

# Zauberhafte Spielwiese <sup>CE</sup>

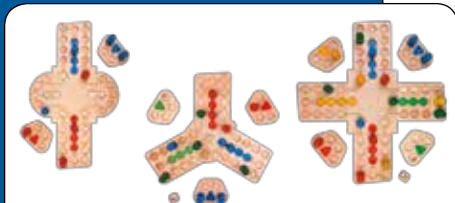


Abb.1: Mögliche Spielfelder mit dem Grundmodell  
 Fig. 1: Possible board layouts with the basic game set  
 Fig. 1 : Champs possibles avec le jeu de base



Abb.2: Weitere mögliche Spielfelder mit dem Erweiterungs-Set  
 Fig. 2: Additional possible board layouts with the supplementary game set  
 Fig. 2 : Autres champs possibles avec le jeu complémentaire

## Inhalt Grundmodell 13.20 (Abb. 1)

- Je 4 Spielfiguren  
in rot, gelb, grün und blau
- 4 Starthäuschen  
für rot, gelb, grün und blau
- 8 Zielfelder zum Einlegen/Verbinden  
in rot, gelb, grün und blau
- 1 Basisspielfeld rechteckig
- 2 Basisspielfelder halbrund
- 1 Basisspielfeld dreieckig
- 1 Verbindungselement
- 4 Spielfelder mit Zielhäuschen
- 2 Verbindungspfeile
- 1 Würfel

## Inhalt Erweiterungs-Set 13.21 (Abb. 2)

- Je 4 Spielfiguren  
in orange, lila, pink und hellblau
- 4 Starthäuschen  
für orange, lila, pink und hellblau
- 8 Zielfelder zum Einlegen/Verbinden  
in orange, lila, pink und hellblau
- 1 Basisspielfeld rechteckig
- 1 Basisspielfeld dreieckig
- 4 Spielfelder mit Zielhäuschen
- 1 Verbindungspfeil
- 1 Würfel

## Spielbeschreibung

Alt und neu vereinen sich bei diesem Spiel auf ideale Art und Weise: ALT ist das bewährte Prinzip des „Mensch, ärgere dich nicht!“ als Spielregel. NEU ist die Möglichkeit, das Spielfeld der Spieleranzahl perfekt anzupassen (vergrößern bzw. verkleinern). Schon das Aufbauen des Spielfeldes regt zum Spielen an! Die praktischen Spielfeldvertiefungen verhindern das Umkippen der Spielfiguren.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich in der ausgewählten Farbe die 4 Spielfiguren, das Starthäuschen und das Zielhäuschen mir den farbigen Zielfeldern. Dann steckt er sein Zielhäuschen mittels der Zielfelder in das Mittelstück. Die 4 Spielfiguren steckt er in die Vertiefungen des Starthäuschens. Das Starthäuschen legt er an die kurze Seite des Zielhäuschens. Und jetzt geht's los!

## Spielregeln

Der jüngste Spieler darf beginnen. Es wird reihum gewürfelt. Jeder darf 3x würfeln. Wer zuerst eine 6 würfelt, stellt eine eigene Spielfigur aus seinem Häuschen heraus auf sein Starfeld des Spielfeldes. Danach darf er erneut würfeln und mit der Figur entsprechend viele Felder vorrücken. Das Startfeld muss immer sofort geräumt werden. Einzige Ausnahme: Sind keine Spielfiguren mehr im Starthaus, darf die Figur auf der Startposition sitzen bleiben und der Spieler mit einer anderen Figur seiner Wahl ziehen. Sobald allerdings eine geschlagene Figur im Haus sitzt, muss das Startfeld sofort geräumt werden. Bei einer 6 darf immer ein weiteres Mal gewürfelt werden. Kommt beim Umlauf eine Spielfigur auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Spielfigur besetzt ist, gilt diese als geschlagen und muss zurück ins Häuschen. Eigene Figuren können nicht geschlagen werden. Ist das Zielfeld bereits mit einer eigenen Figur besetzt, darf der Zug weder ausgeführt, noch neu gewürfelt werden, sondern es ist der nächste an der Reihe. Hat ein Spieler mehrere Figuren im Umlauf, kann er frei entscheiden, mit welcher er ziehen möchte. Die Augenzahl eines Wurfes darf jedoch nicht auf verschiedene Figuren

aufgeteilt werden. Gewonnen hat ein Spieler, der als erster seine 4 Figuren auf seinen Zielfeldern in Sicherheit gebracht hat.

