

Disney's  
ARIELLE, DIE  
MEERJUNGFRAU

**ANLEITUNG**

**2-4 Spieler**

**ZIEL DES SPIELS**

Als Erster Arielle von einer  
Meerjungfrau in ein  
Mädchen zu verwandeln.

**INHALT**

- 1 Spielbrett
- 2 Hintergrund-Szenen / 7 aufrechte Spielfeldteile
- 4 Fischfiguren / 1 Flotsam und Jetsam Figur
- 1 Figur Arielle als Meerjungfrau / 1 Figur Arielle als Mädchen
- 4 kleine Plastik-Spielfigurenstände / 1 großer Plastik-Spielfigurenstand
- 2 Plastik-Spielfiguren Clips / 1 Drehscheibe

**DIE BESTANDTEILE DES SPIELS BEFINDEN SICH UNTER DEM SPIELBRETT!**



# Die Reise auf den Grund des Meeres beginnt!

## Zusammenbau

1. Vorsichtig die Spielplattform aus dem Schachtelboden heben und alle darunter befindlichen Einzelteile entnehmen. Vorsichtig die Teile aus den beiden Kartonbögen lösen.
2. Die ausgestanzten Abdeckungen der Schlitze im Spielfeld herauslösen und die Plattform dann wieder in den Schachtelboden stellen.
3. Die beiden Hintergrundszenen vorsichtig entlang der Linien biegen und die Laschen mit den Buchstaben in die entsprechenden Schlitze des Spielfeldes stecken. Siehe Bild 1.

HINWEIS: Die Endlaschen der beiden Teile werden zwischen die Plattform und die Schachtelwand gesteckt.

4. Die sieben aufrechten Teile werden in die übrigen Schlitze des Spielfeldes gesteckt. (Siehe Bild 1A). Das Bild des vollständig aufgebauten Spiels auf dem Schachteldeckel dient als Vorlage.

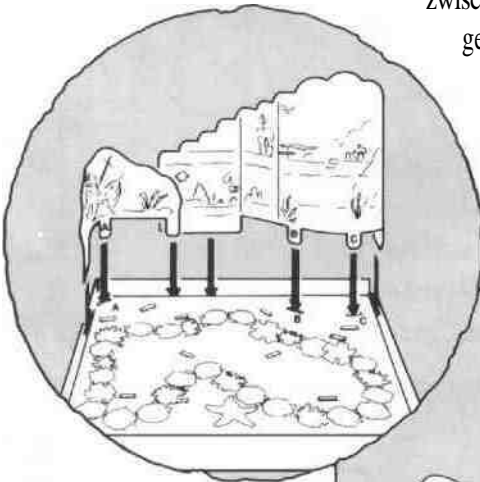


BILD 1

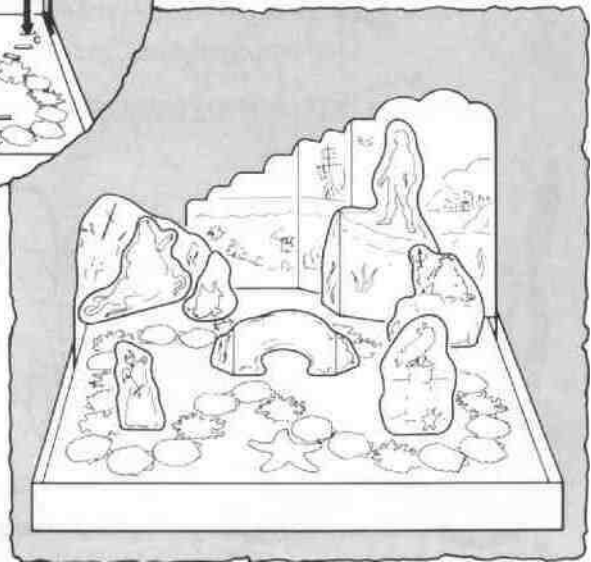


BILD 1A

5. An jeder Arielle-Figur wird ein Plastikclip angebracht, wie auf Bild 2 beschrieben.

Die Fischfiguren werden in die kleinen Plastikständer gesteckt, die Figur von Flotsam und Jetsam kommt in den großen Ständer.

