

BEI NACHT UND NEBEL



**AUF GEHEIMNISVOLLEN SCHLEICHWEGEN ZUM ZIEL –
WER DEN RICHTIGEN WEG FINDET, GEWINNT!**

RAVENSBURGER SPIELE® NR. 01 194 0
AUTOR: MANFRED LUDWIG
GRAFIK: MICHAEL PLEESZ/JEAN MICHEL PAILLÉ
Ein Suchspiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

INHALT

1 Spielplan mit 4 Drehscheiben, 80 Abdeckplättchen
(+ 5 Reserve), 4 Taschenlampen-Spieifiguren,
12 gelbe Lichtchips, 1 Anleitung.

In einer dunklen Nacht haben sich einige Freunde zu einer Mutprobe verabredet: Wer von ihnen schafft es, den geheimnisvollen Waldsee zu umrunden? Im Lichtkegel der Taschenlampe scheint der Weg auf. Doch Vorsicht! Plötzlich ziehen Nebelschwaden auf, Eulen heulen durch die Nacht - da kann man leicht die Orientierung verlieren ...

ZIEL DES SPIELS

Mit Orientierungssinn, Mut und Schnelligkeit müssen sich die Spieler einen Weg suchen! Wer als erster nach 3 Runden um den Waldsee wieder zu seinem Ausgangspunkt zurückkommt, hat gewonnen!

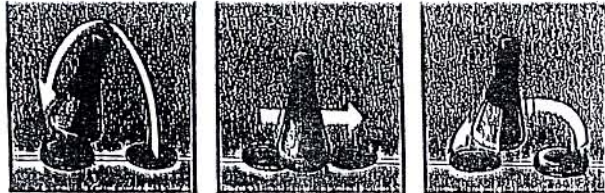


VORBEREITUNG

Vor Beginn des Spiels werden die Abdeckplättchen auf die Löcher im Spielplan gelegt, so daß niemand sehen kann, welche Farbe sich darunter befindet. Jeder Spieler wählt sich eine Spielfigur aus und setzt sie auf sein Startfeld. Zusätzlich erhält jeder 3 gelbe Lichtchips. Jetzt werden alle Drehscheiben noch um eine Markierung in beliebiger Richtung verdreht - und los geht die Suche nach dem richtigen Weg durchs Dunkell

SPIELREGEL

Es wird im Uhrzeigersinn um den See gezogen. Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt seine Spielfigur und zieht sie auf ein beliebiges Nachbarfeld, welches mit dem Startfeld durch einen Weg verbunden ist. Dabei schiebt er immer das Abdeckplättchen des erreichten Feldes auf das Ausgangsfeld zurück.



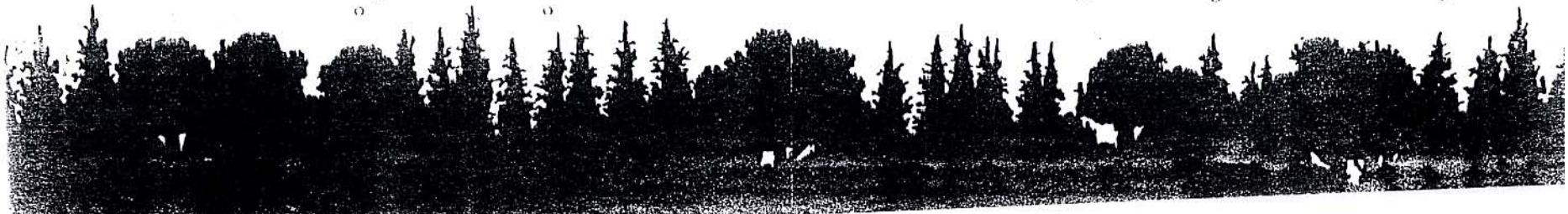
Das aufgedeckte Loch kann drei verschiedene Farben zeigen: Kommt unter dem Abdeckplättchen ein Stück des **grauen Waldweges** zum Vorschein, ist der Weg frei. Der Spieler muß sofort auf ein weiteres Nachbarfeld ziehen, das Abdeckplättchen auf das Feld zurückschieben, das er gerade verlassen hat usw.

Landet er auf einem **weißen Feld**, behindern Nebelschwaden kurzzeitig die Sicht: Er muß stehen bleiben und darf erst dann weiterziehen, wenn er wieder an der Reihe ist.

Landet er auf einem **roten Feld**, hat der Spieler völlig die Orientierung verloren. Er muß stehenbleiben und beim nächsten Zug einmal aussetzen.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe, seinen Weg in der beschriebenen Weise aufzunehmen.

Fremde Spielfiguren werden nicht hinausgeworfen oder überspringen. Man muß die Spielfigur umgehen und versuchen, eine andere Fortsetzung des Weges zu finden.



Das aufgedeckte Loch kann drei verschiedene Farben zeigen: Kommt unter dem Abdeckplättchen ein Stück des grauen Waldweges zum Vorschein, ist der Weg frei. Der Spieler muß sofort auf ein weiteres Nachbarfeld ziehen, das Abdeckplättchen auf das Feld zurückschieben, das er gerade verlassen hat usw.

Landet er auf einem weißen Feld, behindert Nebelschwaden kurzzeitig die Sicht: Er muß stehen bleiben und darf erst dann weiterziehen, wenn er wieder an der Reihe ist.

Landet er auf einem roten Feld, hat der Spieler völlig die Orientierung verloren. Er muß stehenbleiben und beim nächsten Zug einmal aussetzen.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe, seinen Weg in der beschriebenen Weise aufzunehmen.

Fremde Spielfiguren werden nicht hinausgeworfen oder übersprungen. Man muß die Spielfigur umgehen und versuchen, eine andere Fortsetzung des Weges zu finden.

Nach jeder Runde um den See müssen die Spieler auf ihr Startfeld zurück. Kommt ein Spieler auf seinem Startfeld an, bleibt er dort bis zum nächsten Zug stehen und gibt einen Lichtchip ab.

ENDE DES SPIELS

Wer zuerst drei Runden um den See gezogen ist und alle Lichtchips abgegeben hat, ist der Gewinner des Spiels.

NOCH EINIGE TIPS

Die Abdeckplättchen müssen beim Zurückschieben genau auf das Loch geschoben werden, damit niemand sehen kann, welches Farbfeld sich darunter verbirgt.

Es ist wichtig, auch die Wege, die die Mitspieler nehmen, zu beobachten, und dabei zu versuchen, sich zu merken, wo die grauen, weißen oder roten Felder sind.

Die Drehscheiben dürfen während eines Spiels nicht mehr verdreht werden.

Wer noch mehr Nervenkitzel sucht, kann auch folgende Regel einführen: Wer auf ein rotes Feld zieht, muß zurück auf sein Startfeld und von dort wieder neu starten.

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

