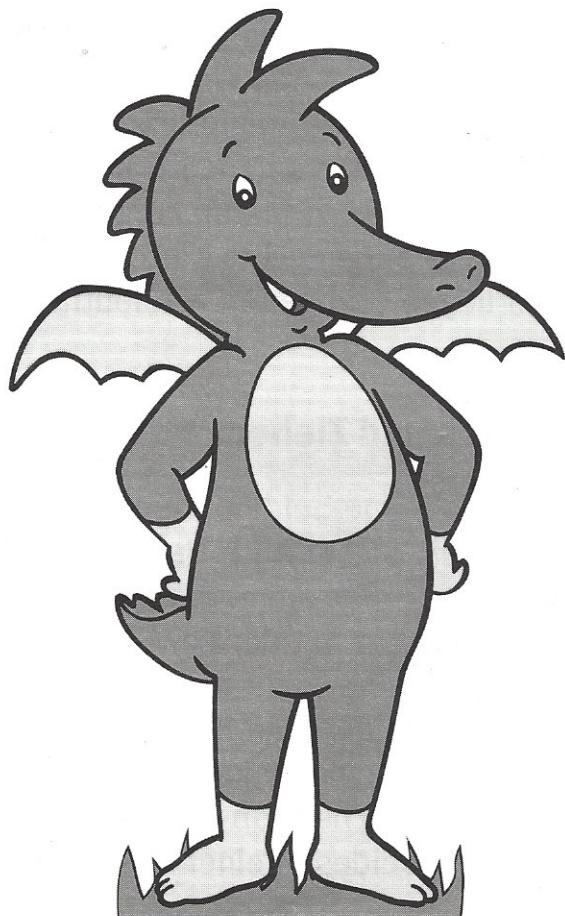


TABALUGA[®]

Auf der Suche nach den Weltraumsteinen



Spielinfo

Ein kosmisches Würfelabenteuer für
2 oder 4 Steinsucher ab 6 Jahren.

Spieldauer ca. 25 Min

Spielmaterial

- Spielplan
- 30 lilafarbene Kärtchen
- 30 blaue Kärtchen
- 4 Spielfiguren
- 1 Würfel
- Spielanleitung

Spielidee und Spielziel

Nanu, was ist denn da am Himmel über Grönland los? Es funkelt und glitzert wie bei einem gigantischen Feuerwerk. Da hat doch bestimmt der frostige Arktos seine Finger im Spiel, oder? Kein Wunder, dass sich Tabaluga und alle anderen Grönländer bei der schlaun Nessaja versammeln. Diese ist sich aber ziemlich sicher, dass nicht Arktos mit seinem Arktoplan, sondern einige Weltraumsteine in Grönland eingeschlagen sind. Gleich schickt sie Tabaluga und seine Freunde los, damit sie nachsehen.

Jetzt gilt es also, die Augen offenzuhalten und möglichst schnell die beiden Weltraumsteine der eigenen Farbe zu finden, um sie als Erster nach Hause zu bringen.

Spielvorbereitung

- Den Spielplan ausbreiten. Dabei darauf achten, dass es quer zwischen den Spielern liegt.
- Jeder Spieler nimmt sich einen Tabaluga. Und zwar einen in der Farbe des Startfeldes, das auf seiner Seite liegt. Seinen Tabaluga stellt man dann auf das entsprechende Feld. Bei zwei Spielern muss man sich jeweils für eine der beiden Farben entscheiden. Bei vier Spielern können je zwei ein Team bilden; Team 1 spielt mit Blau und Gelb, Team 2 mit Grün und Rot.
- Die Kärtchen nach ihren Farben trennen, mischen und anschließend verdeckt auf die entsprechenden Felder des Spielbrettes legen; also die lilafarbenen Kärtchen auf die lilafarbenen Felder und die blauen auf die blauen Felder. Die roten und grünen Weltraum

steine sind somit unter den lilafarbenen Kärtchen versteckt, die blauen und gelben Steine unter den blauen Kärtchen.

