

Die Zwerge enthalten Magnete

ALTER
4+



Reiner Knizia

Der magische Zwerge Wald

Du hast mit deinen Zwergefreunden euren sagenumwobenen Edelstein vor dem Waldtroll gerettet! Nun hilf ihnen, aus dem Wald zu entkommen, bevor der Troll euch erwischt!

HASBRO GAMING und das dazugehörige Logo sind Marken von Hasbro.

© 2015 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Vertreten durch: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.

Tel.: 02921 965343.

consumerservice@hasbro.de www.hasbro.de

Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatore: Hasbro (Schweiz) AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00.

info@hasbro.ch www.hasbro.ch

Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780.

www.hasbro.de www.hasbro.ch MADE IN CHINA



0715B6304100 00



DE ACHTUNG:



ERSTICKUNGSGEFAHR – Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile enthalten sind.

F ATTENTION :

DANGER D'ETOUFFEMENT – Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

I AVVERTENZA!

PERICOLO DI SOFFOCAMENTO – Contiene piccole parti. Non idoneo a bambini di età inferiore a 3 anni.

ZUSAMMENBAU
DURCH ERWACHSENE
ERFORDERLICH

Achtet darauf, dass auch diese vier Plättchen so gelegt werden, dass diese Bilder nach unten zeigen.



INHALT: 4 Zwerge mit Gummimagneten • 32 Spielplättchen (12 davon sind magnetisch)
• 4 fünfteilige Puzzles • Spielbrett mit Einsatz



2

Nun sucht sich jeder Spieler einen Zwerg aus und stellt ihn auf das entsprechende Hutsymbol in der Mitte des Spielbretts.

Hier, auf einer Lichtung mitten im Wald, beginnen die Zwerge ihre abenteuerliche Reise durch den magischen Zwergenwald.



VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL

Löst die Puzzleteile und ihre Rahmen aus dem Stanzbogen. Danach könnt ihr die Reste entsorgen.

VORBEREITUNG

1

Mischt die Spielplättchen gut durch und legt sie so in die Felder des Spielbretts, dass die schwarze Seite jeweils nach unten zeigt.



3

Jeder Spieler schnappt sich das Puzzle, das zur Farbe seines Zwergs passt. Legt die Puzzleteile so vor euch, dass die Seiten mit den Zahlen nach oben zeigen.





Es waren einmal vier Zwergenfreunde, die besaßen einen wertvollen Edelstein. Doch eines Tages kam ein Waldtroll und hat den Edelstein stibitz! Die Zwergenfreunde waren sehr mutig und sind in den Wald gegangen, um sich ihren Edelstein zurückzuholen. Doch jetzt ist der Troll ihnen auf der Spur! Die Zwerge müssen nun schnell das Geheimnis lösen, wie sie den tiefen Wald wieder verlassen können...

Hilf deinem Zwergenfreund, Hinweise zu finden, wie die Zwerge dem Troll entwischen können. Begleite deinen Freund kreuz und quer durch den Wald auf der Suche nach dem Weg hinaus und probiere verschiedene Wege aus. Besuche dabei die Zahlenfelder in deiner Farbe. Drehe nach und nach deine Puzzleteile um. Jedes Puzzleteil bringt dich der Lösung des Geheimnisses ein Stückchen näher. Pass gut auf! Auf deinem Weg befinden sich verzauberte Felder mit Fallen, die dich stoppen können – stolpere nicht hinein. Aber in einem Zauberfeld kann auch ein magischer Gegenstand verborgen sein. Merke dir diesen Gegenstand gut, denn später musst du ihn im tiefen Wald wiederfinden. Besitzt du die richtige Spürnase, so kannst du die tapferen Zwerge aus dem Wald führen und das Spiel gewinnen!

ZIEL DES SPIELS

Wem es gelingt, als erster Spieler seine 5 Puzzleteile mit der Lösung umzudrehen und seinen magischen Gegenstand zu finden, rettet alle Zwerge und gewinnt!

