

Das zauberhafte Suchspiel um Arielles Diamanten



SPIELANLEITUNG

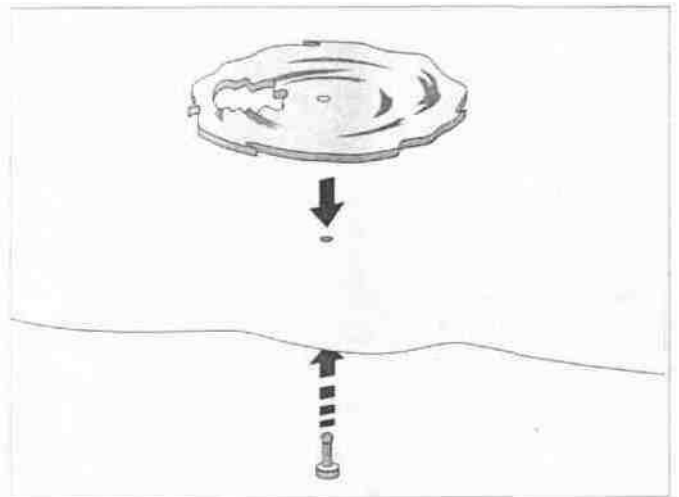
Für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahre

Tief unter dem Meeresspiegel auf dem glitzernden Grund des Meeres sucht Arielle, die Meerjungfrau/ nach verborgenen Diamanten, um sie in ihre geheime Meeresgrotte zu bringen.

So verläßt sie den sicheren Palast ihres Vaters, König Tritons, und macht sich auf den Weg, um in den Schatzhöhlen nach den verborgenen Diamanten zu suchen. Auf ihrem Weg jedoch begegnen ihr viele Gefahren. Mit Hilfe ihrer beiden Helfer, den gemeinen Moränen Flotsam und jetsam, plant die böse Seehexe Ursula, Arielle einzufangen. Und wenn sie zu nah an den großen Strudel gerät, kann Arielle in ernste Schwierigkeiten geraten. Doch glücklicherweise sind Fabius und Sebastian, Arielles beste Freunde, immer in ihrer Nähe und retten sie, sooft sie können. Sobald Arielle die Gefahren übersteht und sicher zu ihrer Grotte gelangt, kann die böse Seehexe ihr nichts mehr antun.

SPIELZUBEHÖR

- ★ 4 Arielle-Spielfiguren, 2 Würfel,
- 1 Aufkleberblatt, 1 Kunststoff-Drehstift,
- 6 Kunststoff-Mauerstände.
- ★ 1 Kartenblatt mit:
Meeres-Spielbrett, Strudelscheibe.
- ★ 1 Kartenblatt mit:
3 Mauerteilen (mit A - C markiert),
16 Diamantmarken, 6 Muschelmarken.



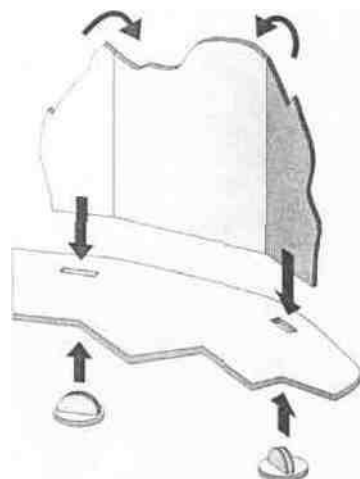
SO BAUST DU ARIELLES MEERESWELT ZUSAMMEN

1. Löse vorsichtig alle Kartenteile aus den Kartenblättern. Wenn Du sicher bist, daß Du alle Teile, die Du benötigst, herausgelöst hast (siehe Buchstaben A - C neben den drei Mauerteilen), kannst Du das restliche Material entsorgen.
2. Stecke den Drehstift von unten durch die Spielbrett-Mitte und dann durch die Strudelscheibe (die folgende Abbildung hilft Dir dabei). Vergewissere Dich, daß sich die Scheibe frei dreht.
3. Knicke die Mauerteile an den Knicklinien. Drücke aus dem Spielbrett die Schlitze bei König Tritons Palast, Ursulas Garten der verlorenen Seelen und Arielles Geheimgrotte heraus.
4. Löse die Sticker vom Aufkleberblatt. Klebe die fünf nummerierten Sticker und den Meerjungfrauen-Sticker auf den blauen „Schwimm-Würfel“ und die restlichen Sticker auf den gelben „Such-Würfel“.



