

Original Malefiz®-Spiel



Das Original Malefiz®-Spiel
Der Klassiker für die ganze Familie
Für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 26 361 5



Das schnelle Malefiz®

Inhalt

- 1 Spielplan (beidseitig bedruckt,
mit Original Malefiz®-Spiel und
einer schnelleren Variante)
- 20 Malefiz®-Figuren
- 11 Sperrsteine
- 1 Würfel

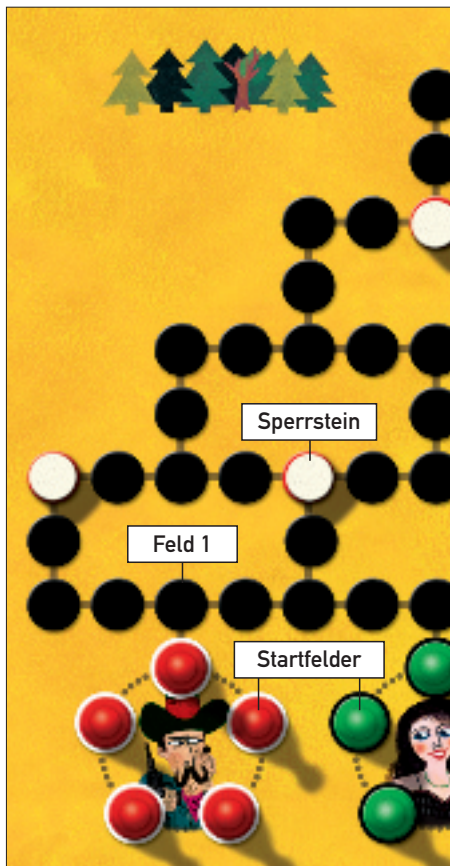


*1960 erschien Malefiz®
zum ersten Mal
im Otto Maier Verlag, Ravensburg.
Dank seiner ungewöhnlichen
und originellen Kombination
von Einfachheit, Spannung und Glück
wurde es über 5 Millionen Mal verkauft
und gehört heute noch zu den
bekanntesten und beliebtesten
Würfelspielen.*

Ziel des Spiels

Wer als Erster eine seiner Figuren mit
genauem Wurf ins Ziel bringt, gewinnt.





Vorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält 5 Figuren einer Farbe und stellt sie auf die farblich passenden Startfelder am unteren Rand des Spielplans.

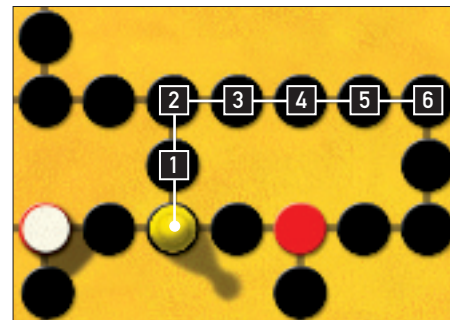
Die Sperrsteine werden auf die 11 roten Felder gesetzt. Der Würfel wird bereitgelegt.

Das Spiel

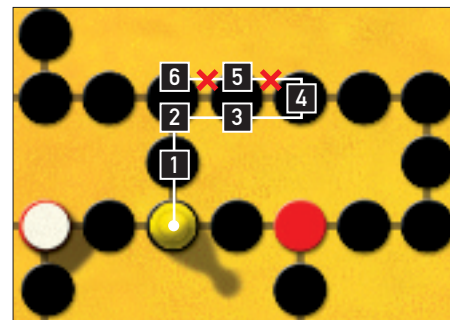
Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es reihum. Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht entsprechend mit einer seiner Figuren. Auf den Startfeldern wird nicht gezogen.

Als Feld 1 gelten die schwarzen Felder, die sich direkt vor den jeweiligen Startfeldern befinden.

Hier beginnen die Figuren ihr Rennen.



Die Figuren können in jede beliebige Richtung gezogen werden, dabei dürfen sie innerhalb eines Zuges auch abbiegen.



Im gleichen Zug darf eine Figur aber nicht vor- und zurückgezogen werden.

Die gewürfelte Augenzahl muss immer komplett gezogen werden. Es darf kein Würfelpunkt verfallen.

Würfelt ein Spieler eine 6, darf er nicht noch einmal würfeln. Fremde und eigene Figuren dürfen übersprungen werden. Das übersprungene Feld wird dabei mitgezählt. Es kann vorkommen, dass mit keiner Figur gezogen werden kann. In diesem Fall setzt der Spieler eine Runde aus. Der Spieler am Zug entscheidet, wann er welche Figur ins Spiel bringt bzw. mit welcher Figur er zieht.

