FABULANTICA

6+

2-5

20-30 min



Pegasus Spiele



Marco Teubner

Hallo,

mein Name ist Marco Teubner. Ich bin Kulturwissenschaftler und seit über 15 Jahren hauptberuflich Spieleautor. Ich lebe mit meiner Frau und unseren drei Kindern in Oberbayern. Die meisten meiner Spiele sind Kinderspiele. Im Spiel erleben wir Fantasiewelten, können uns ausprobieren und lernen dabei mit Spaß und Freude. „Fabulantica“ ist eines meiner Lieblingsspiele. Hier erlebt man Abenteuer mit liebenswerten Heldinnen und Helden aus der Welt der Märchen. Auf geht‘s nach Fabulantica, lasst uns spielen!

Viel Spaß, euer Marco Teubner

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 5 Spielfiguren
- 12 Bewohner mit Standfüßen
- 12 Türme
- 1 Plättchen „Fliegender Teppich“
- 54 Reisekarten
- 24 Auftragskarten

Aufbau der Auftragskarten:



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **https://www.pegasus.de/ersatzteilservice.** Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus-Spiele-Team.**

Geschichte

„Hokuspokus, Saus und Braus, bring mich schnell zum Hexenhaus!“, ruft Zauberschüler Amir. Ein blauer Blitz erhellt den Himmel und es ertönt ein lautes „Kawumm!“. Verwundert reibt sich Amir die Augen.

Er befindet sich nicht wie vermutet am Hexenhaus, sondern vor der alten Mühle. Da ist wohl beim Zaubern gewaltig etwas schief gegangen! Nicht nur der Zauberschüler befindet sich auf einmal an einem völlig anderen Ort, auch die anderen Bewohner Fabulanticas hat es durch diesen Zauber quer über das ganze Land verteilt. Verwirrt, was das nun eben war, warten die Bewohner im Schutz der Türme auf Hilfe, denn keiner weiß, wo es die anderen Bewohner hinverschlagen hat. Könnt ihr ihnen helfen?





Vorbereitung



1. Legt den **Spielplan** für alle Spieler gut erreichbar in die Tischmitte.
2. Wählt euch jeder 1 **Spielfigur** aus und platziert diese auf dem Schloss in der Mitte des Plans. Bei weniger als 5 Spielern nehmt ihr die restlichen Figuren aus dem Spiel.
3. Legt den **fliegenden Teppich** ebenfalls zum Schloss.
4. Steckt die **12 Bewohner** Fabulanticas in die Standfüße, stellt sie auf den Spielplan und verdeckt dann jeden Bewohner mit 1 Turm.
5. Mischt die **Türme** einmal vorsichtig durch und schiebt jeden Turm auf 1 gelbes Feld an den verschiedenen Orten. An jedem Ort darf maximal 1 Turm stehen. Das Schloss in der Mitte und 5 weitere Orte bleiben frei. Jetzt sollte keiner von euch mehr wissen, wo sich welcher Bewohner verbirgt!
6. Mischt alle **Auftragskarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Deckt anschließend 3 Auftragskarten auf und legt sie offen neben den Stapel. Diese 3 Karten bilden die **Auslage**. Achtet darauf, dass sich immer 3 verschiedene Hilfe suchende Bewohner (das sind die Bewohner in der unteren linken Ecke der Karte) in der Auslage befinden. Bei einer Dopplung legt ihr 1 der beiden Karten einfach unter den Stapel und deckt 1 neue Auftragskarte auf.

7. Mischt dann alle **Reisekarten** gut durch. Jeder von euch bekommt 5 Reisekarten auf die Hand. Wer mit dem Halten der Karten Schwierigkeiten hat, kann sie auch offen vor sich auslegen. Die restlichen Reisekarten bilden den Nachziehstapel. Legt diesen neben dem Spielplan bereit.

Ziel des Spiels ist es, die verstreuten Bewohner Fabulanticas zu finden.
Für jeden erfüllten Suchauftrag bekommst du 1 Goldmünze.
Wer zuerst 3 Goldmünzen besitzt, gewinnt.





Spielverlauf

Die 3 Hilfe suchenden Bewohner in der Auslage warten auf euch. Also macht euch schnell auf den Weg! Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der/die Jüngste von euch beginnt.

Wenn du am Zug bist, dann führe die folgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Reise an einen anderen Ort

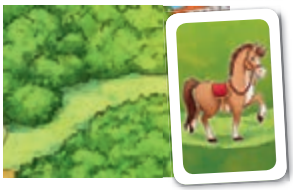
Verwende hierfür deine Reisekarten. Du benötigst für jeden Wegabschnitt 1 passende Reisekarte. Du darfst in deinem Spielzug mehrere Wegabschnitte hintereinander bereisen, solange du für jeden Abschnitt 1 passende Reisekarte abgeben kannst.



Auf den **grauen Wegen der Berge** brauchst du einen **Esel**.



Auf den **gelben Wege der Wüste** brauchst du ein **Kamel**.



Auf den **grünen Wegen des Waldes** brauchst du ein **Pferd**.



Auf den **blauen Wasserwegen** brauchst du ein **Schiff**.

Lege die verwendeten Reisekarten auf einen Ablagestapel neben den Spielplan und versetze deine Spielfigur an den Ort am Ende deines bereisten Weges.



