

Für 3 bis 6 Spieler von 5 bis 99 Jahren

## Inhalt

- 36 Lauffelder
- 12 Spielfiguren mit Standfüßen (Urmel, die 5 Freunde Wawa, Schusch, Seele-Fant, Ping, Wutz sowie König Pumponell und 5 Diener)
- 5 Bananenschalen
- 1 Würfel



**Urmel lebt glücklich und zufrieden mit seinen Freunden auf der Insel Titiwu. Als eines Tages König Pumponell mit seinen Dienern auf der Insel landet, ist die Aufregung groß. Denn König Pumponell möchte unbedingt das kleine, sprechende Saurier-Findelkind fangen. Helft ihr Urmel, dem König und seinen Dienern zu entkommen?**

## Spielziel

Wer Urmel in Sicherheit bringt, gewinnt das Spiel. Wird Urmel aber von König Pumponell oder einem seiner Diener gefangen, gewinnt der Spieler, der den König oder den erfolgreichen Diener gezogen hat.



## Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden Lauffelder, Figuren und Bananenschalen vorsichtig aus den Stanztafeln gedrückt. Die Figuren werden in die **Standfüße** gesetzt.

Anschließend und vor allen weiteren Spielen wird mit den **Lauffeldern** ein Weg auf dem Tisch ausgelegt: zuerst kommt das Feld, auf dem König Pumponell abgebildet ist, dann die drei anderen kleinen Felder. Als fünftes Lauffeld wird das Feld auf den Tisch gelegt, auf dem Urmel und seine Freunde zu sehen sind. Danach werden die restlichen Felder beliebig verteilt. Das Feld auf dem nur Urmel zu sehen ist, kommt als Letztes.

Alle Spieler würfeln reihum. Wer die kleinste Zahl gewürfelt hat, erhält **König Pumponell** und stellt ihn auf das erste Lauffeld. Alle anderen Spieler erhalten als **Spielfigur einen von Urmels Freunden**, einen **Diener**, der die gleiche Farbe wie der jeweilige Freund von Urmel hat, und eine **Bananenschale**. Achtung: Urmel spielt in jedem Fall mit. Es wird aber von allen Spielern gezogen und darf nicht als eigene Spielfigur ausgewählt werden. **Urmel** und seine Freunde werden auf das fünfte Feld gestellt. Seinen Diener und die Bananenschale legt jeder Spieler vor sich auf den Tisch, der **Würfel** wird bereitgelegt. Die übrig gebliebenen Spielfiguren kommen zurück in die Schachtel.

## Das Spiel

In jeder Runde ziehen immer zuerst die Freunde von Urmel, danach König Pumponell und seine Diener.

### Urmels Freunde

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht seinen Freund um entsprechend viele Felder vorwärts. Derjenige, der den ersten Freund gezogen hat, ruft „Urmel, komm zu mir!“ und zieht Urmel zu seiner Figur. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe usw. Wer eine **höhere Zahl** als sein(e) Vorgänger würfelt, ruft ebenfalls „Urmel, komm zu mir!“, so dass Urmel **immer** bei dem Freund ist, der am weitesten vorne steht. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Spielfiguren stehen. Wurden alle Freunde gezogen, ist König Pumponell an der Reihe.

### König Pumponell

Jetzt wird es gefährlich, denn König Pumponell möchte Urmel und seine Freunde fangen! Der Spieler, der den König bewegt, würfelt und zieht ihn um die gewürfelte Augenzahl nach vorne. Erwischt er einen Freund von Urmel, bleibt König Pumponell **auf diesem Feld** stehen. Überzählige Würfelpunkte verfallen. Die Jagd auf Urmel ist für diese Runde **sofort** zu Ende. Der gefangene Freund wird aus dem Spiel genommen und kann Urmel nicht mehr helfen. Stehen auf dem Feld mehrere Freunde von Urmel, werden sie alle aus dem Spiel genommen. Erwischt König Pumponell auf seinem Weg das Urmel, endet das Spiel sofort und er hat gewonnen.

Hier starten Urmel und seine Freunde



Hier startet König Pumponell

Hier ist Urmel in Sicherheit



## König Pumponell bekommt Hilfe

Wer von König Pumponell gefangen wurde, wechselt nun das Lager, d.h. alle Spieler, die einen Freund von Urmel verloren haben, spielen mit ihrem Diener weiter und stellen ihn auf das Feld, auf dem König Pumponell steht. Jetzt wird es noch gefährlicher für Urmel, denn die Diener helfen König Pumponell. Hat ein Diener noch eine Bananenschale, muss er sie zurück in die Schachtel legen.



## Die Bananenschalen

Wer mit einem von Urmels Freunden zieht, kann sich unterwegs mit einer Banane stärken und König Pumponell und später auch seine Diener mit der Bananenschale aufhalten. **Nachdem** ein Spieler gewürfelt hat und mit seinem Freund gezogen ist, entscheidet er, ob er seine Bananenschale einsetzen möchte. Das macht vor allem dann Sinn, wenn König Pumponell und seine Diener einem Freund dicht auf den Fersen sind, denn jeder Spieler, der einen Freund zieht, hat nur eine Bananenschale! Die Bananenschale wird König Pumponell vor die Füße gelegt und **er und seine Diener** müssen in dieser Runde stehen bleiben. Wer eine Bananenschale wirft, darf sofort noch einmal würfeln und mit seinem Freund ziehen.

## Freunde, Urmel und König Pumponell sind gezogen

Haben alle Spieler ihre Figuren gezogen (König und später auch die Diener mussten wegen einer Bananenschale vielleicht aussetzen), beginnt die nächste Runde.

