

Disney's

DER

KÖNIG DER LÖWEN

DER LÖWE IST LOS



Schmidt
Spiele

Simba und seine Freunde Pumbaa, Timon und Nala machen sich auf den Weg durch die Steppe und den Dschungel des Tierreiches zum Pride Rock. Die Wildnis ist sehr unwegsam, und manchmal hindert wilder Pflanzenwuchs die vier Freunde am Weiterkommen. Wer wird schließlich trotz aller Hindernisse als erster den Pride Rock erreichen?

Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Würfelspiel
Spielerzahl: 2-4
Altersempfehlung: 6-88
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Taktik ○○○●○ Glück



SPIELMATERIAL

1 Spielplan
4x2 Spielfiguren
8 Figurenhalter
6 Dschungelkärtchen
1 Sonderwürfel
1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Der Spieler, der mit einer seiner beiden Spielfiguren als erster das Felsmassiv, den Pride Rock, erreicht, ist Gewinner des Spiels.

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel drückt ihr alle Stanzteile vorsichtig aus der Tafel heraus.

Die **Spielfiguren** steckt ihr in die gleichfarbigen Figurenhalter (Simba = rot, Nala = grün, Pumbaa = gelb, Timon = blau). Jeder Spieler wählt zwei Figuren einer Farbe und plaziert sie auf das entsprechende Startfeld.


Die **6 Dschungelkärtchen** werden rechts und links neben den Pride Rock plaziert.

SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt, danach wird reihum im Uhrzeigersinn weitergespielt.

- Pro Zug kann immer nur **eine der beiden eigenen Spielfiguren** gemäß der gewürfelten Zahl bewegt werden.
- Eine Spielfigur muß um die **genaue Würfelzahl** versetzt werden.
- Ein Spieler ist nicht verpflichtet eine Spielfigur zu ziehen.
- Die Zugrichtung ist beliebig, jedoch dürft ihr in einem Zug nicht zweimal dasselbe Feld betreten.
- Auf einem Feld darf immer nur **eine Spielfigur** stehen. Trifft man auf ein von einer fremden Spielfigur besetztes Feld, so begibt sich die fremde Figur sofort **zurück auf ihr Startfeld** (und kann im nächsten Zug von dort wieder normal gezogen werden).
- Auf das Feld einer eigenen Spielfigur darf man nicht ziehen.
- Eigene oder fremde Spielfiguren dürfen **jederzeit übersprungen** werden.
- Eine Spielfigur darf **nicht auf oder über ein Dschungelkärtchen** gezogen werden.

Dschungelkärtchen

Würfelt ein Spieler das  Symbol, so heißt das, daß die Pflanzen im Dschungel einen Wegabschnitt überwuchern und versperren. Der Spieler muß daher ein Dschungelkärtchen versetzen, anstatt seine Figur zu ziehen.

Nimmt ein Spieler ein Kärtchen, das neben dem Pride Rock liegt, darf er es auf ein beliebiges freies Feld legen. Will ein Spieler ein Dschungelkärtchen versetzen, das bereits auf den Spielfeldern liegt, so würfelt er sofort noch einmal:

Zahl:

Das Dschungelkärtchen wird um die entsprechende Anzahl Felder in eine Richtung versetzt. Beim Versetzen dürfen **Spielfiguren oder andere Dschungelkärtchen übersprungen** werden.

Landet ein Dschungelkärtchen auf einem Feld, auf dem bereits ein oder zwei Dschungelkärtchen liegen, so **verwachsen** diese sofort miteinander und bleiben von nun an bis Spielende zusammen (Kärtchen wird obenauf gelegt). Diese miteinander verwachsenen Dschungelpflanzen werden künftig versetzt, als wäre es nur ein einzelnes Dschungelkärtchen.

Landet ein einzelnes Dschungelkärtchen oder landen verwachsene Dschungelpflanzen genau auf einem Feld, das von einer Spielfigur besetzt ist, so muß die Spielfigur wieder zurück auf ihr Startfeld.

Hinweis: Solange die Dschungelkärtchen wie bei Spielbeginn neben dem Pride Rock liegen und noch nicht ins Spiel gebracht wurden, gelten sie nicht als verwachsene Dschungelpflanzen.

- **Symbol:**

In diesem Fall kann der Spieler ein beliebiges Dschungelkärtchen oder verwachsene Dschungelpflanzen

- um 1, 2 oder 3 Felder versetzen, oder

- vom Spielplan nehmen und damit ganz aus dem laufenden Spiel entfernen. (Dies gilt auch für ein Dschungelkärtchen, das noch neben dem Pride-Rock liegt.)

Hinweis: Sollten im Spielverlauf alle Dschungelkärtchen allsgeschieden sein, so darf bei diesem Symbol die eigene Spielfigur um 1-3 Felder bewegt werden.

SPIELENDE

Der Spieler, der schließlich mit einer seiner Spielfiguren den Pride Rock (großer Felsen hinter dem Pfeifeld) mit genauem Wurf erreicht, ist Sieger.