## Sonder-Regel

**Sternchenfelder:** Trifft eine Spielfigur mit einem Wurf genau auf ein mit Sternchen gekennzeichnetes Feld auf dem Mittelstück, so darf diese Figur im Uhrzeigersinn zum nächsten freien Sternchenfeld springen. Diese Regel ist besonders bei der Version mit vielen Mitspielern interessant, damit die extrem langen Wege verkürzt werden können.

## Optionale Regeln

**3 x Würfeln:** Hat ein Spieler keine Spielfigur auf dem Spielfeld (wie zu Spielbeginn), so hat er in jeder Runde 3 Versuche, die nötige 6 zu würfeln, um seine Spielfigur ins Spiel zu bringen.

**Schlagzwang:** Wer mit seiner gewürfelten Zahl eine gegnerische Spielfigur schlagen kann, muss dies tun. Übersieht er dies und zieht eine andere Spielfigur, dürfen die Mitspieler eine Spielfigur des Spielers zurück in sein Starthäuschen stellen.

**Zielfelder:** Auf den Feldern des Zielhäuschens dürfen die Spielfiguren nicht übersprungen werden, d.h. die Zielfelder müssen der Reihe nach belegt werden.

**Sternchenfelder:** Kommt eine Spielfigur auf ein Sternchenfeld, so muss die Spielfigur springen, auch wenn sie dabei an den eigenen Zielfeldern vorbei springt und eine weitere Runde drehen muss.

# Enchanted playground

## Contents of basic game set 13.20 (Fig. 1)

- 4 sets of figures in red, yellow, green and blue
- 4 starter houses in red, yellow, green and blue
- 8 home squares to be inserted/connected in red, yellow, green and blue
- 1 basic board section, square
- 2 basic board sections, semi-circular
- 1 basic board section, triangular
- 1 connecting element
- 4 board sections with home squares
- 2 connecting arrows
- 1 dice

## Contents of supplementary game set 13.21 (Fig. 2)

- 4 sets of figures in orange, purple, pink and light blue
- 4 starter houses for orange, purple, pink and light blue
- 8 home squares to be inserted/connected in orange, purple, pink and light blue
- 1 basic board section, square
- 1 basic board section, triangular
- 4 board sections with home squares
- 1 connecting arrow
- 1 dice

## Description of the game

Old and new are combined in this game in the best possible way: The OLD element is the tried and tested principle of "Ludo", which provides the rules of the game, and what is NEW is the possibility of x adapting the board to the number of players (making it larger or smaller). Just building up the board will make everyone want to play! The practical recesses in the board stop the pieces from tipping over.

## Preparing for the game

Each player should take the 4 pieces in the colour they have chosen, plus the starter house and the home house with the coloured home squares. Then insert the home houses using the home squares onto the centre piece. Place the 4 pieces into the recesses in the starter house, and place the starter house along the short side of the home house. So let's get going!

## Rules of the game

The youngest player starts. Players take it in turn to roll the dice. Everyone can throw three times. The player who first throws a six takes one of his own pieces out of his

house onto his starting square on the board. After this, he can throw again and move forward the number of squares shown on the dice. The starting square must always be cleared immediately, with one exception: if there are no more pieces left in the starter house, the piece in the starting square can stay where it is and the player can move any of his pieces. However, as soon as a piece that has been knocked out and is back in the house, the starting square must be cleared immediately. Throwing a six entitles the player to another throw. If, when going round the board, a piece lands on a square that is already occupied by an opponent's piece, the opponent's piece is knocked out and has to return to its starter house. A player cannot knock out his own pieces. If the home square is already occupied by one of the player's own pieces, the move cannot be continued, and the player cannot throw again; the next player then takes his turn. If a player has several pieces on the board, he can choose which one to move. However, the number shown on the die cannot be divided between different pieces. The player who is the first to get his four pieces safely on his home squares is the winner.

## Special rule

**Squares with a star:** If a piece ends up after a throw exactly on a square marked with a star on the central section, this piece can jump to the next free square with a star in a clockwise direction. This rule is particularly interesting in the version involving lots of players, as it allows players to take short cuts to shorten the extremely long paths on the board.

## Optional rules

**Throwing 3x:** If a player does not have any players on the board (e.g. at the beginning of the game), he can have 3 tries in each round to throw the six he needs to get his piece into the game.

**Compulsory knockout:** A player who can knock out an opponent's piece with the number he has thrown must do so. If he fails to do this and moves a different piece, the other players can move one of the player's pieces back to its starter house.

