



Der kleine Drache Kokosnuss

Ausflug ins Abenteuer

Los geht's! Helft dem kleinen Drachen Kokosnuss und seinen Freunden bei ihrem Wettlauf in das Feriencamp der Dschungelinsel. Aber Vorsicht! Im Dschungel lauern unbekannte Gefahren und allerlei Hindernisse! Da entscheidet manchmal der Zufall, wer es zuerst in das Feriencamp schafft.

Spielmaterial

1 Spielplan (4 Wege), 1 Drehscheibe, 4 Spielfiguren mit Aufstellfüßen, 4 quadratische Spielermarker, 1 Würfel



Ziel des Spiels

Der Spieler, der das Zielfeld, auf dem das Feriencamp abgebildet ist, als Erster erreicht, gewinnt das Spiel.

Vor dem ersten Spiel

Löst alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln. Steckt die Spielfiguren in die dafür vorgesehenen Standfüße. Trennt die beiden Teile des Drehpfeils. Steckt dann den Drehpfeil von oben in die Drehscheibe und drückt von unten die runde Kunststoffscheibe dagegen, bis der Pfeil einrastet.



Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte, die Drehscheibe und den Würfel daneben. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf eines der vier Startfelder. Legt den Spielmarker eurer Figur vor euch ab. Mit dem Startfeld entscheidest du dich für einen der vier Wege, den du bis zum Ziel nicht mehr wechselst. Der jüngste Spieler darf sein Startfeld zuerst aussuchen, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Im Spiel zu zweit: Jeder Spieler sucht sich einen weiteren Spielmarker aus und legt ihn vor sich ab.

Das Spiel beginnt

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt.



Grüne Füße gewürfelt?



Zieh deine Spielfigur um die entsprechende Anzahl Felder vor.



Roten Fuß gewürfelt?

Du musst leider ein Feld zurückgehen.

(Befindest du dich noch auf dem Startfeld, bleibst du einfach stehen.)



Drehpfeilsymbol gewürfelt?

Am Spielplanrand befinden sich sechs große Felder: Auf den drei grünen Feldern zeigen die Füße nach vorn, auf den drei roten nach hinten. Setz den Würfel auf eines dieser sechs Füße-Felder. Dann drehst du den Drehpfeil. Die Figur, auf die die Pfeilspitze nun zeigt, ziehst du jetzt um so viele Felder vor oder zurück, wie grüne oder rote Füße auf dem Feld mit dem eingesetzten Würfel zu sehen sind.

Im Spiel zu zweit: Es bewegt derjenige Spieler seine Spielfigur, der den entsprechenden Spielmarker vor sich liegen hat.

Im Spiel zu dritt: Zeigt der Pfeil auf die Figur, die nicht im Spiel ist, dreht der Spieler, der an der Reihe ist, den Pfeil gleich noch einmal.

Achtung! In jedem Fall gilt: Landet eine Spielfigur nach dem Vor- oder Zurückziehen auf einem Feld mit Füßen, muss sie sofort noch einmal gezogen werden – entsprechend den auf dem Feld abgebildeten Füßen vor- oder rückwärts. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur das Ferienlager erreicht. Dieser Spieler gewinnt den Ausflug ins Abenteuer!



Spielidee: Manfred Ludwig

Grafik: Fiore GmbH

Redaktion: Christin Ganasinski, Julia Coschurba

© Caligari Film- und Fernsehproduktions GmbH / cbj Verlag 2019

www.drache-kokosnuss.com

www.youtube.com/drachekokosnuss

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr.: 697938