

Dunkelbraun

Einen Würfelwurf zurück oder ein Lily-Kärtchen abgeben.

Endet die Bewegung auf diesem Feld, muß der betroffene Spieler sofort noch einmal würfeln und seine Figur um die entsprechende Augenzahl zurückversetzen. Auch hiervoor kann man sich schützen, indem man ein Lily-Kärtchen abgibt.

Hellbraun

Zurück zum nächsten Spieler oder ein Lily-Kärtchen abgeben.

Hier muß der Spieler seine Figur sofort bis zur nächsten Figur zurückversetzen, es sei denn, er gibt ein Lily-Kärtchen ab.

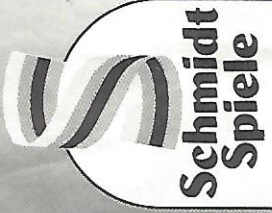
Weitere wichtige Regeln und Hinweise

- Auf einem Feld können beliebig viele Figuren stehen; ein Hin- auswerfen gibt es nicht.
- Es herrscht Zugzwang, d.h. ein Spieler muß würfeln und entsprechend ziehen, auch wenn es für ihn ungünstig ist.
- Ein Spieler darf höchstens 3 Lily-Kärtchen zur selben Zeit besitzen (bei 2 Spielern höchstens 5).
- Muß man seine Figur durch Auswirkungen bestimmter Felder zurückversetzen (Troll, hell- und dunkelbraune Felder), so gilt das dadurch erreichte Feld als neutral; es gibt also keine „Kettenreaktionen“.
- Werden durch ein blaues Feld Karten miteinander vertauscht, so bleiben Figuren, die sich möglicherweise darauf befinden, natürlich auf ihren ursprünglichen Feldern zurück (die neuen Karten wirken sich auch nicht auf diese Figuren aus).
- Um zu kennzeichnen, daß eine Figur aussetzen muß, kippt man sie um. Kommt der Spieler das nächste Mal an den Zug, richtet er sie wieder auf, das übernächste Mal zieht er dann normal weiter.

Handwritten notes: Mitternacht, Mitternacht

Spielende

Erreicht eine David-Figur das Zielfeld (überzählige Augen verfallen), endet das Spiel sofort. Dieser Spieler ist Sieger, die Reihenfolge seiner Mitspieler ergibt sich aus den Positionen ihrer Figuren.

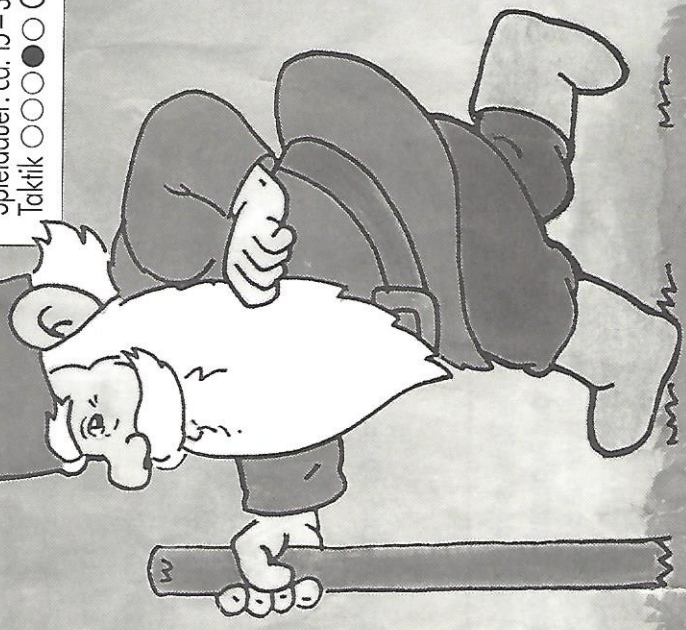


David, der Mittelnatter

Abenteurer im Trollwald

Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Würfelspiel
 Spielerzahl: 2 - 4
 Altersempfehlung: ab 5 Jahre
 Spieldauer: ca. 15 - 30 Minuten
 Taktik ○○○○●○ Glück



Im einzelnen bedeuten die verschiedenen Felder folgendes:

Hellgrün

Ein normales Waldfeld; hier passiert nichts.

