

Ravensburger® Spiele 21 230 9

Ein spannendes Wettlaufspiel für **2–4** Spieler ab **3** Jahren.

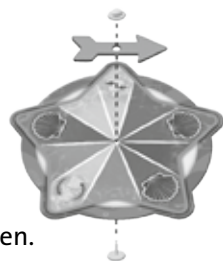
Spielidee: Game by Forrest-Pruzan Creative LLC, produced under license from Wonder Forge Inc

Design: Paul Windle Design, UK

Schwimmt mit Dorie durch den Ozean und trifft unterwegs auf ihre besten Freunde, die Clownfische Nemo und Marlin, die Schildkröten Squirt und Rush, Belugawal Bailey, Oktopus Hank und viele weitere lustige Meeresbewohner. Mit Glück beim Drehen am Spinner kommt ihr schnell voran. Doch aufgepasst, denn auf dem Meeres-Spielplan ändern sich die Strömungen: Mal werdet ihr von ihnen weit nach vorne gespült und mal ziehen sie euch zurück. Wann wird es wieder passieren? Wer mit Dorie zuerst den großen Seetangwald erreicht, gewinnt.

Inhalt

- 1 Spielplan mit vier austauschbaren Wegteilen
- 4 Dorie-Spielfiguren mit Aufstellern
- 1 Spinner (Spinnertafel mit Zeiger und Halterung)



Ziel des Spiels ist es, als Erster den Seetangwald (= Zielfeld) zu erreichen.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig die Dorie-Spielfiguren und die Spinnertafel aus der Stanztafel heraus. Steckt die Spielfiguren in die Aufsteller. Befestigt den Zeiger auf der Spinnertafel mit der Halterung, so wie es die Abbildung zeigt.

Vor jedem Spiel legt ihr den Spielplan in die Tischmitte und setzt die 4 Wegteile beliebig in die Öffnungen ein. Jeder Spieler wählt eine Dorie-Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld links unten auf dem Spielplan (= Korallenriff, in dem Dorie, Nemo und Marlin leben).



Los geht's

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Bist du am Zug, drehst du am Spinner und führst die gezeigte Aktion aus:



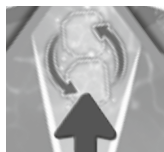
Farbfelder:

Ziehe mit deiner Spielfigur auf das nächste passende Farbfeld (gelb, orange, türkis, blau oder grün). Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Farbfeld stehen.



Wegteil umdrehen:

Nimm ein beliebiges Wegteil aus dem Spielplan heraus, drehe es um und setze es wieder ein. Danach darfst du noch mal am Spinner drehen und die gezeigte Aktion ausführen.



2 Wegteile vertauschen:

Nimm 2 beliebige Wegteile aus dem Spielplan heraus und vertausche ihre Position. Achte dabei darauf, dass du sie nicht umdrehst! Danach darfst du noch mal am Spinner drehen und die gezeigte Aktion ausführen.



Muschelsymbol:

Ziehe mit deiner Spielfigur zum nächsten Spielfeld mit einem Muschelsymbol vor und folge dann der Strömung in Pfeilrichtung. Aufgepasst: Manchmal schwimmst du mit der Strömung nach vorne und mal zurück!

Auf einem Feld dürfen mehrere Spielfiguren stehen.

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler den Seetangwald erreicht hat. Dieser Spieler ist der **Gewinner** der Spielrunde! Auf das Zielfeld dürft ihr mit allen Farben und mit dem Muschelsymbol ziehen.



233604