



Das Original Malefiz Spiel

Spielanleitung – kurz erklärt

Das Original Malefiz Spiel ist ein Laufspiel für die Familie, bei dem jeder seine 5 Figuren möglichst schnell ins Ziel bringen will. Der Weg dorthin ist mit weißen Sperrsteinen versperrt, die ihr nur mit einem exakten Wurf entfernen und anschließend selbst neu platzieren dürft. So könnt ihr die Konkurrenz kurz vor dem Ziel noch ausbremsen.

Spielziel

Bring deine Figuren über das Spielfeld und erreiche als Erster mit deiner letzten Figur das Zielfeld.

Vorbereitung

Legt den doppelseitigen Spielplan aus. Jeder nimmt 5 Figuren einer Farbe und stellt sie auf die Startfelder seiner Farbe. Anschließend kommen die 11 weißen Sperrsteine auf die rot markierten Lauffelder.

So spielt ihr

- 1 Alle würfeln reihum einmal, der höchste Wurf beginnt.
- 2 Wer beginnt, zieht sofort mit diesem Wurf eine Figur entsprechend vorwärts.
- 3 Danach ist im Uhrzeigersinn der Nächste an der Reihe: würfeln und eine Figur um die gewürfelte Augenzahl ziehen.
- 4 Die Richtung darfst du frei wählen, sie aber während des Zuges nicht mehr wechseln.
- 5 Landest du auf einer fremden Figur, wandert diese zurück auf ihre Startposition.
- 6 Triffst du einen Sperrstein genau, nimmst du ihn weg und stellst ihn an anderer Stelle wieder auf.

So gewinnt ihr

Wer zuerst mit seiner letzten Figur das Zielfeld punktgenau erreicht, gewinnt die Partie.

Spielziel

Alle Spieler laufen mit ihren 5 Figuren über den Plan Richtung Ziel. Wer zuerst dort ankommt, gewinnt. Erschwert wird das durch die weißen Sperrsteine, die den Weg blockieren und nicht übersprungen werden dürfen. Zusätzlich könnt ihr euch gegenseitig schlagen und zurück an den Start schicken, sodass die Entscheidung oft erst ganz am Schluss fällt.

Spielmaterial

1 Spielplan

je 5 in 4 Farben Spielfiguren

11 Sperrsteine

1 Würfel

Spielaufbau

- Legt den doppelseitigen Spielplan in die Tischmitte und einigt euch auf eine Seite.
- Jeder Mitspieler wählt eine Farbe und bekommt die 5 Figuren dieser Farbe.
- Stellt eure Figuren auf die Ausgangsfelder in eurer Farbe.
- Verteilt die 11 weißen Sperrsteine auf die rot markierten Lauffelder.
- Legt den Würfel bereit.

Spielbeginn

Vor dem ersten Zug würfelt jeder reihum einmal. Wer die höchste Augenzahl geworfen hat, beginnt und zieht direkt mit genau diesem Ergebnis eine Figur vor. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Der Grundablauf

- 1 Du würfelst einmal.
- 2 Du wählst eine deiner Figuren aus.
- 3 Du ziehst sie um so viele Felder, wie der Würfel zeigt.
- 4 Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Richtung und Bewegung

Du darfst deine Figur in jede beliebige Richtung losziehen lassen. Einmal eingeschlagen, bleibt die Richtung für diesen Zug bestehen – ein Wechsel mitten im Zug ist nicht erlaubt. Eigene Figuren, die im Weg stehen, darfst du überspringen.

Felder und Schlagen

Auf jedem Feld hat nur eine einzige Figur Platz. Endet dein Zug auf einem Feld mit einer gegnerischen Figur, wird diese geschlagen. Sie kehrt auf ihre Startposition zurück und muss den Weg von vorn antreten.

Die Sperrsteine

Die weißen Sperrsteine versperren den Weg und dürfen nicht übersprungen werden. Du musst einen Sperrstein mit deinem Wurf punktgenau erreichen. Gelingt das, nimmst du den Stein vom Feld und stellst ihn an einer anderen Stelle wieder auf. Der ursprüngliche Weg ist damit frei. Es lohnt sich, den Stein direkt vor eine gegnerische Figur zu setzen, die kurz vor dem Ziel steht.