Fuchs

Zieht man über das Feld mit dem Fuchs hinweg, darf man sich ein Lily-Kärtchen (falls vorhanden) aus dem Vorrat nehmen. Kommt man genau auf das Fuchs-Feld, erhält man sogar 2 Lily-Kärtchen.

Troll

Um über ein Feld mit einem Troll hinwegziehen zu können, muß man ein Lily-Kärtchen zurück in den Vorrat legen. Kann (oder will) man das nicht, jagt der Troll die David-Figur zurück zum nächsten Kartenfeld bzw. dem Start (von Feld 41 also zu Feld 21, von Feld 21 zu Feld 15, von Feld 15 zum Start). Endet die Bewegung einer David-Figur genau auf einem Troll-Feld, so muß der Spieler 2 Lily-Kärtchen abgeben, wenn er nicht verjagt werden will.

Dunkelgrün

Noch 1 x würfeln oder ein Lily-Kärtchen nehmen.

Hier kann der Spieler entscheiden, ob er sofort noch einmal würfeln und ziehen oder ob er ein Lily-Kärtchen vom Vorrat nehmen möchte.

Blau

Karten tauschen oder ein Lily-Kärtchen nehmen.

In diesem Fall kann der Spieler wählen, ob er die Plätze von 2 Karten miteinander vertauschen (um so möglichst den Fuchs vor sich auf den Weg zu legen) oder ein Lily-Kärtchen nehmen möchte.

Gelb

Einmal aussetzen oder ein Lily-Kärtchen abgeben.

Landet ein Spieler mit seiner Figur auf einem solchen Feld, muß er einmal aussetzen – außer er gibt ein Lily-Kärtchen zurück in den Vorrat, dann darf er in der nächsten Runde normal weiterziehen.



Auf dem Weg durch den gefährlichen Trollwald erlebt David, der Kabouter, so manches Abenteuer. Besonders die großen und gemeinen Trolle machen ihm das Leben schwer; immer wieder stellen sie sich ihm in den Weg und ärgern ihn. Doch glücklicherweise ist David in Begleitung seiner kleinen Tochter Lily, die ihm bei vielen schwierigen Situationen hilfreich zur Seite steht. Und auch Davids Freund, der Fuchs Swift, versucht ihnen zu helfen, wo er kann.

Erliebt die abenteuerliche Reise des kleinen Kabouters David, und hilft ihm, wohlbehalten nach Hause zu seiner lieben Frau Lisa zurückzukehren.

Spieleziel

Wer mit seiner Figur als erster das Ziel (Feld 64) erreicht, ist Sieger.

Spielematerial

- 1 Spielplan
- 4 David-Figuren (+ Ständer)
- 8 Lily-Kärtchen
- 4 Troll-Karten (2 Ersatzkarten)
- 1 Fuchs-Karte
- 1 Würfel

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen die einzelnen Teile vorsichtig aus der Stanztafel herausgebrochen werden. Die 4 David-Figuren werden in die gleichfarbigen Figurenhalter gesteckt.

Die Fuchs-Karte wird auf Feld 21, die 2 Troll-Karten werden auf die Felder 15 und 41 gelegt (die beiden anderen Troll-Karten dienen als Ersatz und werden zum Spiel nicht benötigt). Jeder Spieler erhält ein Lily-Kärtchen, die restlichen werden neben dem Spielplan als Vorrat für alle Spieler griffbereit abgelegt.

Nun wählt sich noch jeder Spieler eine David-Figur aus und stellt sie auf das Startfeld (vor Feld 1).

Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Kommt ein Spieler an die Reihe, wirft er den Würfel und bewegt seine Figur um die genaue Augenzahl auf dem Weg durch den Wald nach vorne. Dabei kann sie auf günstigen (Fuchs, dunkelgrün, blau), aber auch auf ungünstigen Feldern (Troll, hell-, dunkelbraun, gelb) landen.