

TRICKY WAVE



INHALT

12 Schildkröten (3 x gelb, 3 x lila, 3 x orange, 3 x grün)
 1 Würfel
 1 Spielplan
 1 Tricky Wave

ZIEL DES SPIELS

Deine Schildkrötenfamilie möchte so schnell wie möglich vom Strand ins weite Meer hinaus!

„HALLO,
 ICH BIN NOCH KLEIN,
 MEINE MAMA TURLA IST
 MITTELGROSS UND MEIN
 150-JÄHRIGER OPA IST
 RIESIG!“

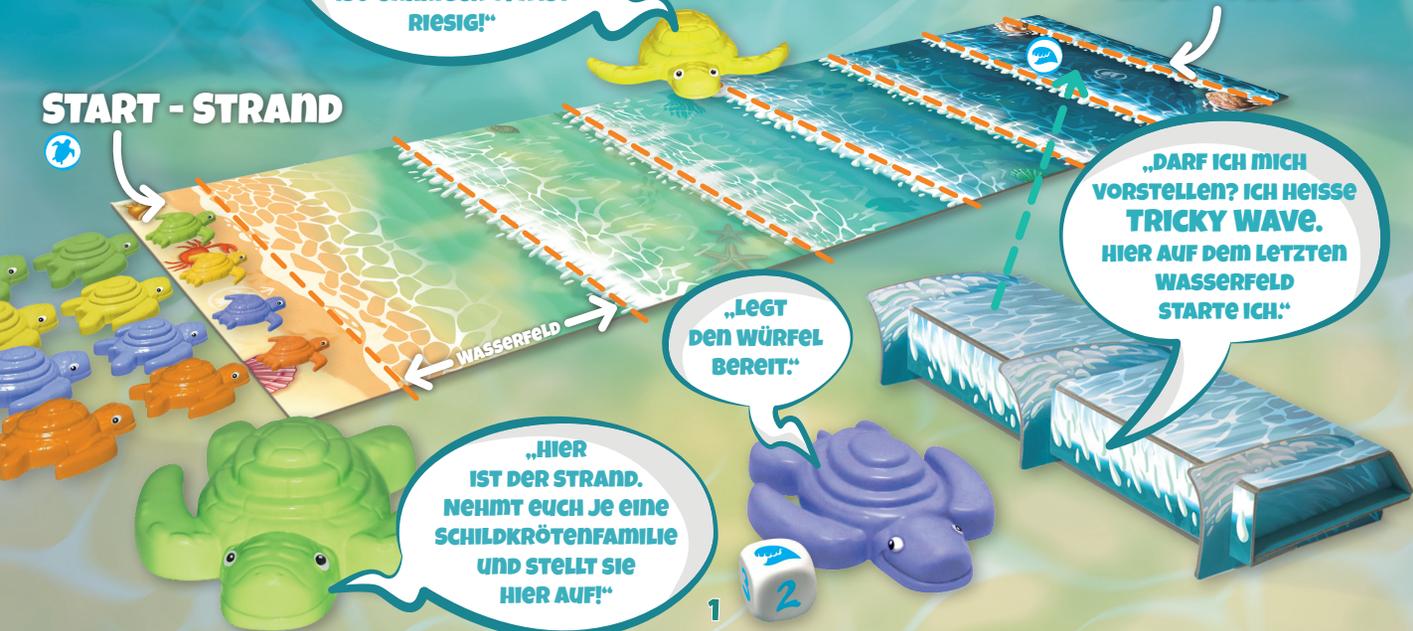
ZIEL - MEER

START - STRAND

„DARF ICH MICH
 VORSTELLEN? ICH HEISSE
TRICKY WAVE.
 HIER AUF DEM LETZTEN
 WASSERFELD
 STARTE ICH!“

„LEGT
 DEN WÜRFEL
 BEREIT!“

„HIER
 IST DER STRAND.
 NEHMT EUCH JE EINE
 SCHILDKRÖTENFAMILIE
 UND STELLT SIE
 HIER AUF!“



SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.
Wer an der Reihe ist, kann einmal oder gegebenenfalls auch mehrmals würfeln.

