



# WACKELBRÜCKE

Ein wackeliges Abenteuer von Steffen Bogen für 2-5 Spieler ab 5 Jahren

Keinem Ritter ist es bisher gelungen, auf meine Burg zu gelangen.  
 Habt ihr Lust auf das Abenteuer?  
 Ein toller Schatz wartet auf euch! Der einzige Weg zu mir führt allerdings über eine  
 rappelig-zapplige Wackelbrücke, auf der ihr schnell mal das Gleichgewicht verlieren könnt.  
 Nehmt euch vor den frechen Drachen in Acht, die die Brücke immer wieder zum Einsturz bringen!  
 Viel Glück auf eurem Weg!

*Eure Prinzessin Felicia*

## Spielmaterial

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Spielteile vorsichtig aus den Stanztafeln.

## Spielfeld

Legt das Spielfeld auf den Kartoneinsatz im Schachtelboden.

Prinzessin



## Burg

Steckt die beiden Spielteile zu einer Burg zusammen und schiebt das Plättchen mit der Prinzessin in den Schlitz am oberen Ende der Burg. Setzt die Burg in die Aussparung im Spielfeld und klemmt sie mit den beiden Haken am Schachtelbodenrand fest.

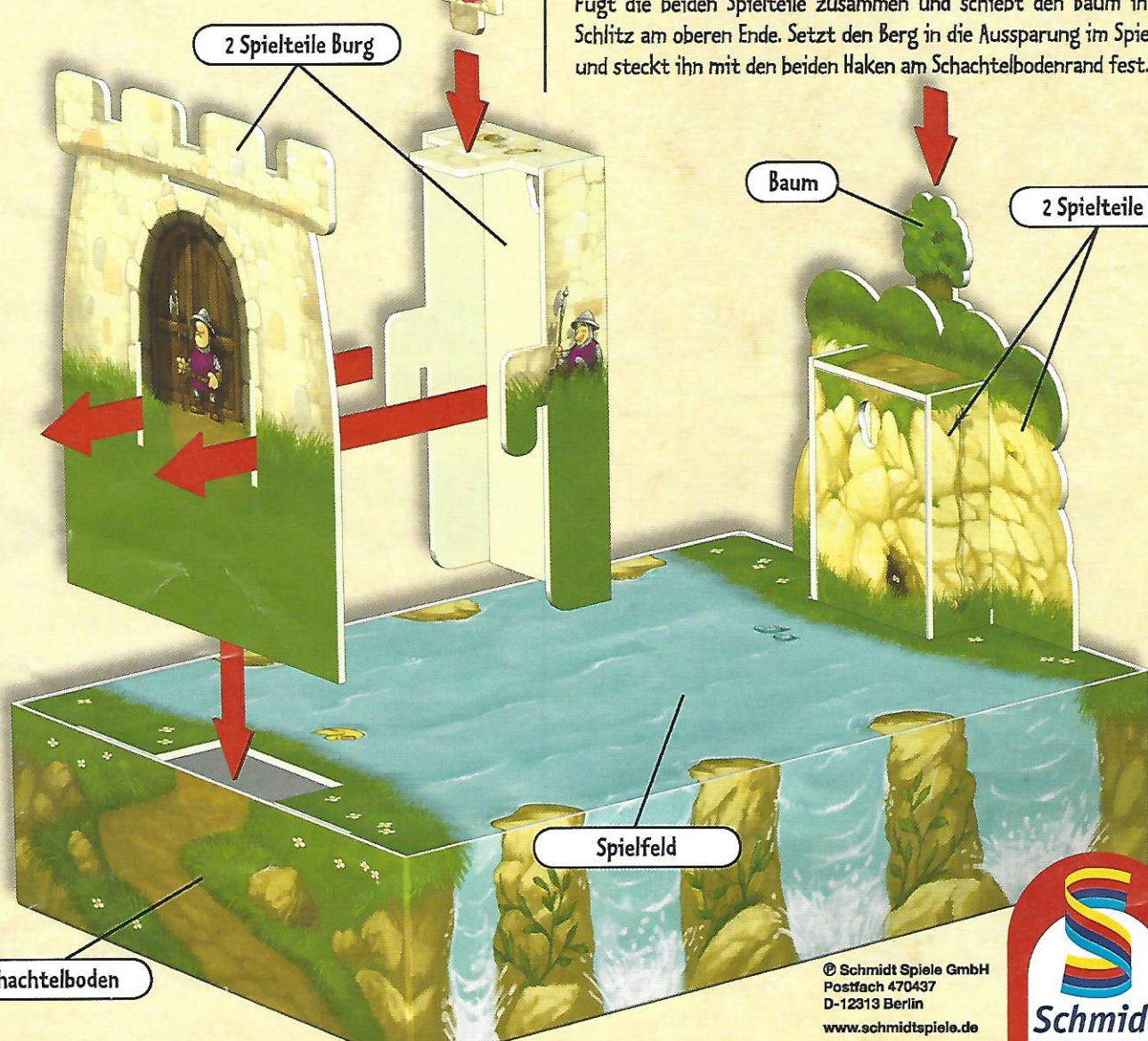
## Berg

Fügt die beiden Spielteile zusammen und schiebt den Baum in den Schlitz am oberen Ende. Setzt den Berg in die Aussparung im Spielfeld und steckt ihn mit den beiden Haken am Schachtelbodenrand fest.

2 Spielteile Burg

Baum

2 Spielteile Berg



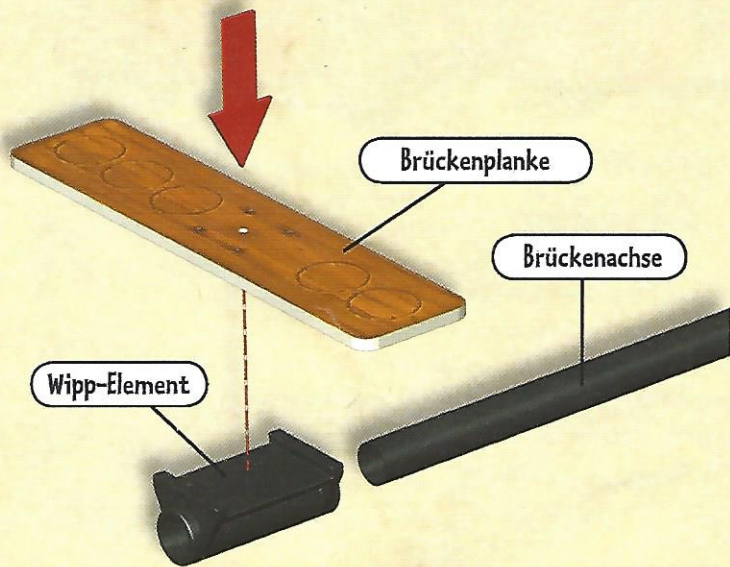
Spielfeld

Schachtelboden

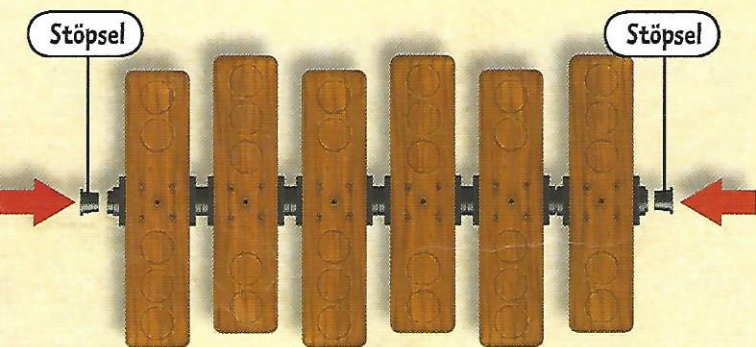
© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
www.schmidtspiele.de