SO BEREITEST DU DAS SPIEL VOR

Drücke jeweils einen Mauerständer von unten durch das Spielbrett in die Schlitze. Nun steckst Du die Mauern wie gezeigt in die Mauerständer. Stecke König Tritons Palastmauern (A) neben das Startfeld und die Mauern zu Ursulas Garten der verlorenen Seelen (B) neben ihre Höhle. Die Mauern zu Arielles Geheimgrotte (C) steckst Du neben das Zielteid.



Sortiere die Diamantmarken nach ihren Farben, so daß Du von jeder Farbe vier Marken erhältst. Lege dann jeden Stapel auf die entsprechende Höhle mit derselben Farbe, also die roten Diamanten auf die Rubinhöhle, die grünen Diamanten auf die Smaragdhöhle, die blauen Diamanten auf die Saphirhöhle und die gelben auf die Bernsteinhöhle.

Mische die sechs Muschelmarken und lege sie verkehrt herum auf die sechs grünen Muschelfelder.

Nun sucht sich jeder Spieler eine Arielle-Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld bei König Tritons Palast.

Der jüngste Spieler beginnt und die anderen folgen im Uhrzeigersinn (links herum).

SO GEWINNST DU DAS SPIEL

Der Spieler, der zuerst vier verschiedenfarbige Diamanten sicher in Arielles Geheimgrotte bringt, ist der Gewinner!

SPIELEN

In Deinem Spiel befinden sich zwei Würfel. Mit dem blauen „Schwimm-Würfel“ beginnst Du das Spiel und bewegst Deine Arielle-Figur. Mit dem gelben „Such-Würfel“ suchst Du nach den Diamanten, wenn Du eine Höhle betrittst und rufst nach Hilfe, wenn Du gefangen wirst.

Der erste Spieler würfelt mit dem „Schwimm-Würfel“ und führt dann die Anweisungen aus, die der Würfel vorgibt.

Achtung: Das Meer hat viele gefährliche Strömungen. Deshalb kann Arielle nur in die Richtung schwimmen, die ihr von den schwimmenden Meerjungfrauen angegeben wird.



Wenn Du eine Zahl würfelst: Bewege Deine Arielle um die Anzahl Felder nach vorne, die Du gewürfelt hast. Hab' keine Angst, wenn dort schon eine andere Arielle-Figur ist - Meerjungfrauen spielen gerne gemeinsam! Wenn Du auf einem Feld

ankommst, führst Du die Anweisungen aus, die dort angegeben sind. Wenn es sich dabei um ein gelbes Feld handelt, bleibst Du dort stehen, denn dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Würfelst Du Arielles hübschen Kopf, kannst Du Deine Arielle auf das Feld eines anderen Spielers bewegen und Dir sogar von diesem Spieler eine Diamantmarke geben lassen! Wenn noch niemand eine Diamantmarke besitzt, kannst Du Deine Arielle leider nicht dorthin bewegen und mußt stehenbleiben. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

SO SUCHST DU DIE DIAMANTEN



Wenn Du auf eines der Schatzhöhlenfelder Rubin, Smaragd, Saphir oder Bernstein) kommst, kannst Du Diamanten suchen! (Um die Höhle zu betreten, mußt Du nicht genau die Zahl würfeln, die Du eigentlich bräuchtest.) Wenn Du in einer Höhle bist, würfelst Du mit dem „Such-Würfel“ weiter.



Würfelst Du das glückliche Gesicht von Sebastian, hast Du auch wirklich Glück! Denn nun kannst Du einen Diamanten nehmen, der zu der Höhle paßt, in der sich Deine Arielle gerade befindet. Lege den Diamanten vor Dich auf den Tisch.



Würfelst Du die böse Seehexe, wirst Du gefangen! Schwimme auf das Gefangenenfeld, das Dir am nächsten ist - entweder zu Flotsam und Jetsam oder aber zu Ursulas Garten der verlorenen Seelen.



