

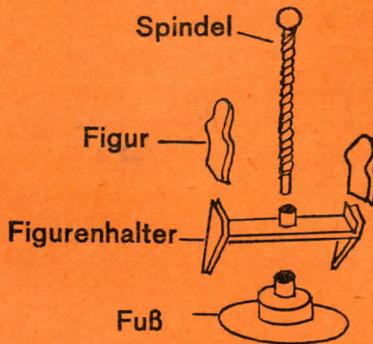
WALT DISNEYS **Mary Poppins**

Ein Gesellschaftsspiel für 2 bis 4 Personen ab 6 Jahren.
Ravensburger Spiele Nr. 14.214

Inhalt: 1 Spielplan, 4 Spielfiguren, 1 Karussell bestehend aus Fuß, Spindel, Figurenhalter und 2 Figuren.

Liebe Kinder!

Wer einmal von den wundersamen Einfällen der Mary Poppins mit Bert, Jane und Michael hörte, der wird an diesem Spiel seine helle Freude haben, denn hier könnt Ihr mit Euren Freunden immer wieder allerlei lustige Abenteuer erleben, die Mary Poppins mit viel Trubel und Aufregung in die Stadt bringt. Es gilt, vom Kirschbaumweg durch Stadt und Land so schnell wie möglich zum Park zu gelangen. Der besondere Witz an diesem Spiel ist ein richtiges, kleines Glücks-Karussell.



Vorbereitungen:

Zuerst wird das Karussell zusammengesetzt, wie es die Abbildung zeigt. Die Spindel wird durch den Figurenhalter und dann fest in den runden Fuß gesteckt. Die beiden Figuren, Mary und Bert, werden auf dem Halter in die beiden dafür vorgesehenen Schlitze geschoben. Das Karussell gehört nun auf den runden Platz des Spielplanes.

Um das Karussell in Gang zu bringen, hebt man es am Figurenhalter hoch und läßt den Mittelpfosten herabdrehen. Dann setzt man es wieder auf seinen Platz und läßt den Figurenhalter los. Nun dreht

sich das Karussell herunter, und die Zeiger beider Figuren zeigen jeweils auf eine der Anweisungen.

Vor dem Spiel stellt jeder Teilnehmer seine Figur auf eines der Felder des Karussells, das nun in Gang gebracht wird. Mary zeigt jetzt an, wer das Spiel beginnen darf. Die Reihenfolge der übrigen Spieler ist so, wie sie im Uhrzeigersinn von der ersten Figur aus stehen.

Das Spiel:

Mary und Bert sorgen für den Spielablauf. Der Reihe nach muß jeder Spieler „Mary fragen“, was er tun soll, indem er das Karussell betätigt und dann die Anweisungen befolgt, auf die Mary zeigt. Bei ihrem Weg über den Spielplan folgen die Spieler außerdem noch den Anweisungen, die auf den Feldern stehen, auf die sie ihre Figuren gesetzt haben. Trifft man z. B. auf ein Feld „Besuche...“ oder „Gehe...“, so muß die Figur sofort zu der bezeichneten Stelle geführt werden. Landet eine Figur auf einem **Bild**, so muß der Spieler das Karussell sofort wieder in Gang bringen und diesmal „Bert fragen“.

Landet eine Figur auf einem **Regenschirm**, darf der Spieler sofort wieder Mary fragen.

Wenn die Figur eines Spielers auf einer **Reisetasche** landet, so bleibt er zunächst stehen. In der nächsten Runde darf er wählen, ob er direkt zur nächsten Reisetasche weitergeht oder lieber „Mary fragt“.

„**Das Land**“ zählt als drei Felder, wenn ein Spieler es durchreist. Wenn sich ein Spieler jedoch lieber von Mary oder Bert aufs Land schicken läßt, muß er die beiden nächsten Runden aussetzen. Wird die Figur eines Spielers, der auf dem Land wartet, mit der eines anderen vor oder hinter sich vertauscht, ist er frei, und der andere Spieler hat die restlichen Runden abzusetzen.

Ziel:

Wer als erster vom Kirschbaumweg zum Park gelangt ist, hat das Spiel gewonnen.

Der Band 63 unserer „Ravensburger Taschenbücher“ erzählt ausführlich die seltsamen Abenteuer der Mary Poppins mit Bert, Jane und Michael nach dem berühmten Film von Walt Disney.