

SPIELREGELN

Wenn ein Spieler keine Karten mehr hat

Bei jeder Berührung mit einem Hindernis muß eine der aufgedeckten Karten eingesetzt werden.

Hat ein Spieler keine aufgedeckte Karte mehr, wird er folgendermaßen bestraft:

1. IST ES SEIN ZUG, d.h. zieht er auf das Hindernis und hat keine aufgedeckte Karte mehr, dann legt er -ohne hinzusehen- **eine** seiner verdeckten Karten verdeckt auf den Kartenstapel.

2. IST ES DER ZUG EINES MITSPIELERS, d.h. landet ein Hindernis auf der eigenen Spielfigur, und der betroffenen Spieler hat keine aufgedeckten Karten mehr, dann muß der Gegenspieler **eine beliebige** der verdeckten Karten von diesem Spieler ohne hinzusehen aufdecken und vor diesen legen.

ANMERKUNG: Ist es **sein** Zug, und der Spieler hat weder aufgedeckte noch verdeckte Karten, und seine Spielfigur kommt in Berührung mit einem Hindernis, dann hat das keinerlei Auswirkungen, und die Spielfigur wird nicht bestraft. Sind jedoch bei **eigenem** Zug weder aufgedeckte noch verdeckte Karten vorhanden, dann darf der Gegenspieler die oberste Karte vom Stapel ziehen und sie aufgedeckt vor sich hinlegen.

DIE ENTSCHEIDUNG

Das Spiel geht weiter, die Spieler spielen so viele Karten wie möglich aus und sammeln fleißig Punkte. Das Spiel endet, wenn ein Spieler das 500 Ziel-Feld erreicht. Dieser Spieler bekommt 500 Bonus-Punkte.

Jetzt addieren alle Spieler alle Punkte, die sie mit ihren "ausgespielten" verdeckten Karten — nur diese zählen — erzielt haben.

GEWINNER DES SPIELS

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.

Das muß nicht notwendigerweise der Spieler sein, der als erster das Ziel-Feld erreicht hat.



SPIELREGELN

Für 2-4 Spieler

Inhalt des Spiels

1 Spielbrett • 2 Würfel • 1 Donkey Kong (muß noch zusammengebaut werden) • 4 "Mario"-Spielfiguren • 4 Feuerkugel Spielsteine • 1 Bogen mit Aufklebern • 2 Gummibändchen • 48 Spielkarten • 12 Fässer