Die Schlussphase

Das Zielfeld muss exakt getroffen werden. Fehlen dir noch 3 Felder, brauchst du also eine 3. Passt der Wurf nicht, ziehst du entweder mit einer anderen Figur oder du setzt aus.

Der Spielzug

- 1 Würfeln.
- 2 Eine eigene Figur auswählen.
- 3 Die Zugrichtung festlegen und sie im ganzen Zug beibehalten.
- 4 Die Figur um die gewürfelte Augenzahl ziehen, eigene Figuren dürfen dabei übersprungen werden.
- 5 Steht auf dem Zielfeld des Zuges eine fremde Figur, schlägst du sie und schickst sie an ihre Startposition zurück.
- 6 Triffst du einen Sperrstein genau, entfernst du ihn und stellst ihn auf einem anderen Feld wieder auf.
- 7 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Die einmal gewählte Zugrichtung darf innerhalb eines Zuges nicht mehr geändert werden.
- Eigene Figuren dürfen übersprungen werden, Sperrsteine niemals.
- Ein Feld ist immer nur von einer Figur besetzt.
- Geschlagene Figuren gehen zurück auf ihre Startposition.
- Wer einen Sperrstein genau trifft, darf ihn an eine beliebige andere Stelle setzen.
- Das Zielfeld muss exakt erreicht werden, sonst wird gepasst oder eine andere Figur gezogen.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seiner letzten Figur das Zielfeld punktgenau erreicht. Dieser Spieler gewinnt. Ein zu hoher Wurf reicht nicht aus – dann musst du passen oder eine andere Figur bewegen.

Tipps

- Setze einen entfernten Sperrstein bevorzugt direkt vor eine gegnerische Figur, die kurz vor dem Ziel steht.
- Halte im Blick, welcher Wurf dich genau auf einen Sperrstein bringt – nur so räumst du dir den Weg frei.
- Da du die Richtung frei wählst, aber nicht wechseln darfst, überlege vor dem Ziehen beide Möglichkeiten durch.
- Nutze das Schlagen gezielt bei Figuren, die schon weit vorne stehen, denn sie verlieren den kompletten Weg.
- Führe nicht alle Figuren gleichzeitig vor, sonst fehlt dir eine Ausweichfigur, wenn ein Wurf nicht passt.

Häufige Fragen

Darf ich mitten im Zug die Richtung wechseln?

Nein. Du darfst die Richtung zu Beginn frei wählen, musst sie dann aber für den gesamten Zug beibehalten.

Darf ich über einen Sperrstein hinwegziehen?

Nein. Sperrsteine können nicht übersprungen werden. Du musst sie mit deinem Wurf genau treffen, um sie zu entfernen.

Was passiert, wenn ich einen Sperrstein genau treffe?

Du nimmst den Stein vom Feld und stellst ihn an einer anderen Stelle wieder auf. Der bisherige Weg ist dann frei.

Was passiert mit einer geschlagenen Figur?

Sie kommt zurück auf ihre Startposition und muss den Weg erneut zurücklegen.

Dürfen zwei Figuren auf demselben Feld stehen?

Nein, jedes Feld ist nur für eine Figur vorgesehen. Eine fremde Figur auf dem Zielfeld deines Zuges wird geschlagen.

Darf ich eigene Figuren überspringen?

Ja, eigene Figuren stellen kein Hindernis dar und dürfen übersprungen werden.

Was mache ich, wenn mein Wurf zu hoch für das Zielfeld ist?

Dann kannst du den Zug nicht ausführen. Du ziehst stattdessen mit einer anderen Figur oder passt.

Wer beginnt die Partie?

Alle würfeln reihum, der höchste Wurf eröffnet das Spiel. Dieser Spieler zieht direkt mit dem gewürfelten Ergebnis.

Wie viele Figuren muss ich ins Ziel bringen?

Entscheidend ist, dass du mit deiner letzten Figur das Zielfeld genau erreichst.

Informationen zum Spiel

Edition / Regelstand	Original
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, Regelstand Original, zuletzt geprüft am 27.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/das-original-malefiz-spiel/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/das-original-malefiz-spiel/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026