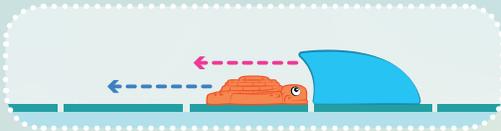


Der Würfel zeigt „Tricky Wave“

Ihr schiebt die Welle Tricky Wave ein Wasserfeld in Richtung Strand. Dabei gilt:



Alle Schildkröten vor der Welle werden ein Wasserfeld zurück Richtung Strand geschoben.



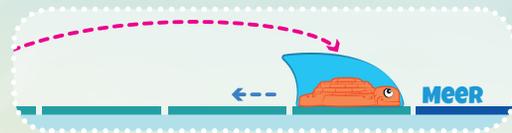
Tricky Wave nimmt alle Schildkröten auf der Welle mit.



Tricky Wave erreicht das erste Wasserfeld nach dem Strand: Alle an den Strand geschobenen Schildkröten und jene, die sich auf der Welle befanden, werden am Strand einzeln nebeneinander aufgestellt.



Tricky Wave wird zurück auf das letzte Wasserfeld gestellt. Alle Schildkröten auf dem letzten Wasserfeld werden ein Feld Richtung Strand geschoben.

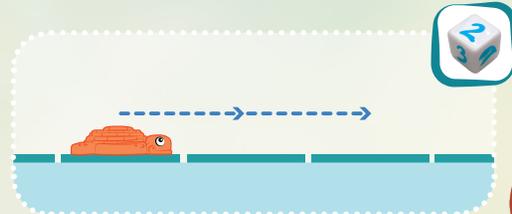


Jetzt schiebt sich Tricky Wave mit jeder gewürfelten Welle erneut auf den Strand zu.



Der Würfel zeigt eine 1, 2, 3 oder 4

Du wählst eine deiner 3 Schildkröten. Mit dieser bewegst du dich um genau die gewürfelte Anzahl an Wasserfeldern in Richtung Ziel. Die Würfelschritte können nicht auf mehrere Schildkröten aufgeteilt werden. Nur Schildkröten, die im Ziel ankommen, dürfen Würfelzahlen verfallen lassen.



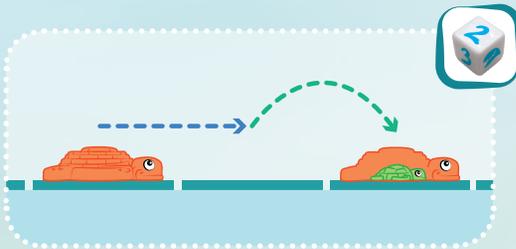
So bewegt ihr die Schildkröten (Schwimmen / Springen)

Normalerweise schwimmt  deine Schildkröte von einem Wasserfeld zum nächsten. Beim Schwimmen schiebt ihr die Schildkröte über den Spielplan. Nur in den folgenden Situationen dürfen Schildkröten zum nächsten Wasserfeld springen . Dabei wird die Schildkröte angehoben. Ein Spieler darf auch auf seine eigenen Schildkröten springen:



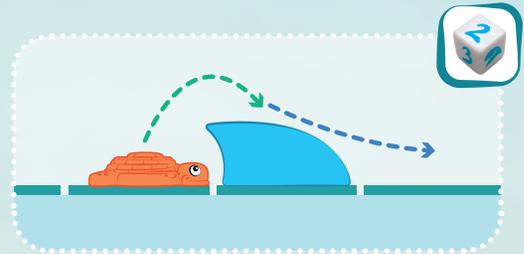
Kleinere Schildkröte überdecken

Eine größere Schildkröte springt auf eine kleinere Schildkröte und überdeckt sie. Das ist nur mit dem letzten Schritt der Bewegung erlaubt! Eine große Schildkröte kann eine mittlere überdecken, die bereits eine kleine Schildkröte unter sich mitträgt.



Auf Tricky Wave springen

Eine Schildkröte springt auf Tricky Wave. Das ist jederzeit während der Bewegung möglich! Danach wird die Schildkröte um die restlichen Würfelpunkte bewegt; das Feld der Welle zählt als Wasserfeld.