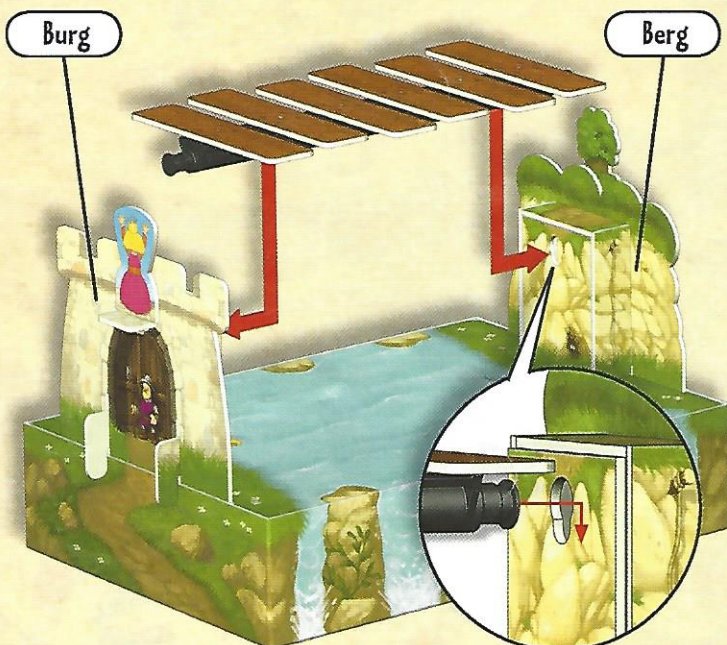
## Brücke



Steckt jede der **6 Brückenplanken** auf ein **Wipp-Element** und fädelt diese auf die **Brückenachse** auf. Achtet darauf, dass die Planken versetzt aufgefädelt werden: Lange Seiten der Planke (3 Felder) und kurze Seiten der Planke (2 Felder) wechseln sich auf beiden Brückenseiten ab. Steckt auf die beiden Enden der Achse die **2 Stöpsel**.

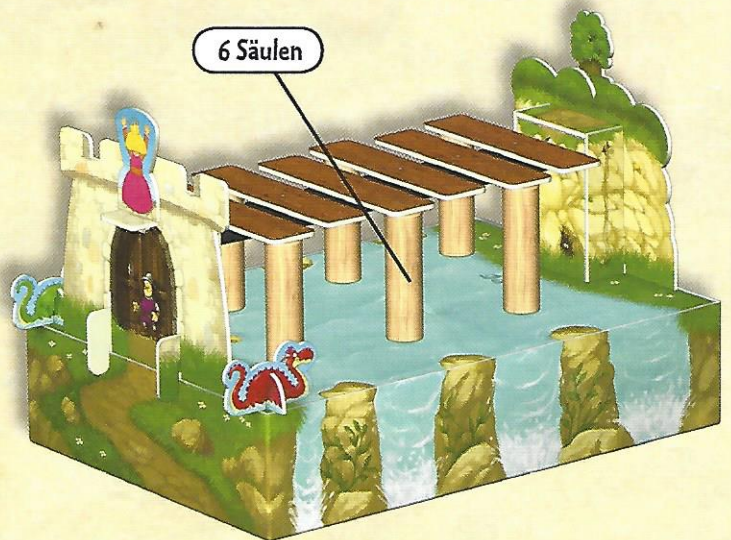


Hängt die zusammengebaute Achse zwischen die beiden Türme von Burg und Berg. Achtet darauf, dass die Achse eingerastet ist und die Brückenplanken oben liegen.



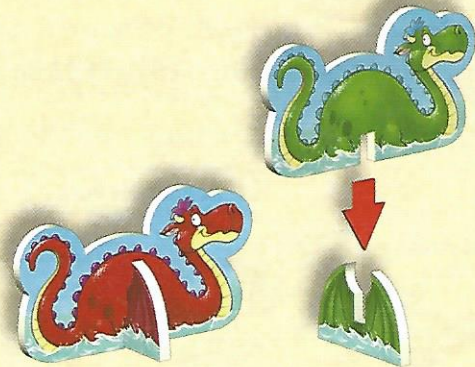
## 6 Säulen

Stellt jeweils eine Säule möglichst weit außen unter die langen Seiten der Brückenplanken (mit 3 Feldern).



## 2 Drachen

Jeder Drache bekommt ein **Steckfüßchen**. Stellt die beiden Drachen auf das Ufer, einen links und einen rechts neben die Burg. Beide Drachen schauen mit ihren Köpfen in Richtung des Berges.



## 15 Ritter in 5 Farben

Vom Berg aus starten die Ritter. Bei 2 oder 3 Spielern stellt jeder alle 3 Ritter einer Farbe auf den Berg. Bei 4 oder 5 Spielern gehen 2 Ritter von jeder Farbe an den Start (die restlichen Ritter werden im Spiel nicht benötigt).



Sollte für die Ritter nicht genügend Platz auf dem Berg sein, so stellt die übrigen Ritter einfach neben den Berg. Ihr könnt sie jederzeit nachrücken, wenn genügend Platz auf der Bergspitze ist (es kostet euch keine Würfelaktionen).

## 2 Würfel

Legt die beiden Würfel neben dem Spiel bereit.





# Spielziel

Lauf mit euren Rittern so schnell wie möglich über die Wackelbrücke zur Burg der Prinzessin Felicia. Wer mit allen seinen Rittern zuerst die Burg erreicht, gewinnt.