SPIELVERLAUF

Erforscht den magischen Wald. Lauft mit euren Zwergen von einem Zahlenfeld zum nächsten, um verschiedene Wege auszuprobieren und dabei die versteckten Hinweise zu finden.

Denkt daran: Ihr dürft nur die Zahlenfelder in eurer jeweiligen Zwergenfarbe besuchen und müsst dabei sogar die richtige Reihenfolge einhalten. Das heißt, ihr wandert zuerst zu Feld Nr. 1, dann zu Feld Nr. 2 usw.

Wer auf einem seiner eigenen Zahlenfelder landet, hat einen Hinweis entdeckt und darf das entsprechende Puzzleteil umdrehen.

Wer beginnt?

Der jüngste Spieler darf beginnen, danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn du an der Reihe bist

Ziehe mit deinem Zwerg jeweils ein Feld nach oben, nach unten, nach links oder nach rechts (aber nicht diagonal) in Richtung der nächsten Zahl in deiner Farbe. Besitzt du z.B. den lilafarbenen Zwerg, so startest du deine Reise, indem du zum lilafarbenen Feld mit der Nr. 1 läufst. Auf deinem Weg darfst du die Huffelder in der Mitte des Waldes überqueren. Falls dir andere Zwerge im Weg stehen, hüpfst du einfach über sie auf das nächste Feld.



Falls du deinen Spielzug auf einem Zauberfeld startest, kippst du deinen Zwerg leicht, um das Plättchen zu lösen.

Bewege deinen Zwerg weiter über den verzauberten Pfad, bis eine der folgenden Situationen eintritt:



Du findest ein Zauberfeld!

Bleibt das Plättchen an deinem Zwerg haften? Dann bist du auf einem verzauberten Feld gelandet! Ein solches Zauberfeld kann eine Falle sein oder aber einen magischen Gegenstand verbergen. Hebe deinen Zwerg an und zeige die Unterseite des Plättchens auch deinen Mitspielern. Ist die Unterseite ganz schwarz, so bist du in eine Falle getappt! Falls dort aber ein Gegenstand abgebildet ist, merkst du ihn dir gut – besonders, wenn er in deiner eigenen Farbe ist. Danach setzt du das Plättchen und deinen Zwerg wieder zurück auf dieses Feld. Hiermit ist dein Spielzug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.



ODER Du landest auf einem deiner Zahlenfelder.

Bist du auf einem deiner eigenen Zahlenfelder gelandet? Glückwunsch! Du hast nun einen wichtigen Hinweis entdeckt und darfst das Puzzleteil umdrehen, das diese Zahl zeigt. Um auf einem Zahlenfeld zu landen, darfst du übrigens ausnahmsweise diagonal laufen. Denk aber immer daran, dass du die Zahlenfelder in deiner eigenen Farbe und in der richtigen Reihenfolge (von 1 bis 5) besuchst. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hast du dein letztes Puzzleteil umgedreht?

Dann hast du das Geheimnis gelüftet und herausgefunden, wie ihr dem Troll entkommen könnt. Dein Puzzle enthüllt einen magischen Gegenstand, den du benötigst, um deine Zwergenfreunde sicher aus dem Wald zu führen. Wenn du das nächste Mal an der Reihe bist, mach dich noch einmal auf den Weg. Suche das einzige Plättchen im Wald, das einen Gegenstand in deiner Farbe zeigt. Hast du es vielleicht schon einmal gesehen? Wenn du auf diesem Zauberfeld landest, kannst du alle Zwerge retten und gewinnst das Spiel!

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle 5 Teile seines eigenen Puzzles enthüllt UND das Plättchen mit dem magischen Gegenstand gefunden hat, das zu seinem Puzzle passt. Dieser Spieler gewinnt!



AUFBEWAHRUNG

Sortiert alle Teile wie in der Abbildung gezeigt in den Einsatz und legt das Spielbrett obenauf.