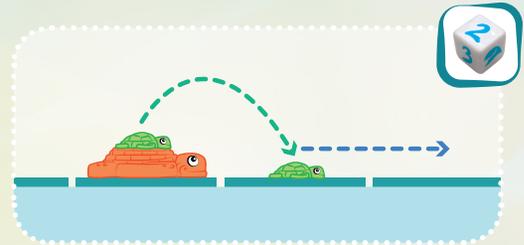
Auf einen Rücken springen

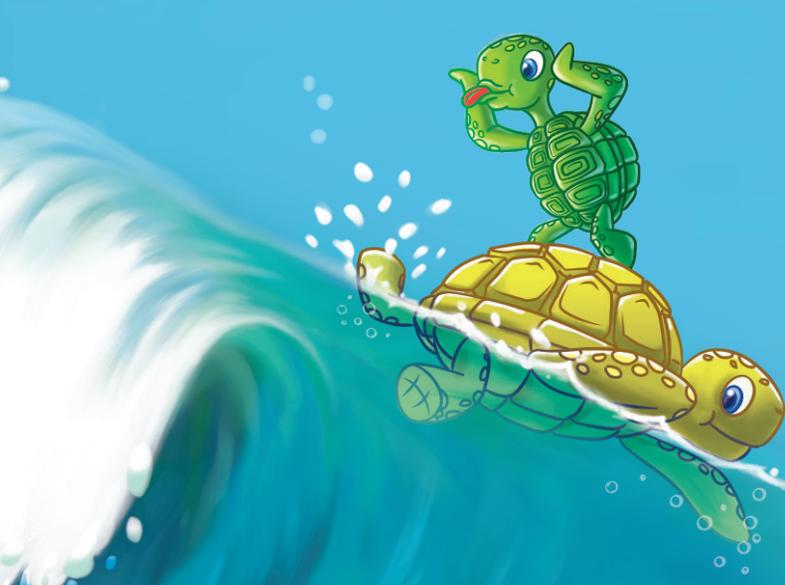
Eine kleinere Schildkröte springt auf den Rücken einer größeren Schildkröte. Das ist nur mit dem letzten Schritt der Bewegung erlaubt! So können bis zu drei Schildkröten aufeinander sitzen.



Von einem Rücken herunter springen

Eine kleinere Schildkröte springt von einer größeren Schildkröte herunter auf das nächste Wasserfeld.

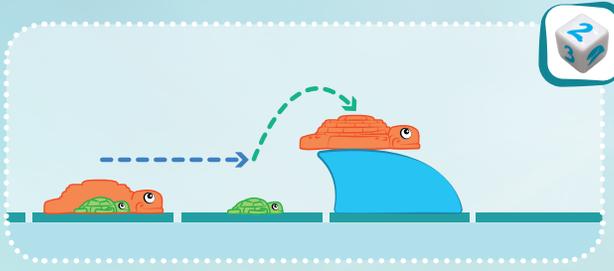




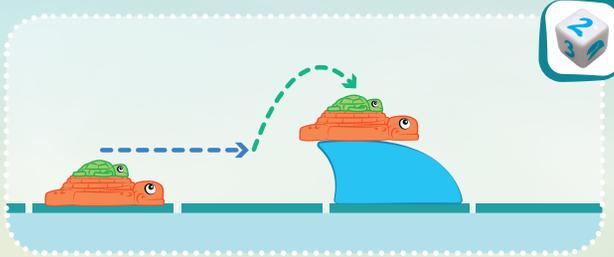
**„WOW,
ICH KANN VON DER WELLE
RUNTER SCHWIMMEN. HALT
DICH GUT AN MIR FEST,
KLEINER!“**

Andere Schildkröten beim Schwimmen ---> oder Springen - - -> mitnehmen

 Eine große Schildkröte nimmt immer die kleinen, überdeckten Schildkröten unter ihrem Panzer mit. Springt die obere Schildkröte auf Tricky Wave oder auf eine andere Schildkröte, wird die direkt darunter befindliche überdeckte Schildkröte befreit und auf dem Wasserfeld zurückgelassen. Bedeckt eine Schildkröte zwei andere Schildkröten, bleibt die kleinste von der mittleren Schildkröte überdeckt.