## Das Abenteuer kann beginnen!

Jeder Spieler entscheidet sich für eine Ritterfarbe. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn du am Zug bist, würfelst du mit beiden Würfeln. Danach führst du die angezeigten Würfelaktionen nacheinander aus. Du darfst selbst bestimmen, ob du zuerst die Aktion des weißen oder des schwarzen Würfels ausführst. **Auf die Aktion des schwarzen Würfels darfst du auch ganz verzichten.**



Hast du eine gewürfelt, dann **darfst** du einen deiner Ritter 1 Brückenplanke vorwärts in Richtung Burg bewegen.

Bei einer darfst du mit einem deiner Ritter 2 Brückenplanken vorwärts in Richtung Burg springen, **ohne die nächste Brückenplanke zu betreten**. Du darfst keinen Würfelpunkt verfallen lassen. **Ausnahme:** Du ziehst mit deinem Ritter auf das Zielfeld der Burg. Hierfür brauchst du keine passende Punktzahl.

Du hast eine gewürfelt: Die Prinzessin macht einem deiner Ritter ein Geschenk: Du ziehst einen deiner Ritter eine oder zwei Brückenplanken vorwärts in Richtung Burg. Es liegt bei dir, für welchen Ritter du dich entscheidest und ob du ihn eine oder zwei Brückenplanken vorwärts bewegst. Du darfst auch den Ritter wählen, den du mit dem schwarzen Würfel bewegst. Beide Würfelaktionen müssen jedoch nacheinander und einzeln ausgeführt werden.

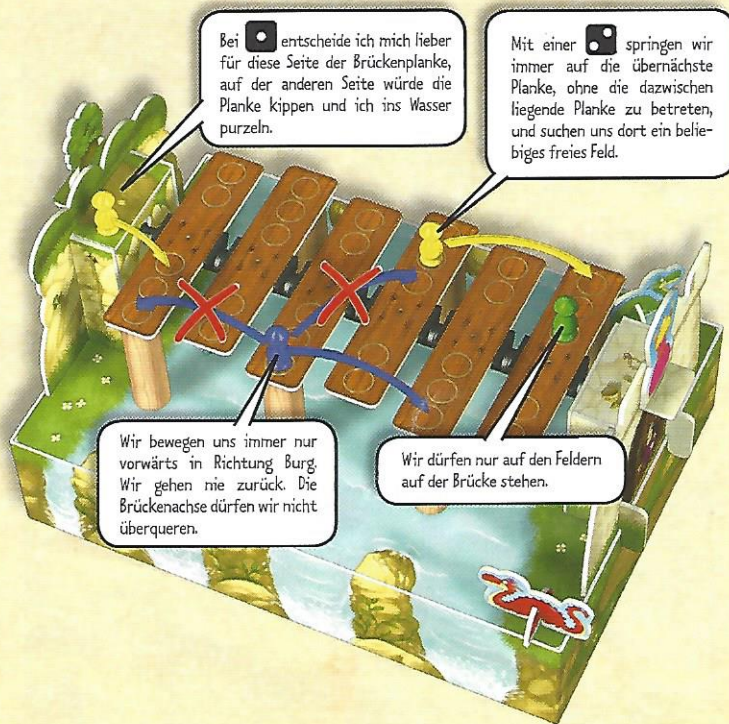
Beim Betreten der Brücke entscheidest du, auf welche Seite der Brückenplanke du deinen Ritter stellst. Du **musst** ihn auf ein freies Feld der Brückenplanke stellen.



**Ritter auf der Brücke dürfen nie die Brückenachse überqueren. Sie ziehen immer auf der gleichen Seite der Planken vorwärts in Richtung Burg.**

