

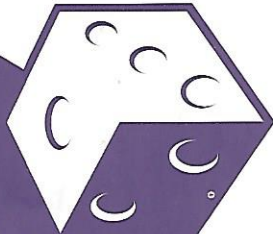
**SPIELE HITS
FÜR KIDS**

VON

**MB
SPIELE**

4 - 7 Jahre
2 - 4 Spieler

SPIELANLEITUNG



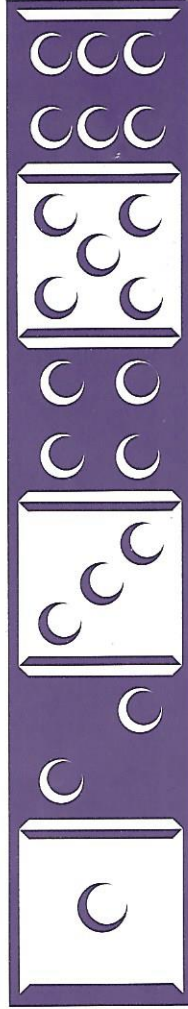
BRUTSCHPARTEI

ZIEL DES SPIELS:

Der erste Spieler zu sein, der das Feld mit der Zahl 100 erreicht!

INHALT:

SPIELBRETT, DREHSCHLEIBE
MIT DREHPFEIL (ZWEITEILIG),
4 SPIELFIGUREN
MIT STÄNDERN.



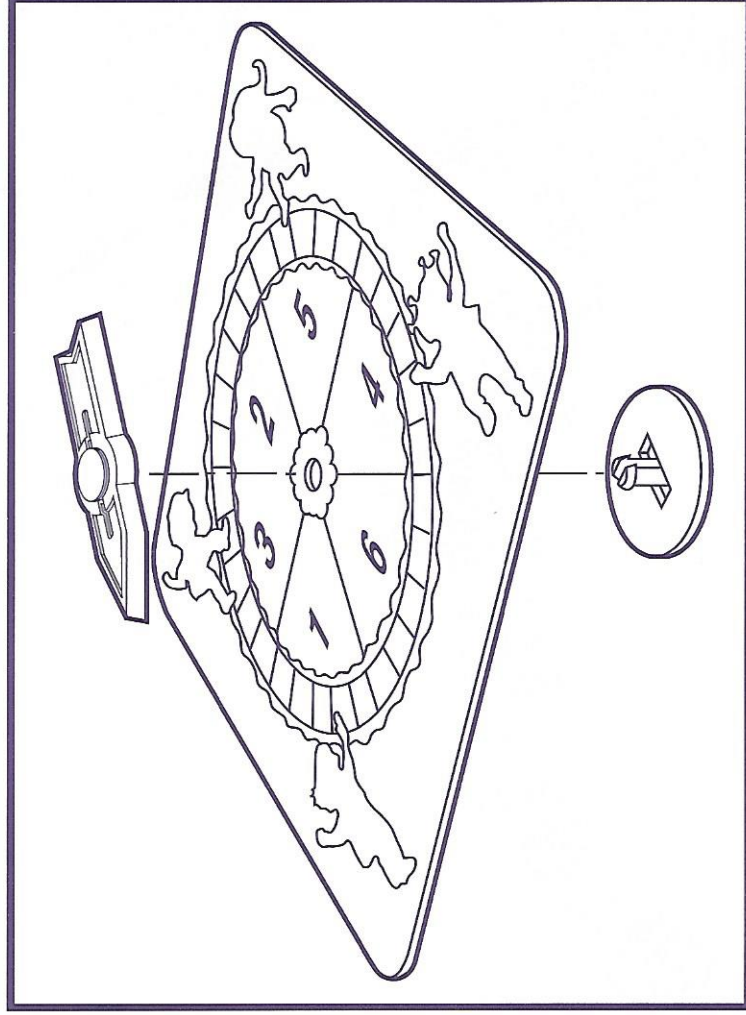
© 1998 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

**MB
SPIELE**

109804555100

VOR DEM ERSTEN SPIEL

1. Drücke vorsichtig die vier Spielfiguren aus dem Kartenblatt und stecke jede Spielfigur auf einen Ständer.
2. Drücke die Drehscheibe aus dem Kartenblatt und befestige den Drehpfeil wie gezeigt.