Eine weitere Möglichkeit, an einen anderen Ort zu reisen, ist der fliegende Teppich. Bist du oder kommst du an einen Ort, an dem der fliegende Teppich liegt, und du hast eine Reisekarte mit einem fliegenden Teppich, so kannst du diese abgeben und an **einen beliebigen Ort auf dem Spielplan reisen**. Stelle deine Spielfigur hierzu auf das Teppichplättchen und „fliege“ an den gewünschten Ort. Der Teppich bleibt dann am neuen Ort liegen und wartet auf seinen nächsten Einsatz.

Hast du einmal keine passende Karte oder willst nicht reisen, dann bleibe an deinem aktuellen Ort stehen. In diesem Fall entfällt die 2. Aktion und du führst direkt die 3. Aktion „Reisekarten nachziehen“ aus.

2. Welcher Bewohner verbirgt sich unter dem Turm?
Landest du am Ende deines Zuges mit deiner Spielfigur an einem Ort mit einem Turm, darfst du nachsehen, welcher Bewohner sich darunter verbirgt. Wenn du nicht nachsehen möchtest, weil du schon weißt, welcher Bewohner sich darunter befindet, dann lasse den Turm einfach stehen. Wenn du dich entscheidest nachzusehen, dann achte darauf, dass der Bewohner dabei für alle Spieler gut zu sehen ist.

Unter dem Turm befindet sich einer der 3 Hilfe suchenden Bewohner aus der Auslage?

Dann nimm dir die entsprechende Auftragskarte aus der Auslage und lege sie offen vor dich hin. **Wichtig**: Du darfst maximal 2 vermisste Freunde gleichzeitig suchen, d.h. es dürfen maximal 2 Auftragskarten offen vor dir liegen. Außerdem dürfen deine 2 Auftragskarten nicht 2x den gleichen Hilfe suchenden Bewohner zeigen.



Sieh dir dann die Auftragskarte an. Der Hilfe suchende Bewohner darauf ist erleichtert, dass du in gefunden hast und erzählt dir sofort, wen er seit dem Zauberknall vermisst. Es ist jetzt dein Suchauftrag, den in der Sprechblase (rechts oben auf der Karte) abgebildeten gesuchten Freund zu finden.

Versetze dann den eben aufgedeckten Turm, samt Bewohner, an einen beliebigen anderen freien Ort. Fülle danach die Auslage auf, so dass wieder 3 Auftragskarten offen liegen. Achte auch jetzt darauf, dass es immer 3 unterschiedliche Hilfe suchende Bewohner sind.

Unter dem Turm befindet sich ein gesuchter Freund aus deinen Suchaufträgen?



Herzlichen Glückwunsch! Damit hast du den Auftrag erfüllt. Zur Belohnung erhältst du 1 Goldmünze. Drehe hierzu die erfüllte Auftragskarte um, so dass die Goldmünze zu sehen ist und lasse diese bis zum Spielende vor dir liegen.

Der Bewohner unter dem Turm sucht jedoch gleich das Weite und wechselt den Ort. Versetze den eben aufgedeckten Turm samt Bewohner an einen beliebigen anderen freien Ort.

Unter dem Turm befindet sich kein Hilfe suchender Bewohner oder von dir gesuchter Freund?

Dann verdecke den Bewohner einfach wieder mit dem Turm. Bewohner und Turm **bleiben an diesem Ort stehen und werden nicht versetzt**.

Tipp: Wenn ihr einen Bewohner an einem Ort seht oder er an einen neuen Ort verschoben wird, dann denkt euch eine kleine Geschichte zu dem Ort und dem Bewohner aus. Ihr werdet sehen, wie leicht es euch dann fällt, die Bewohner wiederzufinden. (Beispiel: Der Turm mit dem Ritter wird zur Höhle verschoben. Geschichte: Mutig betritt der Ritter die finstere Höhle!) Noch mehr Spaß macht es, wenn ihr euch die Geschichten gemeinsam überlegt.

3. Reisekarten nachziehen

Ziehe am Ende deines Zuges 2 Reisekarten nach oder tausche 2 deiner Reisekarten durch neue aus. Jedoch darfst du nie mehr als 10 Reisekarten haben. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.



Das Spiel endet sobald einer von euch **3 Goldmünzen** vor sich liegen hat.

Dieser Spieler gewinnt das Spiel!



Spielende

„Wir haben für jedes Alter die richtigen Spiele!"

Unsere fröhlichen Spieleschachteln finden Sie in den Farben grün, blau, gelb und rot. Jede Farbe steht für eine Altersstufe. Hier finden Sie unseren Farbcode im Überblick:



3+

3+ Spiele für unsere Kleinsten



4+

4+ Regeln machen Spaß



5+

5+ Das spiele ich schon alleine



6+

6+ Das macht Mama & Papa Spaß

LOGIS™

Autor: Marco Teubner • Illustration: Anne Pätzke
Realisation & Gestaltung: Mühlenkind Kreativagentur • Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von SAVAS TAKAS IR KO, UAB (Logis).
© 2019 by Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne vorherige Genehmigung nicht erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

/pegasusspiele

Pegasus Spiele