

Der WALD der TROLLE

D ANLEITUNG

Vorbereitungen: Vor Beginn jedes Spiels werden die Puzzleteile zu einem Spielplan zusammengesetzt und in die Mitte des Tisches gelegt. Der Würfel kommt griffbereit daneben, ebenso die gelben Ringe. Jeder Spieler nimmt sich einen Pfosten (Spielfigur auf die im Laufe des Spiels die Ringe gesteckt werden) und der jüngste Spieler beginnt. Es wird dann im Uhrzeigersinn weiter gespielt.

Jetzt kann es losgehen: Das Startfeld befindet sich im Dorf. Der Startspieler würfelt und zieht seinen Pfosten entsprechend der Augenzahl und muss versuchen im Laufe des Spiels auf das Zielfeld (Dorf) zu kommen. Je nachdem auf welchem Feld seine Spielfigur zum stehen kommt, werden Aktionen ausgeführt oder nicht. Danach ist der zweite Spieler dran usw.

Was passiert auf den Aktionsfeldern?:

Goldfelder (1): Auf den Goldfeldern erhältst du einen gelben Ring (Goldstück), den du dir auf den Pfosten steckst.

Trollfelder (2): Wenn du auf die Trollfelder gelangst, muss du gleich im Anschluss eine 4 würfeln, um deine Goldstücke zu behalten. Wenn du keine 4 gewürfelt hast, musst du alle deine bisher erreichten Goldstücke wieder neben den Spielplan zurücklegen und du musst eine Runde aussetzen.

Abkürzungen (3): Wenn du auf diese Felder kommst, kannst du deinen Weg abkürzen und so einigen Trollen entkommen. Dabei setzt du deine Spielfigur auf das Feld auf das der Pfeil zeigt.

Hindernisse (4): Wenn du während deines Zuges auf ein Hindernisfeld kommst, oder darüber hinwegziehen würdest, dann stellst du deine Figur auf dieses Feld.

Deine Figur bleibt solange dort, bis ein anderer Spieler mit seiner Figur ebenfalls auf diesem Feld landet. Sobald 2 Spieler mit ihren Figuren auf dem Hindernisfeld stehen, würfelt einer dieser zwei Spieler. Hat er eine 3 gewürfelt, dann dürfen beide Spieler ihre Figur auf das nächste Spielfeld nach dem Hindernisfeld setzen. Damit ist ihr Zug für diese Runde beendet. In der nächsten Runde spielen sie dann wieder ganz „normal“ weiter. Wenn er keine 3 gewürfelt hat, versucht der andere Spieler sein Glück. Hat auch dieser kein Glück, bleiben beide Figuren stehen. Die 2 Spieler dürfen ihr Glück erst in der nächsten Runde erneut probieren. Sind alle Spieler bis auf einen schon über ein Hindernisfeld darüber, muss der Spieler der als letzter auf dieses Feld kommt natürlich nicht warten, bis ein anderer Spieler zu ihm stößt. Er kann sofort mit dem würfeln beginnen.

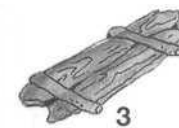
Wer hat gewonnen?: Derjenige gewinnt, der am Ende die meisten Ringe (Goldstücke) hat.



1



2



3



4

Distr.:
REMUS Produktions- und
Entwicklungs GmbH
D-70782 Filderstadt

Art. 12273