## Spielvorbereitung

1. Die Figur von Arielle als Meerjungfrau wird auf der untersten "Stufe" der großen Hintergrundszene eingehakt, wie auf Bild 3 beschrieben. Die Figur von Arielle als Mädchen wird beiseite gelegt.
2. Die Figur von Flotsam und Jetsam kommt hinter die Höhle, wie auf Bild 4 beschrieben.
3. Jeder Spieler wählt sich eine Fischfigur und setzt sie auf den Seestern, der das Startfeld darstellt.
4. Die Drehscheibe wird so hingelegt, daß sie von allen Spielern gut erreicht werden kann.

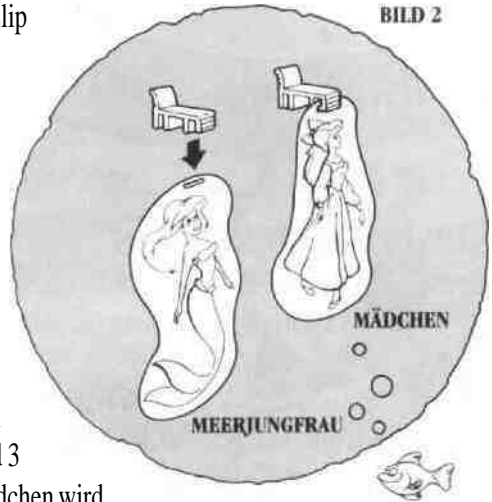


BILD 3

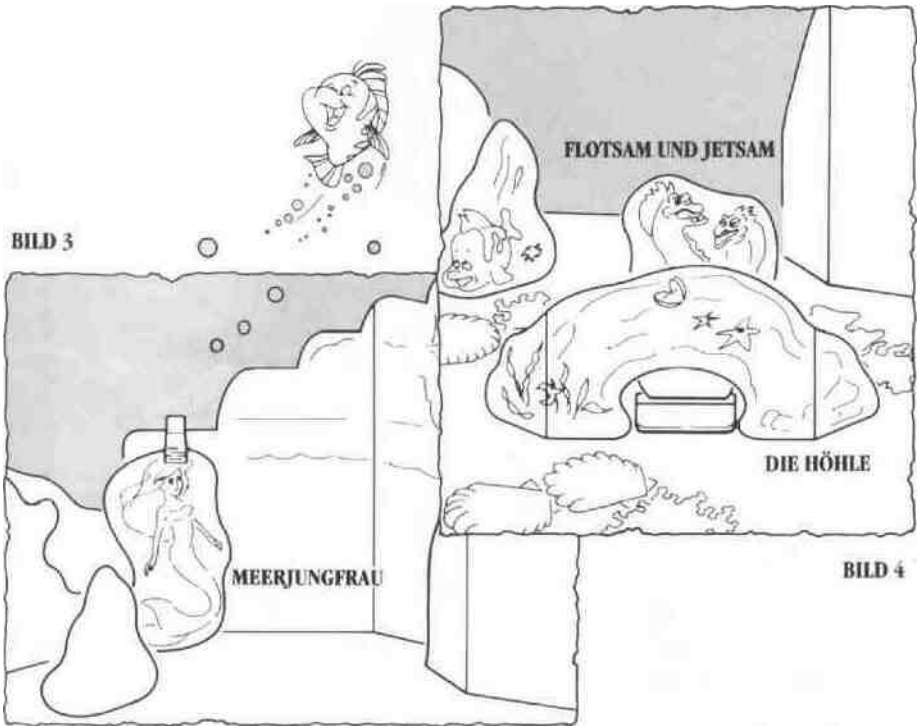


BILD 4

Das Abenteuer beginnt!