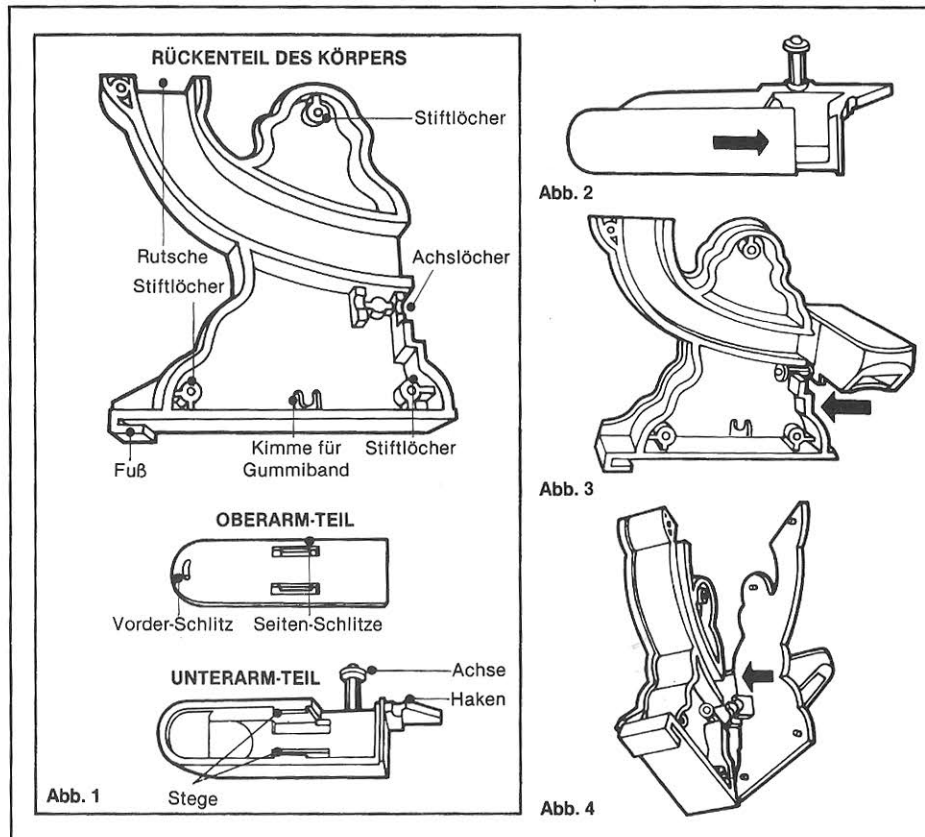
Ziel des Spiels

Die meisten Punkte zu gewinnen, um Mario, dem mutigen Zimmermann zu helfen, als erster die Blonde Frau aus der Gefangenschaft des wilden Donkey Kong zu befreien.

● WICHTIG ●

VOR DEM ZUSAMMENBAU DER EINZELTEILE
SOLLTE DIE ANLEITUNG GANZ GELESEN WERDEN

4203-XD 1082



1. Donkey Kong

A. Die beiden Arm- und Körperteile werden vorsichtig von den Halterungen gedreht (s. Abb. 1).

B. Der Arm wird so zusammengebaut: die Schlitzte des Oberarm-Teils werden in die Stege des Unterarm-Teils geschoben, so daß der Arm geschlossen ist (s. Abb. 2).

C. Der Arm wird -wie gezeigt- mit dem Körper verbunden und befestigt. Die Achse des Arms kommt in das Achsenloch des Rückenteils des Körpers (s. Abb. 3). Dann wird das Vorderteil durch Eindrücken der Stifte in die Löcher mit dem Rückenteil verbunden und so der Arm gehalten (s. Abb. 4).

D. Ein Ende des Gummibändchens kommt um die Kimme im Rückenteil des Körpers, das andere um den Haken hinten am Arm. Der Arm muß in der Horizontalen sein.
ANMERKUNG: Wenn das Spiel weggepackt wird, muß der Arm ein wenig herausgezogen und nach oben geschwenkt werden.

E. Das Vorderteil des Körpers und das Oberarm-Teil werden mit den Aufklebern versehen (s. Abb. 5).

Berührung mit einem Hindernis kommt. Eine aufgedeckte Karte **muß** gespielt werden,

A. wenn Mario auf einem von einem Hindernis besetzten Feld landet oder daran vorbeizieht (genaues Landen ist nicht erforderlich),

oder,

B. wenn ein Hindernis auf einem von Mario besetzten Feld landet oder daran vorbeizieht (genaues Landen ist nicht erforderlich).

Wenn eine Karte gespielt wird, bringt das die Punkte, die die Karte zeigt. Deshalb sollten immer die höherwertigen Karten zum Einsatz kommen. Wenn eine Karte gespielt wurde, wird sie umgedreht vor den Spieler gelegt. Es gibt zwei Arten von Karten, "Sprung"-Karten (s. Abb. 13) und "Hammer"-Karten (s. Abb. 14).



Abb. 13

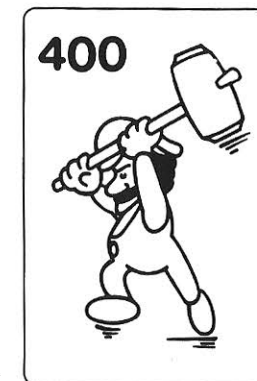


Abb. 14

Das Auspielen einer "Sprung"-Karte

Landet Mario auf einem Hindernis, oder landet umgekehrt ein Hindernis auf Mario, dann darf eine "Sprung"-Karte gespielt werden, und Mario rückt ein Feld weiter.

Das Auspielen einer "Hammer"-Karte

Landet Mario mit genauer Augenzahl auf einem Hindernis, oder umgekehrt ein Hindernis auf ihm, dann darf eine "Hammer"-Karte ausgespielt werden, und das Hindernis ist zerstört und wird vom Spielbrett entfernt.