**Vor jeden neuen Runde** werden Urmel und seine Freunde auf das Feld zurückgezogen, auf dem der **langsamste Freund** steht, denn Freunde lassen einander nicht im Stich!



Urmel, Wutz und Wawa gehen zurück zu Schusch und Seele-Fant

### Die nächsten Runden

Die Spieler, die mit einem Freund von Urmel spielen, ziehen wieder zuerst. Es beginnt derjenige, der Urmel zuletzt zu sich gerufen hat. Dann geht es im Uhrzeigersinn reihum. Danach würfeln die Spieler, die mit König Pumponell und seinen Dienern ziehen, ebenfalls im Uhrzeigersinn. Der König beginnt.

### König Pumponell oder ein Diener erwischen einen Freund

König Pumponell und seine Diener können immer nur denjenigen fangen, der sich an letzter Stelle befindet. Sobald der König oder ein Diener einen Freund von Urmel erwischt haben, ist die Jagd auf Urmel für diese Runde **sofort** zu Ende. Jeder erwischte Freund wird nun ebenfalls zum Diener und alle Diener werden auf das Feld gestellt, auf dem sich König Pumponell gerade befindet. Achtung: Die Diener werden nur zum König gestellt, wenn sie oder der König einen Freund von Urmel erwischt haben. Die nächste Runde beginnt. Urmel und seine Freunde werden wieder auf das Feld zurückgezogen, auf dem der langsamste Freund steht.

### Spielende

Sobald Urmel mit einem Freund das sichere Versteck erreicht hat, ist das Spiel sofort zu Ende. Überzählige Würfelpunkte verfallen. Der Spieler, der es geschafft hat, Urmel in Sicherheit zu bringen, hat gewonnen.

Fängt aber König Pumponell oder einer der Diener Urmel, endet das Spiel ebenfalls sofort und der Spieler, der Urmel gefangen hat, gewinnt.



### Viel Spaß mit Urmel!



© 2006 HUCH & friends  
www.huchandfriends.de

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg

Autor: Klaus Zoch  
Gestaltung: HUCH & friends, Oliver Fischer

**GAMEMOB.DE**  
DIE SPIELE COMMUNITY

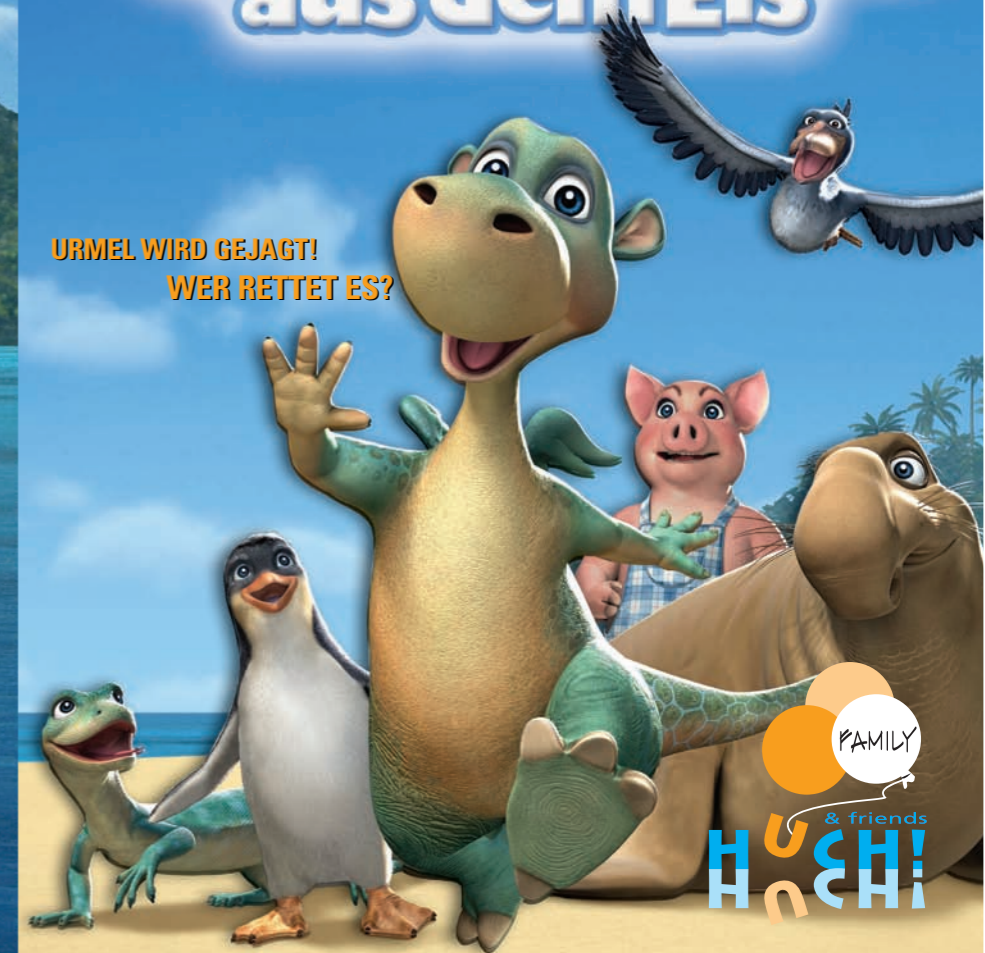
# Spielanleitung

Klaus Zoch

**DAS SPIEL  
ZUM FILM**

# URMEL aus dem Eis

**URMEL WIRD GEJAGT!  
WER RETTET ES?**



FAMILY  
& friends  
**HUCH!**