

Bianca und Bernard

601 1075

Zum Spiel gehören:

1 Spielplan, 32 Spietkarten, 4 Mäusepaare mit Ständer und 1 Würfel.

Für 2-4 Personen.

Hier ist das Spiel zum neuesten Walt Disney-Film. Mit Walt Disney-Figuren, die bei Kindern und Erwachsenen in der ganzen Welt gleichermaßen Freunde finden werden. Bianca und Bernard sind zwei Mäuse, die der Internationalen Hilfsgesellschaft angehören. Sie haben ihren Sitz im Gebäude der Vereinigten Nationen in New York. Folgt Ihnen bei dem Abenteuer, ihre Freundin "Penny" aus einem dunklen nebligen Moor und vor der bösen "Madame Medusa" zu erretten.

Vorbereitung: Die Mäusepaare in den Ständer stecken und auf die entsprechende Farbe auf dem Mittelfeld des Spielplans setzen. Die Karten vorsichtig herausbrechen, gut mischen und neben den-Spielplan legen.

Und so wird gespielt: (bitte vor Spielbeginn genau durchlesen)

1. Es wird reihum gewürfelt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.
2. Gezogen wird von der Startposition im Mittelfeld ' in der durch den schwarzen Pfeil gekennzeichneten Richtung.
3. Alle Mäusepaare müssen immer in Ziehrichtung schauen.
4. Kommt man über ein Feld mit zwei entgegengesetzten weißen Pfeilen, muß man sich sofort entscheiden, in welche Richtung man weitergehen will, egal ob man auf dem Feld zu stehen kommt oder darüber hinwegmarschiert.

5. Wenn ein Spieler auf ein Feld "Nimm eine Karte" kommt, zieht er eine Karte und liest laut vor, was drauf steht. Den Anordnungen muß man Folge leisten.
6. Dann kommt die Karte wieder unter den Stoß.
7. Man darf nur die Rettungskarten behalten. Bis man zu dem Feld kommt "Zum Überqueren 1 Rettungskarte ausspielen". Dann wird die Karte ausgespielt und kommt auch unter den Stoß.
8. Keine Rettungskarte ist nötig, wenn man auf einem Rettungsfeld zu stehen kommt, dann darf das Feld auch überquert werden.
9. Wenn **es** heißt "Ziehe in Pfeilrichtung" gilt der weiße Pfeil, der wieder in Richtung Zentrum zeigt, auf dem Feld darüber.
10. Die schwarz umrandeten Felder sind nicht begehbar.
11. Kommt man über das Mittelfeld, muß man über die eigene Farbe (schwarzer Pfeil) weiterziehen.
12. Kommt man über das Ziel einer falschen Farbe, gilt es als 1 Feld, es muß weitergezogen werden.
13. Manchmal gibt's ein Gedränge, dann kann es passieren, daß mehrere Mäusepaare auf dem gleichen Feld sitzen.

Spielziel:

Welches Mäusepaar rettet Penny zuerst? Die roten Mäuse müssen Penny aus der roten Ecke, die blauen aus der blauen Ecke, ect. retten.

Hier kann man verschiedene Variationen vor dem Spielbeginn ausmachen:

1. Sobald das Mäusepaar in der Ecke seiner Farbe angekommen ist, hat es gewonnen. Sind auch nur 3 Augen nötig und man würfelt mehr, ist man schon im Ziel.
2. Ein Spieler muß solange warten, bis er die richtige Zahl gewürfelt hat, um ins Ziel zu gelangen.
3. Die Spieler müssen die gewürfelte Zahl ziehen, auch wenn sie über das Ziel hinaus gehen müssen.
4. Die zuviel gewürfelten Augen müssen vom Ziel aus zurückgegangen werden. Hierbei werden die Mäuse nicht umgedreht.

Spiel mit - spiel mit Schmidt

SCHMIDT SPIEL + FREIZEIT GmbH
Postfach 401749 - 8000 München 40