Ist es ein Faß, wird es wieder in Donkey Kong's Arm eingelegt. Ist es eine Feuerkugel, wird sie zur Öltone zurückgelegt.

F. Wenn ein Faß auf einer Feuerkugel landet oder sie passiert, wird es zerstört und wieder in Donkey's Arm eingelegt.

G. Rollt ein Faß in das Öltonnen-Feld, und ist der ganze Wert des Wurfs noch nicht genutzt, wird eine Feuerkugel auf den Weg gebracht und zwar um die verbliebene Augenzahl (das Faß kommt zurück in Donkey Kong's Arm).

H. Nachdem alle Fässer gezogen sind, wird Donkey Kong's Arm gedrückt, und ein neues Faß losgeschickt.

2. Die Feuerkugeln

Fässer, die die Öltonne erreichen, werden zu Feuerkugeln und rollen folgendermaßen:

A. Alle Feuerkugeln, werden um den vollen Wert des weißen Würfels gezogen, angefangen mit denen auf den oberen Ebenen des Gerüsts.

B. Wenn "Donkey Kong" auf dem weißen Würfel erscheint, wird keine Feuerkugel bewegt.

C. Feuerkugeln werden nach den Spielfiguren aber vor den Fässern bewegt.

D. Feuerkugeln werden auf den blauen Feldern der Ebenen nur aufwärts gezogen, indem sie

ENTWEDER vom Ende einer Ebene auf den Anfang der Ebene darüber springen und entsprechend der gewürfelten Augenzahl weiterziehen, ODER eine Leiter hinaufklettern (s. Abb. 12). Eine Feuerkugel kann nur dann eine Leiter hinaufklettern, wenn sie mit genauer Augenzahl auf dem blauen Feld am Fuß der Leiter landet. Eine Feuerkugel klettert die Leiter hinauf auf das blaue Feld oben an der Leiter.

WICHTIG: Eine Feuerkugel darf auch dann eine Leiter hinaufklettern, wenn eine Mario-Spielfigur auf ihr steht. Selbstverständlich muß der betroffene Spieler auf die Kugel reagieren, indem er möglichst eine "Sprung"-oder eine "Hammer"-Karte spielt (s. "Einsatz der Karten").

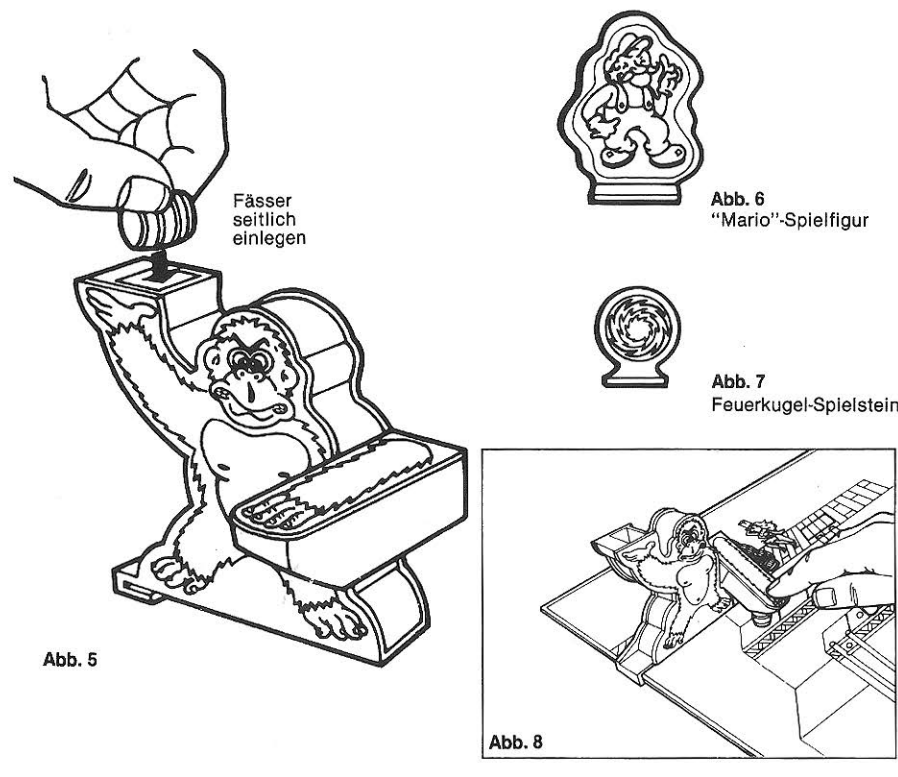
E. Landet eine Feuerkugel auf einem von einer anderen Feuerkugel besetzten Feld, dann zieht sie bis zum nächsten freien Feld weiter.

