

Taktische Hinweise

Erreicht ein Spieler den See, zieht er eine **Zielkarte** vom Kartenstapel. Diese Karte zeigt eines der sechs Fabelwesen, die sich in den Ecken des Spielplanes befinden. Nach Erhalt der Karte muss jeder Spieler versuchen, so schnell wie möglich sein Ziel zu erreichen. Die Karte legt der Spieler verdeckt vor sich ab und hält sein Ziel vorerst geheim. Anschließend ist der reihum nächste Spieler am Zug. Ein Spieler, der bereits eine Zielkarte hat, kann gegebenenfalls den See in einem Spielzug überqueren, dabei zählt der See wie ein normales Feld.



Fabulantis ist ein taktisches Spiel. Man kann durch die eigenen Spielzüge den Verlauf des Spieles beeinflussen, deshalb solltet ihr folgendes beachten:

- ihr könnt die Drehscheiben so drehen, dass ihr selbst einen möglichst kurzen Weg zum Ziel habt
- ihr könnt die Drehscheiben aber auch so drehen, dass eure Mitspieler möglichst lange Wege zum Ziel haben
- ihr könnt eure Mitspieler täuschen, wenn ihr nicht den direkten Weg zum Ziel wählt, sondern versucht, über ein Wechselfeld zum Ziel zu kommen
- ihr könnt beim Aufbau des Spielplanes selbst entscheiden, ob ihr Puzzleteile mit gleichfarbigen Wechselfeldern direkt nebeneinander platziert

Ende des Spiels

Gewinner ist derjenige, der als Erster das letzte Feld bei dem Fabelwesen seiner Zielkarte erreicht. Überzählige Würfelpunkte dürfen auch beim Erreichen des letzten Feldes verfallen.



Beim Erreichen des Zieles zeigt der Spieler den Mitspielern zur Kontrolle seine Zielkarte. Hat er das richtige Fabelwesen erreicht, gewinnt dieser Spieler die Runde. Sollte ein Spieler das falsche Fabelwesen angesteuert haben, beteiligt er sich weiterhin am Spiel und versucht erneut, sein wirkliches Ziel zu erreichen. Den anderen Spielern steht es nach dem Sieg eines Spielers frei weiterzuspielen.

Und nun viel Glück auf dem Weg durch den Zauberwald!



Selecta Spielzeug AG
Postfach 47 · 83531 Edling
DEUTSCHLAND
Telefon: +49 (0) 80 71 – 10 06-0
Telefax: +49 (0) 80 71 – 10 06-40
www.selecta-spielzeug.de

© 2006 Selecta Spielzeug AG



6-99
Alter
age
age
 leeftijd

3-6
Spieler

20-45 min
Spieldauer

Geschichte



Vorbereitung



Fabulantis

Hallo, wo geht's zum Zaubersee und wie finde ich mein Fabelwesen? Ein richtig verdrehtes und spannendes Familienspiel für 3 bis 6 mutige Fabel-Fahnder von 6 bis 99 Jahren.

Autor und Illustration: Claudia Wiczorek

Inhalt:

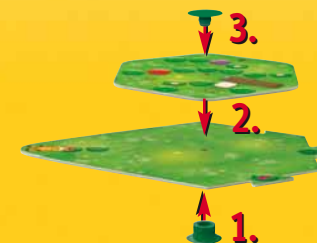
1 Puzzlespielplan (Ø 64 cm) mit drehbaren Ebenen,
6 Spielfiguren aus Holz,
18 Spielkarten, 2 Würfel,
1 Spielanleitung



Sicherlich habt auch ihr schon einmal Berichte gehört, die von geheimnisvollen, wundersamen und mystischen Fabelwesen handeln. Von Wesen, die eine Mischung verschiedener Tiere sind, die Zauberkräfte haben und sich nur ganz selten zeigen.

In diesem Spiel habt ihr die fantastische Gelegenheit, einen Greif, einen Drachen, eine Katzziege, einen Schmetterluchs, ein Seepferdhorn und sogar einen Pegasus anzutreffen. Sie alle leben verborgen in einem uralten Zauberwald, in dem ganz seltsame Dinge geschehen: die Wege ändern permanent ihre Richtung, und es gibt Stellen darin, die einen beim Betreten an einen ganz anderen Ort versetzen. Ein verwünschter See hilft euch und weist euch den richtigen Weg zu einem Fabelwesen. Wer genügend Mut und Ausdauer aufbringt und sich zielstrebig im alten Wald bewegt, wird als Erster solch ein zauberhaftes Wesen treffen. Wer von euch wird das wohl sein?

Vor Spielbeginn wird der Spielplan zusammengesetzt. Als erstes werden die 6 Drehscheiben auf die 6 Puzzleteile gesetzt. Verbindet die kleinen 6-eckigen gelochten Drehscheiben mit Hilfe der beiliegenden Kunststoffnieten mit den 6 großen gelochten Puzzleteilen entsprechend nebenstehender Abbildung.



Ziel des Spieles

Spielverlauf

Würfeln

1. hellgrüner Würfel



2. naturfarbener Würfel



Ereignisfelder



Positioniert anschließend das 6-eckige Puzzleteil mit dem See in der Tischmitte und legt die 6 Spielfelder sternförmig um dieses Puzzleteil. Jede Drehscheibe hat an einer Seite ein kleines Erdbeerpflänzchen, dieses zeigt zu Beginn zum See.

Wählt euch eine Spielfigur aus und stellt diese auf eines der sechs Startfelder. Legt die beiden Würfel bereit.

Die 12 Ereigniskarten und die sechs Zielkarten werden separat gemischt und verdeckt in zwei Stapeln neben dem Spielplan abgelegt.



Versucht als erstes den verwunschenen See in der Mitte des Zauberswaldes zu erreichen. Dieser verrät euch, welches Fabelwesen ihr treffen könnt. Wer dann sein Fabelwesen als Erster erreicht, gewinnt das Spiel.

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt einen Waldspaziergang gemacht hat, beginnt zu würfeln. Auf einem Feld kann nur eine Spielfigur stehen. Besetzte Felder werden übersprungen und mitgezählt. Ist das Zielfeld bereits besetzt, muss eure Spielfigur auf das nächste freie Feld gesetzt werden. Dies gilt auch für das Startfeld, das im Spielverlauf betreten und überquert werden darf.

Zuerst wird mit dem hellgrünen Würfel gewürfelt. Er zeigt an, wie oft **eine der Drehscheiben** gedreht wird.

Achtung: Auf das Drehen der Scheibe darf auch verzichtet werden.

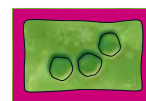
Wenn jedoch gedreht wird, dann muss die gewürfelte Zahl gedreht werden, Gezählt wird dabei von Ecke zu Ecke. Zeigt der Würfel z.B. eine „3“, **muss** eine Drehscheibe um drei Ecken weiter gedreht werden. Die Drehrichtung ist **beliebig**, darf aber innerhalb eines Zuges nicht geändert werden. Innerhalb eines Zuges mehrere Drehscheiben zu drehen, ist nicht erlaubt.

Die Drehscheibe darf auch dann gedreht werden, wenn sich ein oder mehrere Spielfiguren darauf befinden.



Anschließend wird mit dem naturfarbenen Würfel gewürfelt. Die Augenzahl dieses Würfels zeigt an, um wie viele Felder sich die Spielfigur bewegen muss. Die Laufrichtung ist beliebig, Richtungswechsel sind nicht erlaubt. Überzählige Würfelpunkte dürfen beim Erreichen des Sees und des Fabelwesens verfallen und auch dann, wenn keine Möglichkeit besteht, die gewürfelte Augenzahl vollständig zu ziehen.

Endet der Spielzug eines Spielers auf einem Ereignisfeld, muss er eine Ereigniskarte ziehen und die entsprechende Anweisung **sofort** ausführen. Folgende Ereigniskarten erwarten euch:



Der Spieler, der diese Karte gezogen hat, geht drei Schritte vor. Sollte er erneut auf einem Ereignisfeld landen, wird nicht noch einmal eine Karte gezogen. Landet er auf dem See, darf er eine Zielkarte vom Kartenstapel ziehen, sofern er noch keine hat.



Alle Spieler müssen drei Schritte gehen. Beginnen darf der Spieler, der die Karte aufgedeckt hat, danach geht es im Uhrzeigersinn mit dem Ziehen weiter. Landet ein Spieler erneut auf einem Ereignisfeld, wird nicht noch einmal eine Karte gezogen. Landet ein Spieler auf dem See, darf er eine Zielkarte vom Kartenstapel ziehen, sofern er noch keine hat.



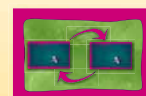
Wer diese Karte gezogen hat, setzt die nächste Runde aus. Er legt diese Karte vor sich ab. Wenn er wieder am Zug ist, legt er, anstatt zu würfeln, die Karte auf den Ablagestapel.



Der Spieler, der diese Karte gezogen hat, legt die Karte vor einen Spieler seiner Wahl. Dieser muss in der nächsten Runde einmal aussetzen und, anstatt zu würfeln, die Karte auf den Ablagestapel legen.



Wer diese Karte gezogen hat, tauscht mit einem Mitspieler seiner Wahl den Platz der Spielfiguren. Es muss getauscht werden. Landet ihr erneut auf einem Ereignisfeld oder auf zwei Ereignisfeldern, wird nicht noch einmal eine Karte gezogen.



Der Spieler, der diese Karte gezogen hat, muss, sofern er bereits eine Zielkarte hat, mit einem Mitspieler seiner Wahl die Zielkarte tauschen. Wenn noch kein Mitspieler eine Zielkarte hat, entfällt die Aktion.

Nach Ausführen des Ereignisses wird die Ereigniskarte vorerst auf einem Ablagestapel abgelegt. Wenn alle Ereigniskarten aufgebraucht sind, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und wieder verdeckt neben dem Spielplan bereit gelegt.

Endet der Zug eines Spielers auf einem farbigen Wechselfeld, muss er mit seiner Spielfigur sofort auf das zweite gleichfarbige Feld wechseln, das sich an einer anderen Stelle auf dem Spielbrett befindet. Jedes Farbfeld ist genau zweimal vorhanden. Nach dem Feldwechsel ist der nächste Spieler an der Reihe. Steht bereits ein Spieler auf dem zweiten gleichfarbigen Feld, muss dieser Spieler auf das erste Wechselfeld zurück, beide Spieler tauschen also ihre Position.

Das erste Ziel jedes Spielers ist es, den verwunschenen See in der Mitte des Spielplanes zu erreichen. Dieser wird wie ein normales Feld betreten, allerdings dürfen hier alle Spieler gleichzeitig stehen. Überzählige Würfelpunkte verfallen beim Betreten dieses Feldes.

Wechselfelder



Teilziel: der verwunschene See