## Spielablauf

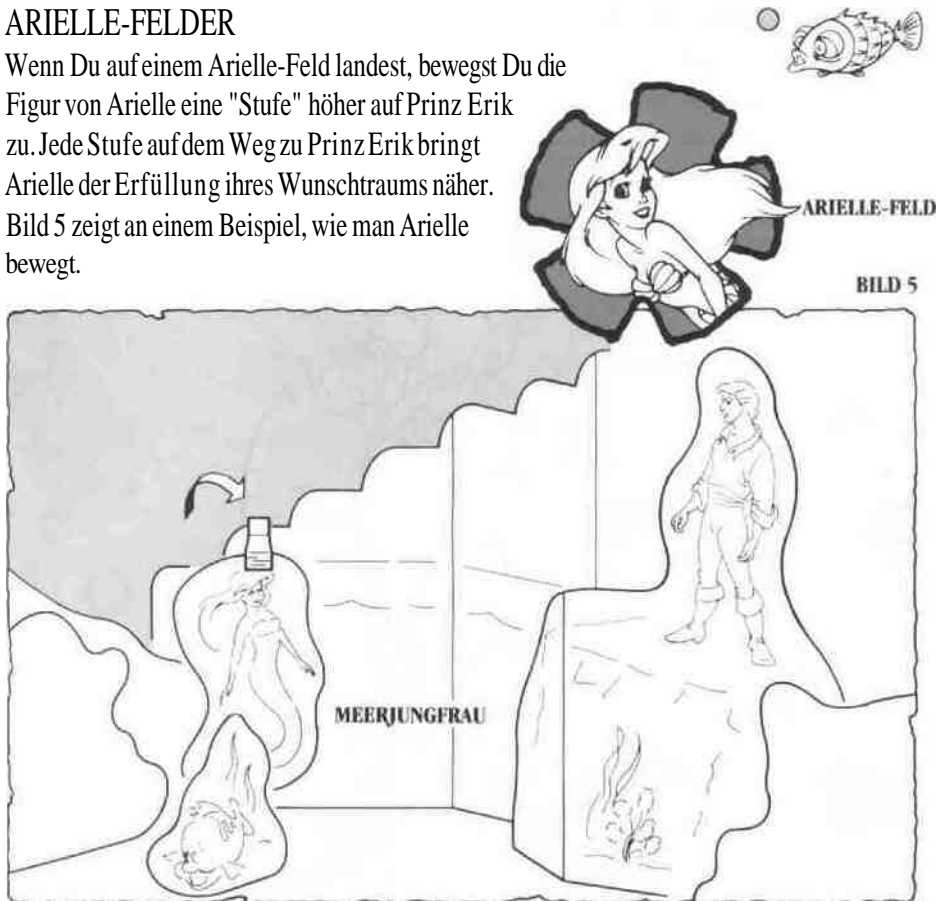
Der jüngste Spieler beginnt. Dann geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

### WENN DU AN DER REIHE BIST

1. Drehst Du den Zeiger der Drehscheibe,
2. Dann bewegst Du Deine Spielfigur im Uhrzeigersinn den Spielpfad entlang bis zum ersten Feld, das die gleiche Farbe hat, wie die, die der Zeiger auf der Drehscheibe anzeigt. Steht dort schon die Figur eines anderen Spielers, mußt Du weiter "schwimmen", bis Du zum nächsten freien Feld dieser Farbe kommst. Damit ist Dein Spielzug beendet.

### ARIELLE-FELDER

Wenn Du auf einem Arielle-Feld landest, bewegst Du die Figur von Arielle eine "Stufe" höher auf Prinz Erik zu. Jede Stufe auf dem Weg zu Prinz Erik bringt Arielle der Erfüllung ihres Wunschtraums näher. Bild 5 zeigt an einem Beispiel, wie man Arielle bewegt.



