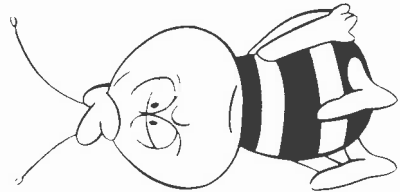


Rote Felder

Von Feld 3 rückt man vor auf Feld 23.
Von Feld 5 rückt man vor auf Feld 49.
Von Feld 15 rückt man vor auf Feld 34.
Von Feld 40 rückt man vor auf Feld 103.
Von Feld 44 rückt man vor auf Feld 88.
Von Feld 51 rückt man vor auf Feld 72.
Von Feld 55 rückt man vor auf Feld 78.
Von Feld 96 rückt man vor auf Feld 124.
Von Feld 107 rückt man vor auf Feld 111.

Blaue Felder

Von Feld 42 muß man zurück auf Feld 17.
Von Feld 46 muß man zurück auf Feld 21.
Von Feld 53 muß man zurück auf Feld 8.
Von Feld 90 muß man zurück auf Feld 37.
Von Feld 105 muß man zurück auf Feld 86.
Von Feld 119 muß man zurück auf Feld 97.
Von Feld 128 muß man zurück auf Feld 91.

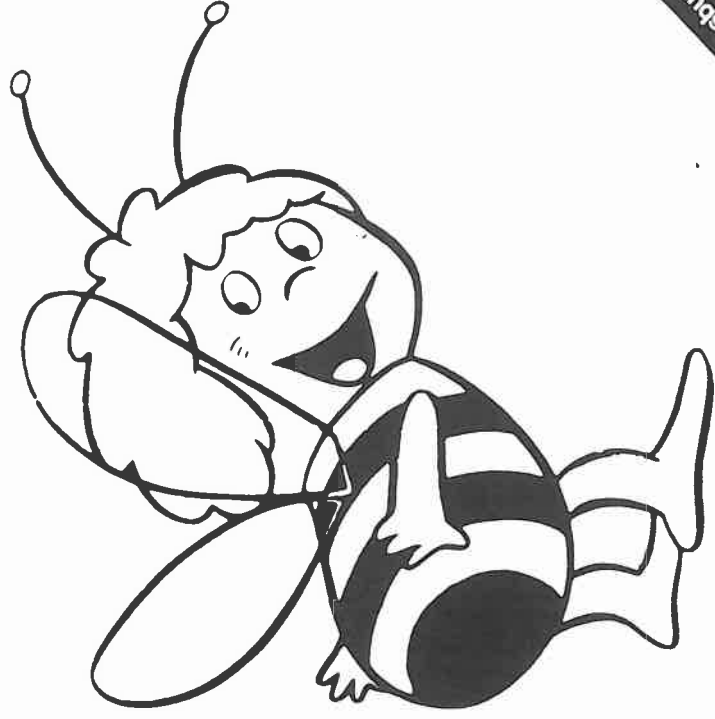


Otto Maier Verlag Ravensburg



257008

Die Biene Maja LEITERSPIEL





Die Biene Maja LEITERSPIEL

Ravensburger® Spiele Nr. 00 189 7

Design: André Roche

Lizenz durch: Gesellschaft für Urhebernebenrechte GmbH
Merchandising München KG
Kardinal-Faulhaber-Str. 15
8000 München 2

Ein Würfelspiel für 2-6 Personen ab 5 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan

6 Spielfiguren

1 Würfel

1 Anleitung

Leiterspiele stammen ursprünglich aus Indien und haben eine lange Geschichte. Über England fanden sie im 19. Jahrhundert den Weg nach Europa und erfreuen sich seitdem vor allem bei Kindern in vielen verschiedenen Variationen einer großen Beliebtheit.

Hier tummeln sich die Biene Maja und ihre Freunde aus der gleichnamigen Fernsehserie auf dem Spielplan und es gibt eine Menge drolliger Ereignisse. Doch aufgepaßt: Nicht immer geht es für die Spieler voran, manchmal muß man auch ein erhebliches Stückchen zurückgehen auf dem Spielplan.

Ziel des Spiels

Bei diesem ereignisreichen Spiel geht es darum, als erster das Feld 130 zu erreichen. Auf dem Weg dorthin gibt es mit etwas Glück große Sprünge nach vorn, es kann allerdings auch passieren, daß man eine vergnügliche Reise zurück antreten muß.

Spielregel

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und setzt sie auf das Ausgangsfeld vor dem Feld 1 in der untersten Reihe.

Der Spieler, der die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Es wird reihum gewürfelt. Entsprechend der geworfenen Augenzahl darf vorgerückt werden.

Auf dem Spielplan gibt es **rote** und **blaue** Felder. Gerät man beim Spielen auf ein solches Feld, dann heißt es aufgepaßt, denn hier geschieht etwas:

Aufwärts geht es von allen **roten** Feldern, **abwärts** von allen **blauen**. Wohin man von den roten und blauen Feldern geschickt wird, ist aus dem Plan ersichtlich, außerdem sind diese Felder am Ende der Spielregel noch einmal erklärt.

Wer eine Sechs würfelt, darf noch einmal würfeln und weiterziehen.

Trifft eine Figur auf ein schon besetztes Feld, so darf sie dort stehenbleiben. Es können also zwei oder mehr Figuren auf einem Feld stehen, hinausgeworfen wird nicht.

Ende des Spiels

Gewonnen hat derjenige Spieler, der als erster mit direktem Wurf das Zielfeld (Feld 130) erreicht.

© 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg

