen.

Der jüngste Spieler beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn (linksherum); die Zugrichtung um das Spielfeld ist ebenfalls linksherum.

Wenn Du an der Reihe bist, nimmst Du die oberste Spielkarte vom Stapel auf und bewegst Deinen Welpen entsprechend.



## Die Welpen-Bewegungskarten

Wenn Du eine Farbkarte gezogen hast, ziehst Du Deine Spielfigur im Uhrzeigersinn auf das nächste Feld dieser Farbe.

Wenn Du eine Cruella-Karte gezogen hast, ziehst Du Cruellas Wagen auf die Bremsspur des nächsten Spielbrett-Teiles (im Uhrzeigersinn). Alle Welpen in diesem Teil müssen sich sofort bis zur nächsten Runde im Versteckfeld dieses Teiles (siehe unten) verbergen!



Anmerkung: Die Welpen müssen sich nur verbergen, wenn die Cruella-Karte gespielt wird. Ansonsten können sie sicher über dieses Gebiet ziehen, egal wo Cruella parkt.

Wenn Du eine Karte gespielt hast, mußt Du sie auf einen Ablagestapel legen. Dein Zug ist nun zu Ende. Wenn alle Karten des Stapels durchgespielt sind, mußt Du den Ablagestapel umdrehen, mischen und damit dann weiterspielen.

## Die Spielbrettfelder

Während Du über die Bahn des Spielbretts ziehst, wirst Du auf den folgenden Feldern landen. Befolge die jeweiligen Anweisungen.



**Farbfeld:** Wenn Du auf einem dieser Felder landest, ist Dein Zug zu Ende. Steht schon ein Welpen auf diesem Feld, ziehe auf das nächste Feld dieser Farbe vor. Dein Zug ist dann zu Ende.



**Welpenfeld:** Glück gehabt! Spring vorwärts auf das nächste Welpenfeld (beliebiger Farbe) und halte dort an. Auf einem Welpenfeld dürfen beliebig viele Welpen stehen.



**Jaspers Feld:** Es gibt nur ein solches Feld. Wenn Du darauf landest, hast Du Pech gehabt! Gehe zurück zum Versteckfeld dieses Spielbrett-Teiles und bleibe dort bis zu Deinem nächsten Zug.



**Versteckfeld:** Es gibt nur ein solches Feld in jedem Spielbrett-Teil. Verstecke Dich hier (zieh auf dieses Feld), wenn Du von Jaspers Feld oder durch eine Cruella-Karte zurückgeschickt wurdest. Es darf sich mehr als ein Welpen auf diesem Feld verstecken.

## Am De Vil-Haus vorbeischieben

Jedesmal, wenn Dein Welpen über das Startfeld vor dem De Vil-Haus zieht, kannst Du versuchen, Welpen zu retten: Du ziehst eine Hauskarte aus dem Halter (hinter dem Haus).



## Die Hauskarten

Hat die Hauskarte, die Du gezogen hast, eine Nummer, nimmst Du dieses Welpenbild und setzt es in die Mitte des Spielbretts ein: die Laschen müssen in die entsprechend nummerierten Schlitze eingesteckt werden. Das Bild stellt die Welpen dar, die Du vor Cruellas bösen Klauen gerettet hast!



Wenn Du eine Cruella-Karte gezogen hast, dann hat Cruella Dich gesehen und den Welpen gefangen, den Du retten wolltest. Du kannst nichts tun, um sie daran zu hindern.

Die Spieler ziehen solange ihre Welpen über das Spielbrett, bis das letzte Welpenbild in der Mitte des Spielfeldes aufgebaut ist.

## DER SIEGER

Der Gewinner des Spieles ist derjenige, der das letzte Welpenbild in der Mitte des Spielfeldes aufbauen kann.