## FLOTSAM UND JETSAM-FELDER

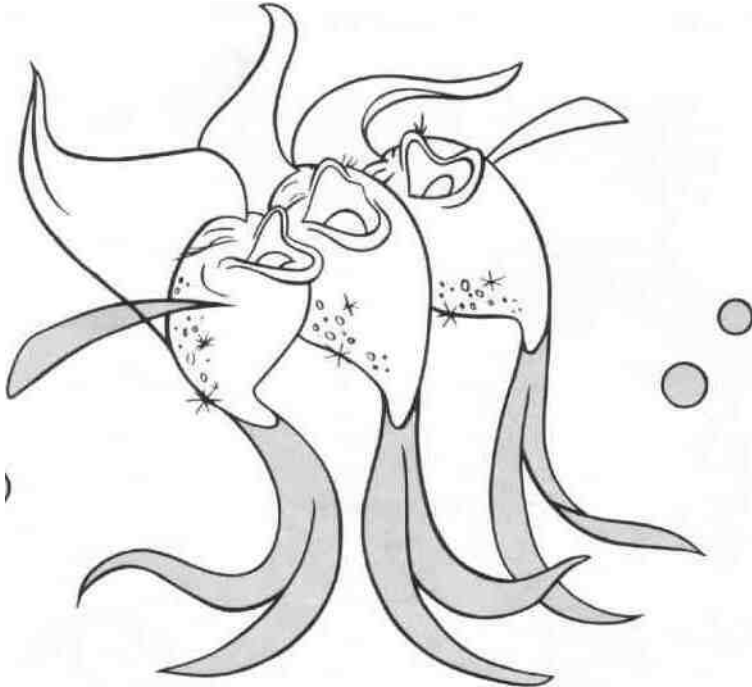
Wenn Du auf einem Feld landest, das Flotsam und Jetsam zeigt, setzt Du ihre Figur neben Deinen Fisch, aber nicht auf den Spielweg. Jetzt sitzt Du in der Falle! Du kannst den Zeiger nicht drehen und auch nicht weitergehen, während Flotsam und Jetsam Dich bewachen.

Du bist erst dann wieder frei, wenn ein anderer Spieler auf einem Flotsam und Jetsam-Feld landet. Wenn Du das nächste Mal an der Reihe bist, kannst Du den Zeiger drehen und weitergehen.



**AUSNAHMEFÜREINSPIEL.MITZWEISPIELERN:** Damit man in einem Spiel mit zwei Spielern nicht viel zu lange von Flotsam und Jetsam gefangen gehalten wird, macht man folgendes, wenn man auf einem Flotsam und Jetsam-Feld landet:

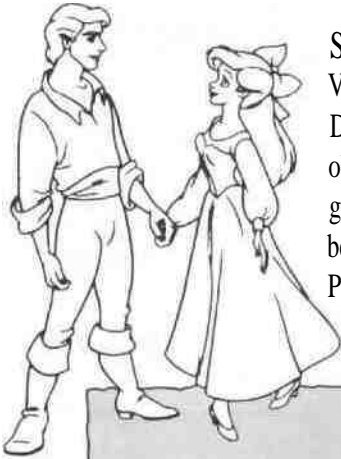
1. Stell die Figur von Flotsam und Jetsam neben Deinen Fisch, aber nicht auf den Spielweg. Jetzt sitzt Du auf diesem Feld fest. Damit ist Dein Spielzug zu Ende.
2. Wenn Du das nächste Mal an der Reihe bist, setzt Du die Figur von Flotsam und Jetsam wieder hinter die Höhle, wenn Du nicht sowieso schon befreit worden bist. Damit ist Dein Spielzug zu Ende. In der folgenden Runde kannst Du dann den Zeiger drehen und weitergehen.



Arielles Wunschtraum geht in Erfüllung!

## Gewinner des Spiels

Der erste Spieler, der Arielles Figur auf die oberste "Stufe" bewegt, verwandelt Arielle in ein Mädchen und gewinnt das Spiel.



### SO WIRD ARIELLE IN EIN MÄDCHEN VERWANDELT

Du nimmst die Figur von Arielle als Meerjungfrau von der obersten Stufe des großen Hintergrunds und tauschst sie gegen die Figur von Arielle als Mädchen aus, wie auf Bild 6 beschrieben, Arielle kann jetzt glücklich und in Freuden mit Prinz Erik leben!

BILD 6

