

Disney's

DER

KÖNIG DER LÖWEN



LAUF, LÖWE, LAUF!



SPIELINFO

Spieltyp: Würfelspiel

Spielerzahl: 2-4

Altersempfehlung: 4-12

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Taktik ○○○●○ Glück

Simba, der kleine Löwe, und seine Freunde sorgen in diesem lustigen Farbwürfelspiel für großen Spielspaß. Durch die einfachen Regeln und das Würfeln mit dem Farbwürfel können auch die Kleinsten groß einsteigen bei "Lauf, Löwe, lauf".

SPIELZIEL

Simba und seine Freunde umrunden mit weiten Sprüngen die Laufbahn und werfen sich - wenn möglich - gegenseitig hinaus. Der Spieler, der zuerst seine drei Spielfiguren geschickt ins Ziel bringen kann, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 12 Spielfiguren
- 12 Figurenhalter
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielanleitung



SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig die Spielfiguren aus der Stanztafel heraus. Jeder von euch nimmt sich drei Spielfiguren einer Farbe und steckt sie in die farbgleichen Figurenhalter (Simba = rot, Nala = grün, Pumbaa = gelb, Timon = blau). Die Figuren werden auf die entsprechenden Felder in den Ecken des Spielplans gestellt. Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn.

SPIELVERLAUF

Zu Spielbeginn müßt ihr erst einmal versuchen, eine eurer Figuren von ihrem Eckfeld auf euer Startfeld zu würfeln. Das geht so: Der Spieler, der an der Reihe ist, hat bis zu drei Würfelversuche. Hat er seine **eigene Farbe** oder **Weiß** gewürfelt (Weiß ist ein Joker und gilt für jede Farbe), so darf er eine seiner Figuren auf sein gleichfarbiges Pfeilfeld (= Startfeld) setzen. Hat er jedoch auch nach dem dritten Wurf weder seine eigene Farbe noch Weiß gewürfelt, so ist der nächste Spieler an der Reihe.

Solange ein Spieler keine Figur auf der Bahn hat, darf er bis zu **dreimal** würfeln, wenn er an der Reihe ist.

Sobald mindestens eine seiner Figuren auf der Laufbahn steht, darf er nur noch **einmal** würfeln, wenn er an der Reihe ist.

Ergibt es sich im Spielverlauf, daß erneut keine eigene Spielfigur auf der Laufbahn steht (die eigenen Spielfiguren befinden sich also wieder auf den Eckfeldern bzw. im Ziel), so gilt wieder die Regel, daß der Spieler drei Würfelversuche hat.

Hat ein Spieler mehrere Figuren auf der Laufbahn, so kann er sich aussuchen, welche er bewegen möchte. Eine Figur wird entsprechend der gewürfelten Farbe im Uhrzeigersinn vorangezogen - bis zum nächsten Feld, das dieselbe Farbe wie der Würfel hat. Dabei können eigene und fremde Spielfiguren übersprungen werden.

Landet die Spielfigur auf einem Feld, das von einer fremden Spielfigur besetzt ist, so kann der Spieler entscheiden, ob er die fremde Figur **hinauswirft** (diese wird auf ihr Eckfeld zurückversetzt) oder **überspringt** und dadurch bis zum nächsten Feld dieser Farbe gelangt, ist das nächste Feld ebenfalls besetzt, kann er erneut entscheiden - hinauswerfen oder überspringen.

Landet die Spielfigur auf einem Feld, das von einer eigenen Figur besetzt ist, so muß das Feld übersprungen werden - denn ihr würdet eure eigene Figur doch niemals hinauswerfen - oder?

Das Überspringen oder Werfen gilt auch beim Zug von einem Eckfeld auf das Startfeld. Es sind sehr große Sprünge - sogar bis ins Ziel - möglich.

Wenn ein Spieler eine seiner Spielfiguren ziehen kann, muß er dies auch tun. Kann er nicht ziehen, so kommt der nächste Spieler an die Reihe. •

Eigene Farbe

Steht eine Spielfigur auf einem Feld, das dieselbe Farbe zeigt wie sie selbst, kann sie nicht hinausgeworfen werden.

Weiß

Die Würfelfarbe Weiß stellt eine Art Joker dar. Der Spieler kann eine Farbe wählen und seine Figur entsprechend voranbewegen.

Zieleinlauf

Nachdem ein Spieler mit einer seiner Figuren die Laufbahn umrundet hat, kann er sie mit jeder Farbe des Würfels - **außer mit seiner eigenen!** - auf eines der Zielfelder ziehen. Würfelt der Spieler hier seine eigene Farbe und hat er nur noch diese eine Figur auf der Laufbahn (die anderen beiden sind bereits im Ziel), so zieht er seine Figur natürlich nicht wieder auf sein Startfeld am Ziel vorbei, sondern er bleibt stehen und wartet, bis er wieder an die Reihe kommt.

SPIELEND

Der erste Spieler, der seine drei Figuren ins Ziel gezogen hat, gewinnt das Spiel. Die Mitspieler können um Platz 2 bis 4 weiterspielen.