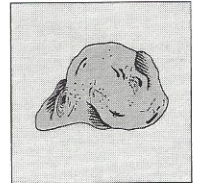
- Ausmachen, wer anfängt

Spielverlauf

Der Spielverlauf gliedert sich in zwei Teile:

1. Die Steinsuche.

Abwechselnd darf jeder Spieler ein beliebiges Kärtchen auf seiner Spielhälfte aufdecken. Und zwar solange, bis er die beiden Steine aufgedeckt hat, die die gleiche Farbe haben, wie seine Spielfigur. (Deckt man einen fremden Stein auf, z. B. der gelbe Spieler den blauen Stein, so gilt dieses Kärtchen im Falle von zwei Spielern als neutrales Feld und bei vier Spielern als Steinfund für den Teampartner.)



Wer seine beiden Steine gefunden hat, darf beim nächsten Mal Würfeln und Ziehen. Die anderen Spieler dagegen müssen damit noch solange warten, bis auch sie ihre beiden Steine aufgedeckt haben. Nicht aufgedeckte Kärtchen bleiben liegen und gelten als neutrale Felder.

2. Würfeln und Ziehen.

Jetzt gilt es, seine beiden Steine aufzusammeln und sicher nach Hause zu bringen. Das Steinsammeln geht so: Man würfelt und zieht mit der gewürfelten Zahl vor. Dabei versucht man, mit seiner Spielfigur genau auf ein Kärtchen mit einem seiner Steine zu kommen. Man kann sich aussuchen, ob man vor- oder zurückzieht; beides in einem Zug geht

aber nicht. Kommt man auf ein Feld, auf dem schon ein anderer steht, setzt man sich dazu.

Hat man sein Steinkärtchen erreicht, nimmt man es vom Brett und legt es vor sich.

Achtung: Man muss sich gut merken, auf welchem Feld man seinen letzten Stein gefunden hat.

Erreicht man ein Feld, auf dem ein fremdes Steinkärtchen liegt, passiert nichts; es bleibt unberührt dort liegen. Kommt man allerdings auf eine aufgedeckte Aufgabenkarte, muss diese Aufgabe erfüllt werden. Das gilt auch, wenn schon ein anderer darauf steht. Man stellt sich dann dazu und erfüllt die Aufgabe ebenso wie der Erste. (Was es für Aufgaben gibt, steht am Ende dieser Anleitung.)

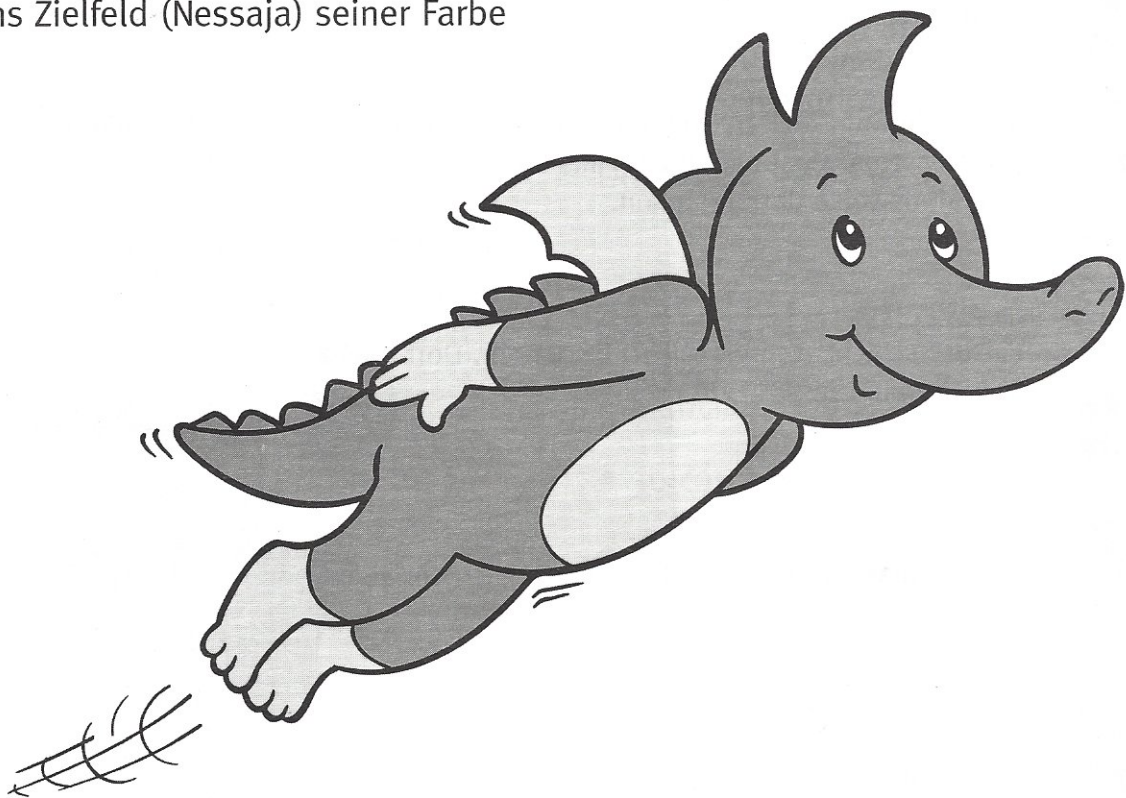
Erst, wenn man seine beiden Steinkärtchen hat, darf man auch versuchen, sie nach Hause zu Nessaja zu bringen. Dorthin kommt man, indem man sich genau ins Zielfeld (Nessaja) seiner Farbe würfelt.