Spielfiguren schlagen

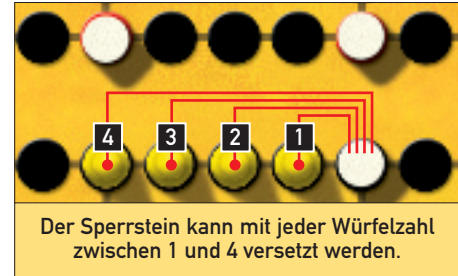
Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Trifft eine Figur mit genauem Wurf auf ein Feld, das bereits von einer anderen Figur besetzt ist, wird diese geschlagen und auf eines der Startfelder ihrer Farbe zurückgesetzt. Von hier kann sie wieder ins Spiel gebracht werden.

Die Sperrsteine

Sperrsteine sind Hindernisse, die nicht übersprungen werden dürfen. Um sie aus dem Weg zu räumen, muss eine Figur mit genauem Wurf auf ein von einem Sperrstein besetztes Feld treffen. Der Spieler am Zug nimmt den Sperrstein und setzt ihn, mit Ausnahme der untersten Reihe, auf ein beliebiges Feld des Spielplans. Sobald ein Sperrstein versetzt wird, darf er also auch auf schwarze Felder gesetzt werden.

Einige taktische Hinweise

- Durch geschicktes Einsetzen der Sperrsteine können sowohl gegnerische Spielfiguren blockiert, als auch eigene geschützt werden.
- Sperrsteine können leichter überwunden werden, wenn mehrere eigene Figuren dicht hintereinander stehen, da so die Chance steigt, dass die passende Augenzahl gewürfelt wird (vgl. Abbildung).



- Mitspieler können am besten aufgehalten werden, wenn sie so blockiert werden, dass sie nur mit der Würfelzahl 1 weiter kommen.
- Kommt eine eigene Figur in die Nähe des Ziels, empfiehlt es sich, mehrere Sperrsteine hinter sie zu legen, um sie davor zu schützen, geschlagen zu werden.

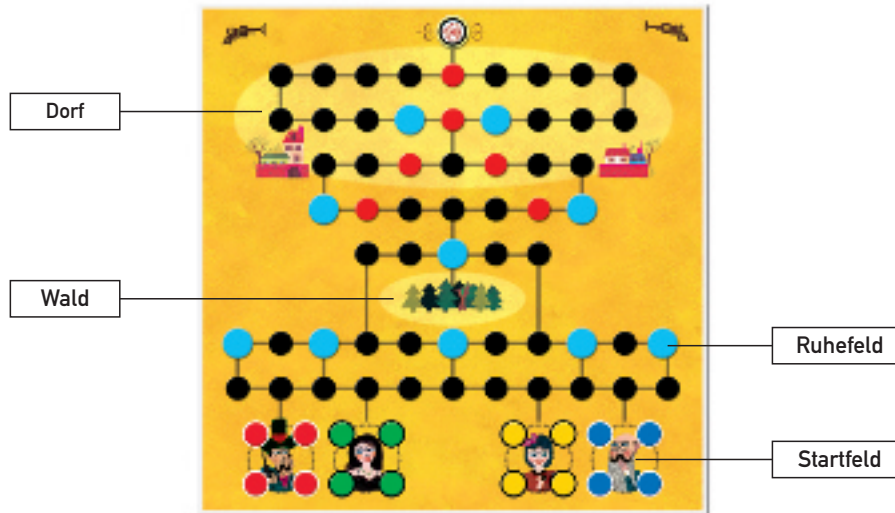
Spielende und Sieger

Das Spiel endet, sobald ein Spieler eine seiner Figuren mit genauem Wurf ins Ziel gebracht hat. Er ist der Gewinner des Spiels.

Das schnelle Malefiz®

Gespielt wird auf der Rückseite des Spielplans nach der Grundregel mit folgenden Ausnahmen:

1. Es wird nur mit 4 Figuren pro Spieler gespielt.
2. Es werden nur 6 Sperrsteine benötigt.
3. Die blauen Felder sind Ruhfelder. Hier sind Figuren sicher und dürfen nicht geschlagen werden. Auf Ruhfeldern darf immer nur eine Figur stehen. Auch dürfen auf Ruhfelder keine Sperrsteine gesetzt werden.
4. Wird eine Figur im Dorf (das ist das gelbe Oval im oberen Drittel des Spielplans) geschlagen, wird sie auf den Wald (das ist das kleine, gelbe Oval ungefähr in der Mitte des Spielplans) zurückgesetzt und startet von hier aus neu. Sie muss nicht mehr zurück auf eines ihrer Startfelder. Im Wald dürfen mehrere Figuren stehen.



© 2005 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 2460
88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

224599

Ravensburger