F. Landet eine Feuerkugel auf einem Faß oder überrollt sie eines, dann wird dieses zerstört. Es wird vom Spielbrett genommen und erneut in Donkey Kong's Arm eingelegt.

G. Erreicht eine Feuerkugel das oberste Feld direkt vor Donkey Kong, kommt sie in die Öltonne zurück und kann wieder ins Spiel gebracht werden.

Einsatz der Karten

Es ist ratsam, die Karten zu sammeln und so einzusetzen, daß der Spieler entweder Fässer und Kugeln überspringen oder zerstören und so Punkte sammeln kann. Karten werden während des eigenen Zuges oder bei Durchgängen der Mitspieler eingesetzt, wenn die eigene Spielfigur in



F. Donkey Kong's Fuß wird an der mit "Donkey Kong" markierten Stelle auf und unter das Spielbrett geschoben.

G. Sechs Fässer werden in Donkey Kong's Arm eingelegt, wie in Abbildung 5 gezeigt.

2. Testen von Donkey Kong

Donkey Kong soll die Fässer während des Spiels aus dem Arm "schleudern". Zur Überprüfung, daß das auch ordentlich klappt, wird der linke Arm nach unten gedrückt (s. Abb. 8). Ein Faß sollte auf das letzte Feld des blauen Spielwegs fallen. Ist das nicht der Fall, muß der Arm ein paar Mal nach unten gedrückt werden, bis es klappt.

3. Spielfiguren und Feuerkugeln

A. Die vier Kunststoff-Figuren werden von den Haltern gedreht und mit je 2 Aufklebern versehen (s. Abb. 6).

B. Die vier Kunststoff-Feuerkugel-Spielsteine werden ebenfalls von den Haltern gelöst und beidseitig beklebt (s. Abb. 7).

SPIELREGELN

VORBEREITUNG DES SPIELS

1. Die sechs übrigen Fässer werden auf die mit einem schwarzen Punkt gekennzeichneten Spielfelder gestellt.
2. Die vier Feuerkugel-Spielsteine kommen in die brennende Öltonne links unten auf dem Spielbrett.
3. Die 48 Karten werden durchgemischt. Je drei werden aufgedeckt an die Mitspieler verteilt. Die übrigen Karten werden verdeckt in das Feld rechts oben auf dem Spielbrett gestapelt.
4. Jeder Mitspieler wählt eine farbige Spielfigur und stellt sie auf das Mario-Startfeld etwa in der Mitte der untersten Ebene des Gerüsts.

SPIELREGELN

1. Alle Mitspieler werfen den roten Würfel. Der mit der höchsten Augenzahl beginnt das Spiel, das dann in Uhrzeigerichtung weitergeht.
2. In jedem Durchgang wird mit beiden Würfeln gewürfelt. Dann:
 - A. wird Mario um die Augenzahl des roten Würfels weitergezogen;
 - B. werden **alle** Hindernisse auf dem Spielbrett um die Augenzahl des weißen Würfels gezogen. Die Feuerkugeln zuerst, dann die Fässer (zu Beginn des Spiels gibt es noch keine Feuerkugeln);
 - C. wird Donkey Kong's Arm gedrückt und ein neues Faß ins Spiel gebracht.

Wenn der Würfel nach dem Wurf Donkey Kong zeigt (s. Abb. 9), bleibt er in diesem Durchgang außer Funktion, und keine Fässer oder Feuerkugeln werden bewegt.



Abb. 9

Wie die Spielfiguren gezogen werden.