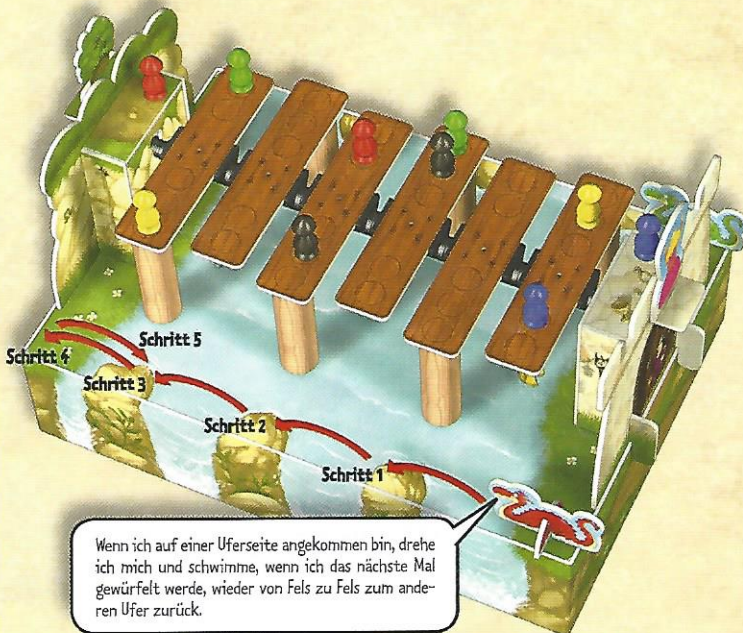
Beim Zug auf eine neue Planke, stellst du den Ritter auf ein beliebiges Feld seiner Plankenseite. Sind alle Felder dort besetzt, kannst du deinen Ritter nicht auf diese Brückenplanke bewegen. Er muss stehen bleiben.

**AUFGEPASST:** Auf der kurzen Seite der Brückenplanke fällt dein Ritter ins Wasser, es sei denn, ein anderer Ritter auf der langen Seite hält ihm das Gleichgewicht.



Die **Drachen** ärgern die Ritter auf der Brücke und bedrohen die Säule, neben der sie stehen.

Hast du oder gewürfelt, dann **musst** du den entsprechenden Drachen einen Schritt weiter bewegen. Die Drachen schwimmen immer in Blickrichtung zwischen der Burg und dem Berg hin und her und bleiben zwischendurch auf den Felsen neben den Säulen stehen. Sind sie auf der anderen Uferseite angekommen, werden sie umgedreht, so dass sie wieder zum anderen Ufer schauen. Drachen schwimmen während des Spiels nie unter der Brücke hindurch. Sie bleiben immer auf ihrer Seite.



**Wird ein Drache gewürfelt und er steht neben einer Säule, dann zieht er diese weg und bringt die Brückenplanke zum Einsturz. Alle Ritter auf dieser Planke purzeln ins Wasser. Der Drache bewegt sich einen Schritt weiter. Die weggezogene Säule wird wieder unter die gekippte Brückenplanke zurückgeschoben.**

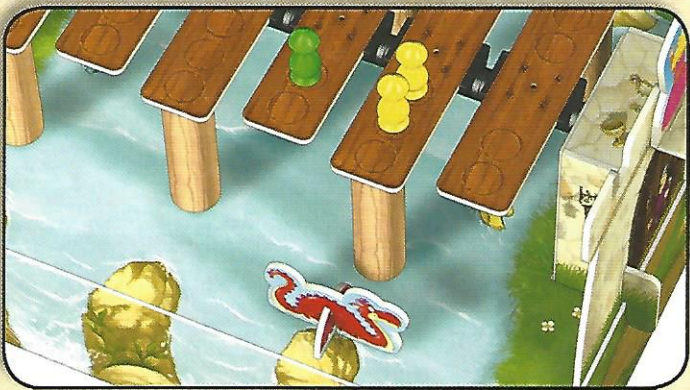
Sollte sich die Brückenplanke nach dem Wegziehen der Säule im Gleichgewicht befinden, haben die Ritter Glück gehabt.



Es wurde gewürfelt.



Beim Weiterschwimmen zieht der rote Drache die Säule weg, die sich neben ihm befindet, und bringt die Brückenplanke zum Einsturz. Der blaue Ritter purzelt ins Wasser.



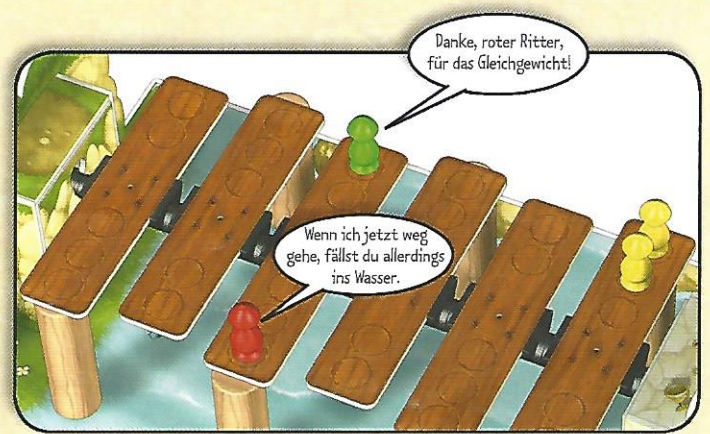
Die weggezogene Säule wird wieder unter dieselbe Brückenplanke zurückgeschoben. Der ins Wasser gefallene Ritter wird zum Start zurückgestellt.