**Home squares:** On the squares in the home house, it is not possible to jump over the pieces, i.e. the home squares must be occupied in order.

**Squares with a star:** If a piece lands on a square with a star, the piece must jump, even if this means that it jumps past its own home squares and has to go round the board again.



# Fabuleux parc à jeu en bois

## Composition du jeu de base 13.20 (Fig. 1)

- 4 pions de chacune des couleurs rouge, jaune, vert et bleu
- 4 maisons de départ pour rouge, jaune, vert et bleu
- 8 champs de but à disposer/assembler en rouge, jaune, vert et bleu
- 1 champ de base carré
- 2 champs de base semi-circulaires
- 1 champ de base triangulaire
- 1 élément de jonction
- 4 champs avec maison de but
- 2 flèches de jonction
- 1 dé

## Composition du jeu complémentaire 13.21 (Fig. 2)

- 4 pions de chacune des couleurs orange, violet, rose et bleu clair
- 4 maisons de départ pour orange, violet, rose et bleu clair
- 8 champs de but à disposer/assembler en orange, violet, rose et bleu clair
- 1 champ de base carré
- 1 champ de base triangulaire
- 4 champs avec maison de but
- 1 flèche de jonction
- 1 dé

## Description du jeu

Ce jeu allie de façon idéale l'ancien et le nouveau : ANCIEN est le principe éprouvé du « Jeu des petits chevaux » comme règle du jeu, NOUVELLE est la possibilité d'adapter parfaitement le terrain de jeu au nombre de joueurs en l'agrandissant ou en le réduisant. La construction du terrain donne déjà envie de jouer ! Les cases de forme creuse sont pratiques pour empêcher les pions de basculer.

## Préparation du jeu

Chaque joueur prend les 4 pions de la couleur de son choix, la maison de départ et la maison de but avec des cases de la même couleur. Il raccorde ensuite sa maison de but à l'élément central à l'aide des cases du but. Il met ses 4 pions dans les creux de la maison de départ, qu'il place contre le côté court de la maison de but. Et le jeu commence !

## Règles du jeu

Le plus jeune joueur commence. On joue avec le dé à tour de rôle. Chacun peut jeter le dé 3 fois. Celui qui fait le premier un six prend un de ses pions dans sa maison et le place sur la case de départ du terrain de jeu. Puis il rejoue

et avance son pion du nombre de cases correspondant. La case de départ doit toujours être libérée immédiatement. Seule exception : s'il n'y a plus de pions dans sa maison de départ, le joueur peut laisser le pion sur la position de départ et avancer avec un autre pion de son choix. La case de départ doit toutefois être libérée dès qu'un pion évincé est remis dans la maison. On rejoue toujours après avoir fait un six. Si un pion tombe en cours de route sur une case déjà occupée par un pion adverse, celui-ci est considéré comme battu et doit revenir dans sa maison. On ne peut pas faire sauter ses propres pions. Si la case de but est déjà occupée par son propre pion, on ne peut ni avancer ni rejouer, on passe son tour. Lorsqu'un joueur a plusieurs pions en route, il peut décider librement avec lequel il désire avancer. Le nombre de points du dé ne peut toutefois pas être réparti sur différents pions. Le joueur qui a mis le premier ses quatre pions en sécurité sur les cases de son but a gagné.

## Règle particulière

**Cases à étoile :** Lorsqu'un pion tombe exactement sur une case marquée d'une étoile dans l'élément central, il peut sauter dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la prochaine case à étoile libre. Cette règle est particulièrement intéressante dans la variante avec un grand nombre de joueurs, car elle permet de raccourcir les parcours extrêmement longs.

## Règles optionnelles

**Jeter le dé 3 fois :** Lorsqu'un joueur n'a pas de pions sur le terrain (comme au début du jeu), il a 3 essais à chaque tour pour faire le six nécessaire à la mise en jeu de son pion.

**Obligation de faire sauter :** Lorsqu'un joueur peut faire sauter un pion adverse avec le nombre joué, il est obligé de l'évincer. S'il ne le voit pas et avance un autre pion, les autres joueurs ont le droit de remettre un de ses pions dans sa maison de départ.

**Cases de but :** Il n'est pas permis de sauter par-dessus les pions qui se trouvent sur les cases de la maison de but, c.-à-d. que les cases doivent être occupées dans l'ordre.

**Cases à étoile :** Lorsqu'un pion tombe sur une case à étoile, il doit obligatoirement aller sur la suivante, même s'il passe pour cela devant les cases de son but et est obligé de refaire un tour.

