

Komm in den **Zaubergarten**

Der Zaubergarten ist ein lustiges und spannendes Würfelspiel mit variablem Spielplan für die ganze Familie von 6-99 Jahren und für 2-4 Mitspieler geeignet.

Spielzubehör: 1 Spielplan, 12 doppelseitige Spielfeldkarten,
12 Spielfiguren in 4 Farben, 1 Würfel.

Worum es geht: Die Spieler befinden sich in einem Zaubergarten, in dem man die Wege dauernd verändern kann. Plötzlich stehen Hindernisse im Weg, die jedoch mit etwas Würfelglück und kluger Überlegung weggezaubert werden können. So bietet der Spielplan ständig ein neues Bild, und der einmal eingeschlagene Weg wird laufend gewechselt. Das Ziel muß aber — allen Sackgassen zum Trotz — von allen 3 Figuren erreicht werden.

So wird gespielt: Jeder Spieler erhält 3 Figuren einer Farbe, die er auf die gleichfarbigen Felder am Start stellt. Die Spielfeldkarten werden zu Beginn mit dem einfachen Wegkreuz nach oben auf die leeren grünen Felder des Spielplans gelegt; der Brunnen und die Felder mit dem Vögelchen bleiben vorerst frei. Wer zuerst einen Sechser würfelt, darf beginnen. Man zieht entsprechend der gewürfelten Zahl auf den Wegfeldern.

Start- und Zielfelder zählen beim Würfeln mit. Man kann vorwärts oder rückwärts ziehen, muß jedoch innerhalb eines Zuges bei einer Richtung bleiben. Trifft ein Spieler auf ein besetztes Feld, so muß die dort stehende, gegnerische Figur zurück in ihr Startfeld. Kann man nicht ziehen, so muß man aussetzen.

Das rote Feld: Kommt man auf einen roten Punkt, darf man eine beliebige unbesetzte Karte aufnehmen und diese mit beliebiger Seite nach oben auf ein beliebiges freies Feld des Spielplans legen; auch auf das Mittelfeld mit dem Brunnen und die Felder mit dem Vögelchen.

Dabei sollte man sich folgendes überlegen:

1. Wie kommt man selbst am schnellsten zum Ziel?
2. Wie kann man andere am Weiterkommen hindern, indem man ihnen Wege zum Ziel unterbricht oder Sackgassen baut?

Besetzte Karten dürfen nicht weggenommen werden, auch wenn sie von eigenen Figuren besetzt sind, daher ist es vorteilhaft, mehrere Karten hintereinander zu besetzen, um sich den eigenen Weg zum-Ziel zu sichern.

Wer auf einem roten Feld angelangt ist, muß anschließend **nochmals würfeln** und das rote Feld wieder verlassen.

Sieger ist, wer als erster seine 3 Figuren ins Ziel gebracht hat.

© 1986 Hölle

Mat. Nr. 7361

F.X. SCHMID
-Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken
GmbH & Co. KG