Würfelst Du Fabius, eilt er schnell zu Hilfe! Jeder Spieler, der von der bösen Seehexe Ursula oder ihren Helfern Flotsam und Jetsam getangen wurde, wird sofort freigelassen - muß jedoch wieder auf dem Startfeld beginnen.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

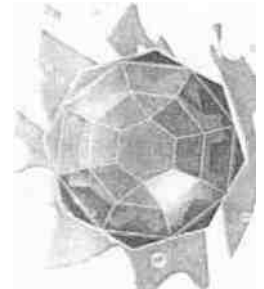
Hinweis: Du kannst immer nur eine Diamantmarke von einer Farbe besitzen. Wenn Du eine Diamantmarke an einen Mitspieler verlierst, kannst Du wieder zu der Schatzhöhle in dieser Farbe schwimmen und Dir eine neue Diamantmarke holen.

DER GROSSE STRUDEL



Wenn Du auf ein Strudelfeld kommst oder sogar den großen Strudel überqueren mußt, nimm Dich in acht! Denn die Strudel können Deine Arielle überraschen und in die Tiefe ziehen. Drehe die Strudelscheibe und warte, welches Feld angezeigt wird. Wenn sie zwischen zwei Feldern stehenbleibt, drehst Du einfach noch einmal.

Wenn Du Glück hast und eine Farbe drehst, kannst Du Deine Arielle-Figur zu der Höhle in der entsprechenden Farbe bewegen.



Drehst Du Fabius, schwimmst Du mit Deiner Arielle einfach ein Feld weiter.

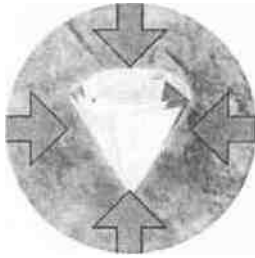
Konntest Du Deine Arielle-Figur aus dem Strudel befreien, ist der nächste Spieler an der Reihe.

WENN DU AUF EINE MUSCHELMARKE KOMMST



Nur wenn Du die genaue Zahl würfelst, kannst Du auf eine Muschelmarke kommen. Kommt Deine Arielle auf eine solche Muschelmarke, drehst Du diese um und zeigst sie Deinen Mitspielern. Jetzt mußt Du das tun, was auf dem Bild der Muschelmarke gezeigt wird.

Die Muschelmarke, die Du aufdeckst, zeigt eines der folgenden drei Bilder:



Bewege Deine Arielle sofort zu der Höhle, die zu diesem Diamanten paßt.



Schwimme zu irgendeiner anderen Muschelmarke.



Schwimme sofort zur Gefangenenhöhle der bösen Seehexe Ursula.

Wenn Du die Anweisungen einer Muschelmarke befolgt hast, mischst Du sie mit einer anderen Muschelmarke auf dem Spielbrett. Lege sie wieder verkehrt herum auf das Spielbrett. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

IN GEFANGENSCHAFT



Wenn Du auf einer pinkfarbenen Seehexe oder auf einem Feld ihrer Helfermoränen Flotsam und jetsam landest, wirst Du gefangen! Bewege Deine Arielle sofort zu der Gefangenenhöhle, die ihr am nächsten ist! Da Du gefesselt wirst und Dich nicht bewegen kannst, kannst Du nur den „Such-Würfel“ benutzen - natürlich nur, wenn Du auch an der

Reihe bist. Du wirst so lange gefangengehalten, bis Du oder ein Mitspieler Arielles Freund Fabius würfelt. Sobald Deine Arielle von Fabius gerettet wurde, schwimmst Du mit ihr aus der Gefangenenhöhle heraus und zurück zum Startfeld. Wenn Du das nächste Mal an der Reihe bist, bewegst Du Deine Arielle wieder in Richtung der schwimmenden Meerjungfrau auf dem Spielbrett.

IMMER WEITERSCHWIMMEN!

Nachdem alle Spieler an der Reihe waren, beginnt die Runde wieder von vorne. Schwimme immer weiter, suche immer weiter nach Diamanten und nimm' Dich auch weiterhin vor den Gefahren in acht!

Sobald Du alle vier verschiedenfarbigen Diamanten gefunden hast, begibst Du Dich auf den Weg zu Arielles Geheimrotte.

SO GEWINNST DU DAS SPIEL

Der Spieler, der zuerst alle vier verschiedenfarbigen Diamanten in Arielles Geheimrotte bringt, ist der Gewinner!

40733D0298

MB
SPIELE

© Disney.
Spiel © 1997 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH,
Overweg 29, D-59494 Soest. Vertrieb in Österreich durch
Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte
Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.