Mario-Spielfiguren ziehen vom Startfeld von Brett zu Brett über die einzelnen Ebenen des Gerüsts bis zur Blondie Frau beim Ziel nach folgenden Regeln:

- A. Mario wird immer um den vollen Wert des roten Würfels gezogen.
- B. Mario wird immer vor Fässern und Feuerkugeln gezogen.
- C. Mario darf in jeder Richtung ziehen, aber niemals in zwei Richtungen in demselben Durchgang.
- D. Mario kann von einer Ebene zur anderen nur über eine Leiter klettern. Das gilt sowohl für den Weg nach oben als auch nach unten (s. Abb. 10).
- E. Mario ist auf einer Leiter sicher vor Fässern, aber nicht vor Feuerkugeln.

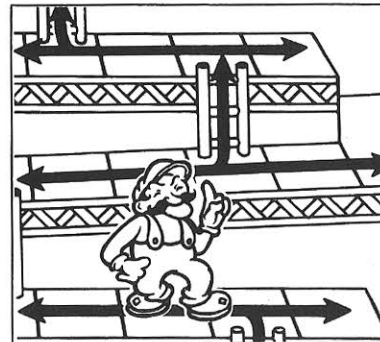


Abb. 10

SPIELREGELN

F. Landet Mario auf einem von der Spielfigur eines Mitspielers besetzten Feld, zieht er auf das nächste Feld in Zugrichtung weiter.

G. Landet Mario auf einem Feld mit rotem Punkt, zieht der Spieler die oberste Karte vom Stapel und legt sie aufgedeckt vor sich hin.

H. Wenn Mario zieht und auf Fässern oder Feuerkugeln landet oder an ihnen vorbeikommt, sollte der Spieler immer aufgedeckte Karten zum Einsatz verfügbar haben (s. "Einsetzen der Karten").

Wie die Hindernisse gezogen werden.

1. Die Fässer

Donkey Kong "schleudert" während des Spiels Fässer gegen die Spieler. Die Fässer "rollen" so:

- A. Alle Fässer werden um den vollen Wert des weißen Würfels bewegt, angefangen mit denen auf den unteren Ebenen des Gerüsts.
- B. Zeigt der weiße Würfel Donkey Kong, werden keine Fässer bewegt.
- C. Fässer werden nach den Spielfiguren und nach den Feuerkugeln bewegt.
- D. Fässer werden über die Felder der blauen Bretter nur nach unten bewegt, indem sie

ENTWEDER vom Ende einer höheren Ebene auf die niedrigere hinunterrollen und dort der Augenzahl entsprechend weiter, ODER eine Leiter hinunterrutschen (s. Abb. 11). Ein Faß kann **nur dann** eine Leiter hinunterrutschen, wenn es mit genauer Augenzahl auf dem blauen Feld oben an der Leiter landet und nur, wenn auf der Leiter kein "Mario" steht. Ein Faß rutscht in diesem Fall über die Leiter hinunter auf das blaue Feld am Fuß derselben.

E. Landet ein Faß auf einem Feld, auf dem bereits ein anderes Faß liegt, rollt es bis zum nächsten freien Feld weiter.

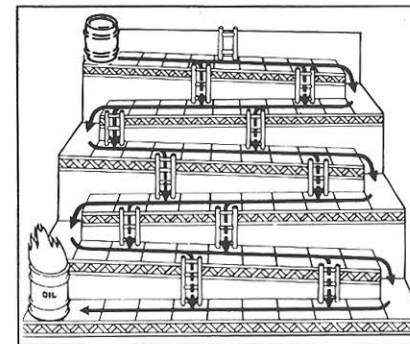


Abb. 11 Wie Fässer ziehen

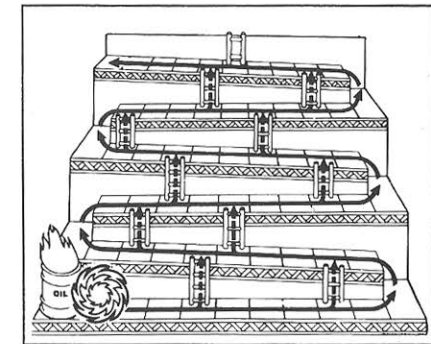


Abb. 12 Wie Feuerkugeln ziehen