Beim musst du dich entscheiden, welcher der beiden Drachen bewegt wird und die Ritter ärgert. Ist nur noch ein Drache im Spiel, muss dieser gezogen werden.

**Alle Ritter, die während des Spiels ins Wasser fallen, „schwimmen“ sofort zum Start (Berg) zurück. Du darfst sie von dort erneut ins Spiel bringen und dabei auch die Brückenseite neu wählen.**

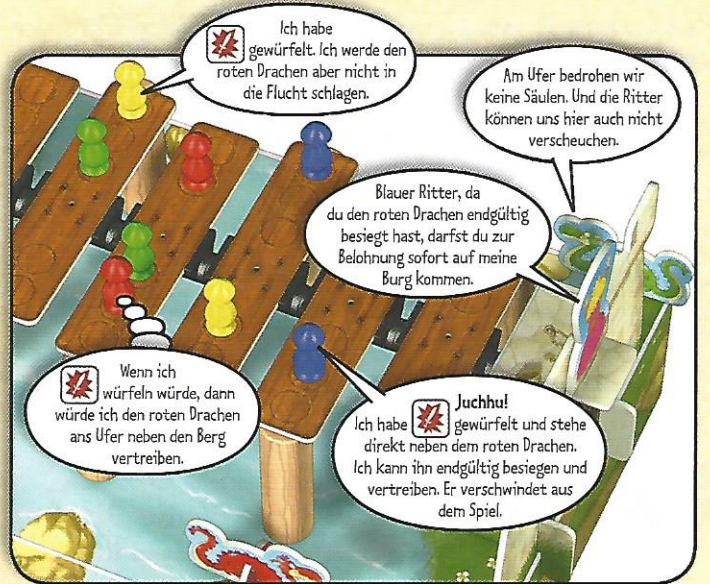
Auch ein Ritter kann eine Brückenplanke zum Kippen bringen.



Hast du gewürfelt, dann **darfst** du den roten Drachen in die Flucht schlagen und an eine von dir gewählte Uferseite (Burg oder Berg) stellen. Befindet sich der Drache bereits am Ufer, bleibt er dort stehen. Ein in die Flucht geschlagener Drache schwimmt beim nächsten Wurf eines Drachensymbols wieder los.

Du kannst den Drachen aber auch besiegen und ihn endgültig aus dem Spiel vertreiben! Das geschieht, wenn du gewürfelt hast und einer deiner Ritter auf der Brückenplanke neben dem roten Drachen steht (vor oder nach dem Zug mit dem schwarzen Würfel). Der besiegte rote Drache wird aus dem Spiel genommen. **Zur Belohnung** darfst du deinen Ritter sofort auf die Burg von Prinzessin Felicia stellen. Wird danach im weiteren Spielverlauf oder gewürfelt, so werden diese beiden Aktionen nicht mehr ausgeführt.

Hast du gewürfelt, dann **kannst** du den grünen Drachen in die Flucht schlagen. Es gelten für ihn die gleichen Regeln wie beim .



## Spielende

Der Spieler, der zuerst mit **allen seinen Rittern** die Burg erreicht, gewinnt das Spiel.



Juchhu! Ihr habt es geschafft! Teilt euch mit mir den Burgschatz.

**Abenteuer beendet?** Dann räumt die Wackelbrücke in die Schachtel zurück. Hängt dazu die Brückenachse zwischen den beiden Türmen aus. Der Berg und die Burg bleiben zusammengebaut. Wenn ihr die Prinzessin und den Baum aus den Schlitzen nehmt, passen Berg und Burg bequem in die Schachtel. Verstaue die Säulen, Würfel und Spielfiguren in den Zwischenräumen und legt oben drauf die zusammengebaute Brückenachse mit den Brückenplanken, den Spielplan und die Spielanleitung. Jetzt fehlt nur noch der Deckel!

**Hinweis:** Mit etwas Klebstoff können die Papp Elemente auch dauerhaft fixiert werden.