VORBEREITUNG

1. Lege das Spielbrett auf den Tisch - und zwar so, daß alle Spieler es erreichen können.
2. Sieh Dir einmal genau das Spielbrett an! Dort sind Zahlen von 1 bis 100 aufgeführt. Du beginnst bei Feld Nr. 1 und springst dann entsprechend der Zahlen vor- oder rückwärts über das Spielbrett. Landest Du auf einem Feld mit einer Leiter? Dann darfst Du hinaufklettern bis zum nächsten Feld! Landest Du auf einem Feld mit einer Rutsche, mußt Du leider hinunterrutschen (mehr darüber erfährst Du später).
3. Nun sucht sich jeder Spieler eine Spielfigur aus. Sind noch Spielfiguren übrig, legst Du sie nahe des Spielbretts zur Seite. Stelle Deine Spielfigur an das Spielbrett neben das Feld mit der Nr. 1.
4. Jetzt drehen alle Spieler nacheinander den Pfeil auf der Drehscheibe. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

UND LOS GEHT'S!

1. Wenn Du an der Reihe bist, drehst Du den Pfeil auf der Scheibe und rückst mit Deiner Spielfigur die Anzahl Felder weiter, die Dir die Scheibe vorgibt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
2. Hinweis: Auf einem Feld dürfen auch mehrere Spielfiguren stehen.
3. Klettere die Leiter rauf – oder rutsche die Rutsche hinunter:

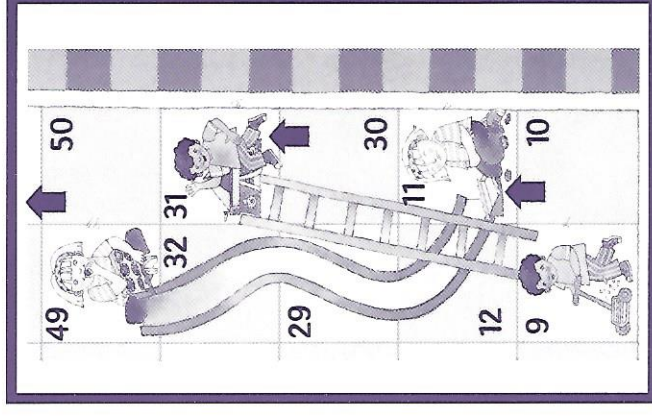
Leiter: Landet Deine Spielfigur auf der unteren Sprosse einer Leiter, kletterst Du die Leiter ganz hinauf! Beispiel: Du landest auf dem Feld Nr. 9. Nun kletterst Du die Leiter ganz hinauf bis zum Feld Nr. 31. Sieh Dir diese Felder genau an! Du wirst feststellen, daß sie zusammengehören: der Junge, der den Rasen gemäht hat, wird mit einem Zirkusbesuch dafür belohnt!

Rutsche: Landet Deine Spielfigur am oberen Ende einer Rutsche – Pech gehabt! Denn dann mußt Du ganz hinunterrutschen. Beispiel: Du landest auf dem Feld Nr. 49. Nun rutschst Du ganz hinunter bis zum Feld Nr. 11. Auch hier passen die Bilder zusammen: Denn wenn man zu viele Süßigkeiten isst, bekommt man Bauchweh!

4. Andere Felder

Landet Deine Spielfigur auf einem der folgenden Felder, mußt Du dort stehenbleiben. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe:

- ein Feld ohne Bild
- ein Feld ohne Bild mit einem Pfeil
- ein Feld, über das eine Leiter oder eine Rutsche führt
- ein Feld an der obersten Leitersprosse
- ein Feld am unteren Ende einer Rutsche.



GEWONNEN!

Der Spieler, der zuerst das Feld Nr. 100 erreicht hat, gewinnt das Spiel! Du kannst es auf zweierlei Arten erreichen:

1. Du mußt genau auf dem Feld landen (führt Dich der Pfeil auf der Drehscheibe über das Feld 100 hinaus, darfst Du nicht weiterziehen. Probiere es dann noch einmal, wenn Du wieder an der Reihe bist).
2. Du landest auf dem Feld Nr. 80 und kletterst dann die Leiter hinauf!