TIPP

Manchmal ist es beim Ziehen einfach besser, zurück zu gehen. Beispielsweise, wenn man an dem Feld mit seinem Stein vorbeigekommen ist. Zieht man im nächsten Zug noch weiter vor und kommt auf ein Feld, das Vulture zeigt, schickt einen dieser nicht nur 10 Felder vor, sondern man muss dort auch noch die Aufgabe erfüllen; evtl. ist man dann noch weiter weg von seinem Stein. Also, erst überlegen und dann entscheiden, in welche Richtung man ziehen will.

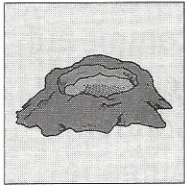
Spielende

Sobald ein Spieler genau auf sein Zielfeld erreicht hat ist die Steinsuche zu Ende und er hat die Partie gewonnen (das Startfeld zählt nicht mit).

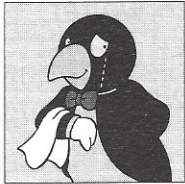


Die Aufgaben-Kärtchen

Ihr werdet gleich sehen, dass Arktos und seine eiskalten Gesellen alles tun, um euch aufzuhalten. Aber lasst euch den Mut nicht nehmen! Hier sind die Aufgaben:



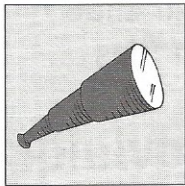
Der **Krater** ist zu gefährlich. Er darf nicht direkt betreten werden. Ziehe die gewürfelte Zahl vom Ausgangspunkt aus rückwärts. Oder, wenn der Weg dort auch versperrt ist, bleibe hier stehen.



James schickt dich zurück: Gehe auf das Feld, auf dem du deinen letzten Stein gefunden hast.



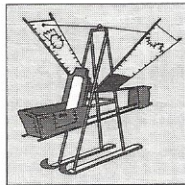
Arktos ist gemein: Er schickt dich zurück zum Start.



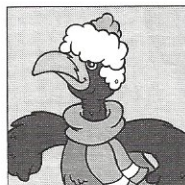
Arktos hat dich mit seinem **Teleskop** entdeckt: Gehe fünf Felder zurück, ohne auf die neue Aufgabenkarte zu achten. Ist das neue Feld der Krater, musst du dich dahinter stellen.



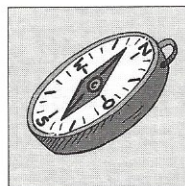
Shouhou hilft dir heimlich: Du kannst zwei beliebige Kärtchen zu deinem Vorteil tauschen. Dabei dürfen auch Kärtchen verschiedener Farben miteinander vertauscht werden. Allerdings: Stein- und Shouhou-Karten dürfen genauso wenig vertauscht werden, wie Kärtchen, auf denen eine Spielfigur steht.



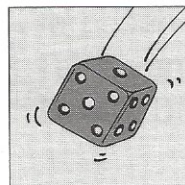
Arktos verfolgt dich mit dem **Arktoplan**: Gehe 6 Felder vor und erfülle die Aufgabe, wenn es ein Aufgabenfeld ist. Falls das Feld ein Krater ist, kannst du dich ausnahmsweise darauf stellen.



Vulture schickt dich eiskalt 10 Felder vor. Dort angekommen musst du gleich die Aufgabe auf diesem Feld erfüllen.



Der **Kompass** spielt verrückt: Du hast dich verlaufen und musst einmal aussetzen.



Glück gehabt: Du darfst nochmal würfeln.