

Pelikan-Kinderspiel

Ali Baba

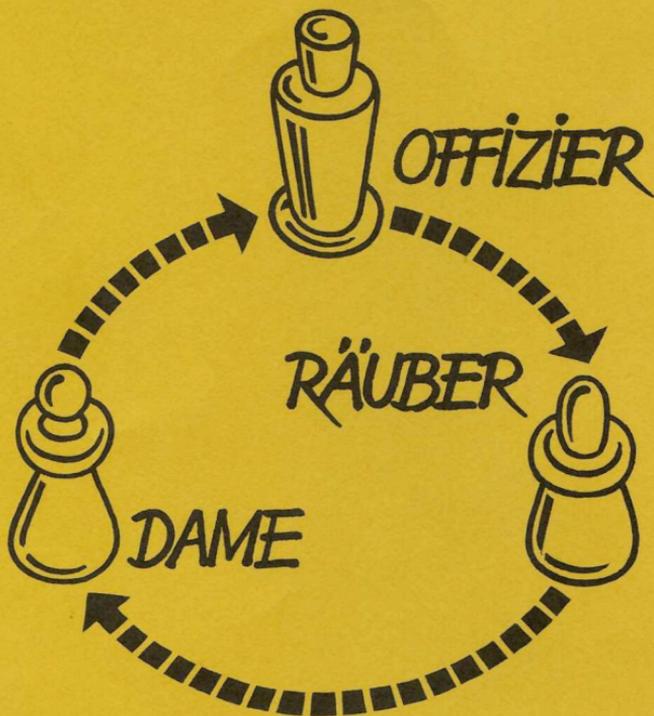
72C023

Serie P/12

601 S 325

Pelikan





Gegnerische Spielfiguren dürfen nur wie folgt geschlagen werden:

Offizier schlägt Räuber,
Räuber schlägt Dame,
Dame schlägt Offizier.

Treffen die Figuren in einer anderen Reihenfolge aufeinander (z. B.: Offizier zieht auf eine Brückenplanke, auf der eine Dame steht), so wird nicht geschlagen.

Ali Baba

für 2–4 Spieler

So wird gespielt:

Vorbereitung:

Jeder Spieler erhält 3 Spielfiguren einer Farbe:

1 Offizier (groß), 1 Dame (mittel) und 1 Räuber (klein). Der Spielplan (er zeigt eine Brücke mit 6 Planken) wird in die Mitte gelegt und die Spieler stellen ihre Spielfiguren alle auf eine Uferseite (aber nicht auf die erste Planke). Es gilt, die 3 Figuren auf die andere Seite der Brücke zu bringen. Dabei hilft der Würfel. Er zeigt: 1, 2, 3 und 0. Wenn der Würfel „0“ zeigt, darf nicht gesetzt werden.

Spielverlauf:

Es wird ausgelost, wer zu würfeln beginnt, danach geht es reihum weiter. Den Spielern steht es frei, in welcher Reihenfolge die Spielfiguren starten. Alle Figuren dürfen gleichzeitig auf der Brücke unterwegs sein. Pro Würfelanlage darf eine Figur eine Planke vorrücken. Zieht ein Spieler mit einer Figur auf eine Brückenplanke vor, auf der

bereits eine oder mehrere gegnerische Figuren stehen, so prüft er, ob er sie zum Start zurückschicken kann:

Der Offizier fängt den Räuber, der Räuber fängt die Dame, die Dame fängt den Offizier.

Zum Beispiel: Eine Dame trifft auf der Planke zwei gegnerische Offiziere und einen Räuber. Jetzt dürfen die Offiziere zum Start zurückgeschickt werden. Dem Räuber passiert nichts. Immer dann, wenn ein Spieler eine gegnerische Figur geschlagen hat, darf er nochmals würfeln und eine seiner Figuren vorrücken.

Es besteht kein Schlagzwang. Zum Beispiel: Ein Offizier kann einen gegnerischen Räuber auch ungeschoren lassen, wenn er will.

Wer auf diese Weise zuerst seine drei Spielfiguren ans andere Ufer gebracht hat, ist Sieger.