



Ein kooperatives Memo- und Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 unerschrockene Helden von 5 - 99 Jahren.

Autoren: Carlo A. Rossi, Alfredo Berni

Illustration: Christine Faust

Spielidee

Im Märchenland herrscht großer Aufruhr. Die wunderschöne Prinzessin Zaffira wurde entführt und in den hohen Drachenturm gesperrt. Der unerschrockene Prinz und seine Gefährten wollen sie befreien. Während der Drache schläft, bauen sie ein Gerüst neben dem Drachenturm. Doch wenn der Drache erwacht und sie entdeckt, bringt er das ganze Gerüst zum Einsturz.

Spielinhalt: 1 Drache Tarax mit Fels, 1 Turm (mit Balkonring, Turmring, Zimmer und 4 Balken), 1 Spielplan, 1 Prinzessin, 4 Schieber (1 Prinz, 3 Ritter), 12 Gefährten in 5 Farben, 4 Gerüst-Ebenen, 22 Bauplättchen, 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel: Das Spielmaterial vor dem ersten Spiel vorsichtig aus dem Tableau brechen und die restlichen Teile der Tableaus wegwerfen. Die Gefährten zusammen stecken.

Spielvorbereitung: Spielplan zusammenpuzzeln. Den Turm laut der Anleitung aufbauen, Bauplättchen mischen und verdeckt auslegen. Die Gefährten und die Gerüst-Ebenen (Ebene ohne Markierung ganz unten) bereithalten.

Spielablauf: Das Spiel besteht aus zwei Phasen:

Phase 1: Der gewagte Bau eines hohen Gerüsts

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der furchtloseste Spieler deckt ein Bauplättchen auf. Es zeigt:

- **ein(en) Gefährten:** Passt es zu einer freien Markierung auf der Gerüst-Ebene? Ja: einen Gefährten dieser Farbe darauf stellen. Nein: Plättchen wieder verdecken.
- **einen Joker:** Einen beliebigen Gefährten nehmen und auf die passende Markierung auf der Gerüst-Ebene stellen. Der Joker kommt danach in die Schachtel. Wird kein weiterer Gefährte gebraucht, wird der Joker wieder umgedreht.
- **eine Gerüst-Ebene:** Sind alle Markierungen einer Gerüstebene mit Gefährten besetzt, darf man eine neue Gerüstebene auf die Gefährten legen. Das Bauplättchen kommt danach in die Schachtel. Braucht man noch keine neue Gerüstebene, wird es wieder umgedreht.
- **Drache Tarax:** Den Drachen ein Feld rückwärts ziehen, bis er im nächsten Loch einrastet. Dadurch verkürzt sich die Zeit für die Rettung in der zweiten Phase des Spiels. Das Plättchen wieder umdrehen.

So wird reihum gespielt, bis die letzte Gerüstebene ohne Markierung oben liegt.

Phase 2: Die Rettung der Prinzessin Zaffira

Jeder Spieler wählt einen Schieber. Den Drachen aktivieren: den linken Flügel vorsichtig nach oben drücken. Jetzt läuft die Zeit! Die Schieber hinten am schmalen Ende halten und mit dem breiten Ende die Prinzessin nach unten aufs Spielfeld schieben: Durch die Tür in der hinteren Turmwand, über den Balkon zum Gerüst und von dort durch die Löcher der Ebenen nach unten zur Kutsche. Am besten schiebt der Prinz und die Ritter passen auf, dass die Prinzessin nicht herunterfällt.

Wichtig: Wenn die Prinzessin herunterfällt, wird sie wieder an den Ort des Absturzes gesetzt.

Spielende: Erreicht Prinzessin Zaffira die Kutsche auf dem Spielplan, bevor das Gerüst einstürzt, gewinnen alle gemeinsam. Stürzt das Gerüst vorher ein, gewinnt der Drache

Tipps&Anmerkungen:

– Mit einfacher Variante für Einsteiger und Schikanen für Profis