

IRBALUGA

Die große Reise

Als Tabaluga hört, dass Arktos 3 bedeutende Schätze aus Grönland entwendet hat, macht er sich auf den Weg nach Eisland um Arktos zur Rede zu stellen. Dort angekommen sucht er vergeblich nach ihm und erfährt, dass Arktos dabei beobachtet wurde, wie er etwas im Schnee vergraben hat. Daraufhin macht sich Tabaluga auf die Suche nach den vergrabenen Schätzen. Schnell bemerkt er, dass der hinterlistige Arktos mehr im Schnee vergraben hat, als nur die 3 entwendeten Schätze aus Grönland. In der Zwischenzeit ist Arktos aufgetaucht und schießt mit Schneebällen auf die von Tabaluga freigeschaufelten Flächen, was natürlich die Suche erschwert.

Spielinhalt

- 8 Zielplättchen
- 32 Sammelplättchen
- 24 Wegplättchen
- 4 Tabaluga Holzfiguren
- Start- und Zielfeld bzw. Grönland- und Eislandfeld
- 2 Sonderwürfel
- Spielanleitung

Spielziel

Ziel ist es, als erster die 3 entwendeten Schätze nach Grönland zurückzubringen.

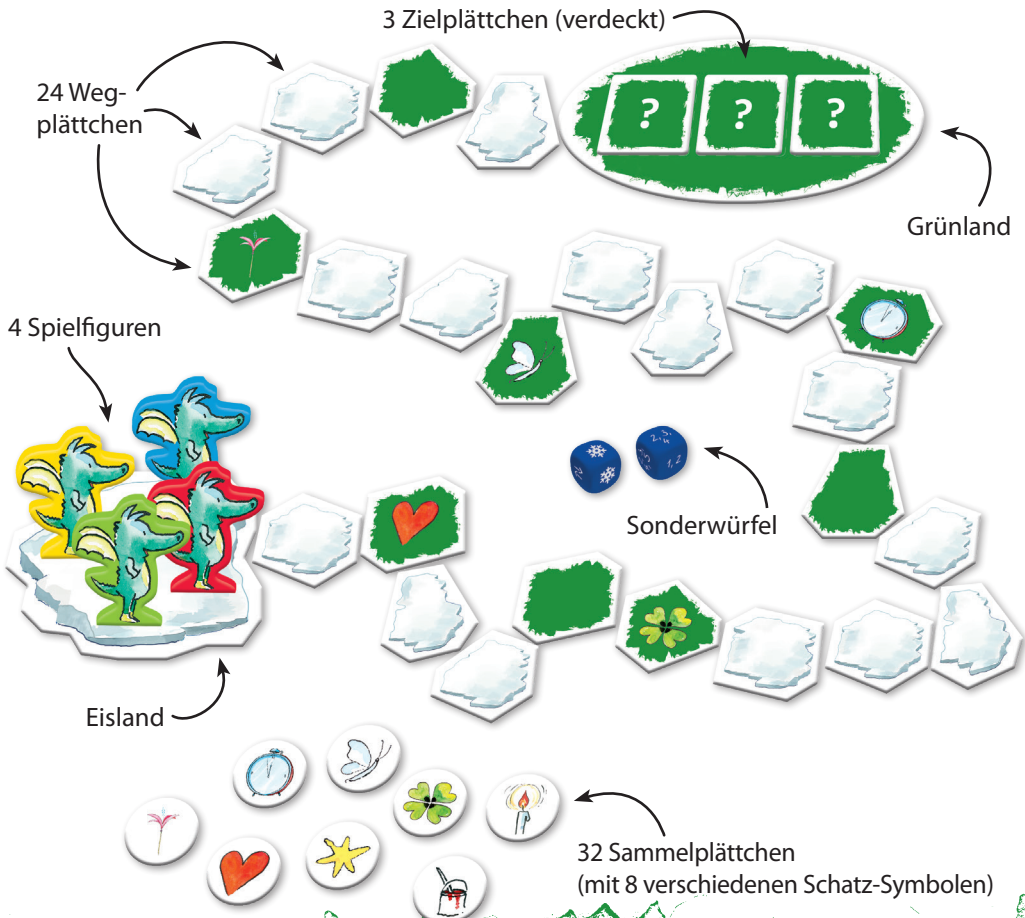


Spielvorbereitung

Schaut euch die 24 Wegplättchen genau an. Sie zeigen auf einer Seite Schnee, auf der anderen Seite Gras. Auf einigen Grasplättchen findet ihr zusätzlich eines der 8 Schatz-Symbole. Mischt die Wegplättchen verdeckt (mit der Schneeseite nach oben) und legt sie in einer Reihe aus. Der Weg kann auch kurvig gelegt werden, es muss nur ein eindeutiger Weg erkennbar sein. An den Anfang dieses Weges legt ihr Eisland, hier starten eure Spielfiguren, an das Ende Grünland. Dann deckt ihr 8 beliebige Wegplättchen auf.

Sortiert die 32 Sammelplättchen nach den jeweiligen Symbolen und legt sie bereit. Auf ihnen seht ihr die gleichen Schatz-Symbole wie auf den Wegplättchen.

Auch die 8 Zielplättchen zeigen die gleichen Schatz-Symbole. Mischt diese und legt 3 von ihnen verdeckt auf Grünland (am Ende des Weges). Diese 3 Symbole sind die von Arktos entwendeten Schätze, welche ihr unter dem Schnee finden müsst! Legt die übrigen 5 Plättchen ungesehen in die Schachtel zurück, sie werden in dieser Runde nicht benötigt.



Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit beiden Würfeln. Dann verwendest du zuerst den Zahlenwürfel und führst danach den Ereigniswürfel aus.

Der Zahlenwürfel



Schau dir den Zahlenwürfel genau an! Auf jeder Seite siehst du mindestens zwei oder mehr Zahlen. Wenn du würfelst, darfst du dir eine der Zahlen auf der gewürfelten Seite aussuchen und gehst dann mit deiner Figur genauso viele Felder. Dabei darfst du dir aussuchen, ob du vorwärts oder rückwärts läufst! Endet dein Spielzug auf einem Feld, auf dem schon eine Figur steht, musst du dich auf das nächste freie Feld vor dieser Figur stellen!

Die Wegplättchen

Was siehst du auf dem Feld, auf dem du gelandet bist? Zeigt es...

... **Schnee?** Dann buddle den Schnee schnell weg, indem du das Plättchen auf die Gras-Seite drehst. Zeigt es einen Schatz, von dem du noch kein Sammelplättchen vor dir liegen hast? Super, dann darfst du dir das Sammelplättchen nehmen! Zeigt das Plättchen einen Schatz, den du schon gesammelt hast, so bekommst du leider nichts – merke es dir gut, damit du nicht noch einmal auf diesem Feld landest!

... **Gras?** Egal ob ein Schatz auf diesem Plättchen abgebildet ist oder nicht, hier gibt es gerade nichts zu finden. Schade! Schätze finden kannst du nur, wenn du auf einem Schnee bedecktem Wegplättchen danach suchst.

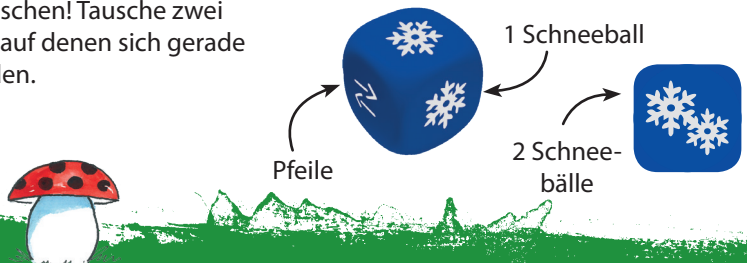
Der Ereigniswürfel

Nun musst du noch das Ereignis auf dem Ereigniswürfel ausführen:

1 Schneeball: Arktos trifft ein Feld! Drehe ein Grasplättchen deiner Wahl auf die Schnee-Seite.

2 Schneebälle: Arktos trifft gleich zwei Felder! Drehe zwei Grasplättchen deiner Wahl auf die Schnee-Seite. Sollten nicht mehr genügend Grasplättchen zum Umdrehen auf dem Tisch liegen, drehe so viele Plättchen auf die Schnee-Seite wie möglich.

Pfeile: Plättchen tauschen! Tausche zwei beliebige Plättchen, auf denen sich gerade keine Figuren befinden.



Grünland / Zielfeld

Wenn du denkst, die 3 entwendeten Schätze gefunden zu haben, machst du dich mit deiner Spielfigur auf den Weg Richtung Grünland. Um auf das Zielfeld zu kommen kann dein Würfel auch eine höhere Augenzahl anzeigen als du benötigst. Das ist nicht schlimm, da zusätzliche Augenpunkte verfallen.

Wenn du Grünland erreicht hast, darfst du dir geheim die 3 Zielplättchen anschauen:

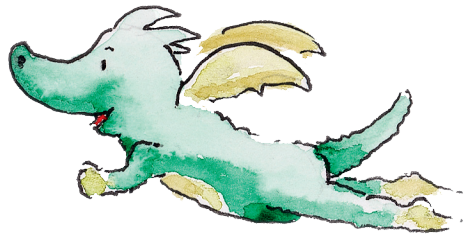
- Hast du von allen drei Schätzen ein rundes Sammelplättchen? Super, dann hast du das Spiel gewonnen! Zeige allen Spielern die Zielplättchen sowie deine Sammelplättchen zur Kontrolle.
- Fehlen dir noch Sammelplättchen? Dann lege die Zielplättchen wieder verdeckt zurück und merke dir gut, welche Schätze dir noch fehlen! Stelle deine Spielfigur zurück auf das Startfeld und mache dich erneut auf die Reise!

Hinweise: Du kannst auch nach Grünland gehen, wenn du dir nicht sicher bist, ob du die richtigen Schätze schon gesammelt hast. Immerhin erfährst du dann, welche Schätze dir noch fehlen. Auch kann es hilfreich sein vorher viele Schätze zu sammeln. Dies erhöht deine Chance einen der 3 entwendeten Schätze im Gepäck zu haben. Dabei darfst du aber nur ein Sammelplättchen von jedem Schatz besitzen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste von euch Grünland erreicht und alle benötigten Sammelplättchen vorzeigen kann.

**Viel Spaß bei
Tabalugas großer Reise!**



NORIS-SPIELE © 2018
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

Art.-Nr. 60 601 1542
Redaktion: Markus Müller, Jana Michels
Gestaltung: FIORE-GMBH.DE



TWIDDLE
-let's play!-

Die Community App für alle
Spiele-Freunde.



Jetzt kostenlos
herunterladen!