 Eine größere Schildkröte trägt kleinere Schildkröten auf ihrem Rücken immer mit. Auch beim Sprung auf Tricky Wave oder auf eine noch größere Schildkröte!



Noch einmal würfeln



Du würfelst noch einmal, wenn einer der drei folgenden Fälle eintritt:

- Du hast Tricky Wave gewürfelt.
- Deine Schildkröte überdeckt mit dem letzten Schritt ihrer Bewegung eine andere Schildkröte.
- Deine Schildkröte springt mit dem letzten Schritt ihrer Bewegung auf den Rücken einer anderen Schildkröte.

So ist es möglich, dass du mehrmals hintereinander würfeln darfst, um eine Schildkröte oder die Welle zu bewegen. Keiner dieser drei Fälle trifft auf deinen Zug zu? Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

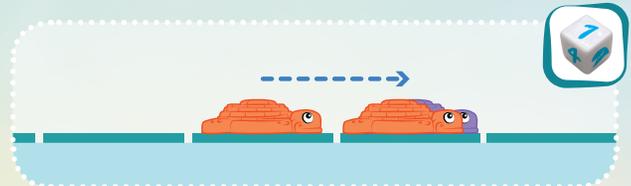
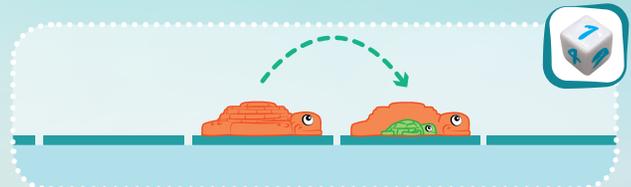
**“SCHNELL
WEG, BEVOR MICH
TRICKY WAVE ZURÜCK
SCHIEBT!”**



Hinweise:

 Stehen bereits mehrere Schildkröten auf dem Feld, auf dem die Bewegung einer Schildkröte endet, so kann der Spieler wählen, ob er auf eine Schildkröte springen will oder nicht.

 Schildkröten gleicher Größe können nicht aufeinander springen oder sich gegenseitig überdecken. Sie können aber nebeneinander auf demselben Feld stehen.

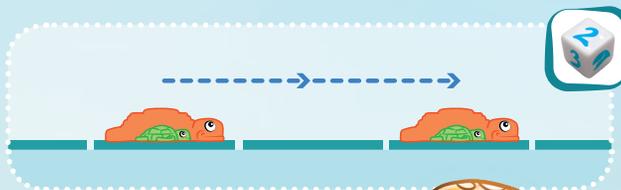
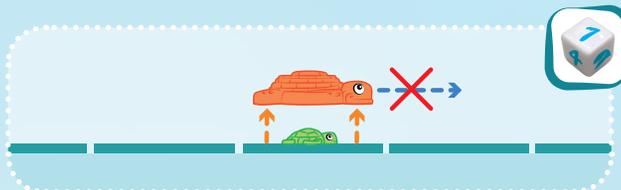


! Spezielle Situation: Sind alle deine Schildkröten überdeckt oder bereits im Ziel?

Dann darfst du bei einer gewürfelten 1, 2, 3 oder 4 ausnahmsweise eine fremde Schildkröte anheben oder mit ihr schwimmen. Das hilft dir, wenn die fremde Schildkröte deine Schildkröte überdeckt. Entscheide dich zwischen:

Befreien: Anstatt den Würfelwurf auszuführen, hebst du eine fremde Schildkröte an. Liegt deine Schildkröte darunter, befreist du sie und stellst die fremde Schildkröte auf demselben Wasserfeld ab. Liegt darunter eine fremde Schildkröte, überdeckst du sie wieder. Damit ist dein Zug beendet.

Schwimmen: Du schwimmst mit der fremden Schildkröte (ohne sie zu Beginn anzuheben!) nach den üblichen Regeln die gewürfelten Schritte.



“KOMM,
WIR SPIELEN
WEITER! WER WIRD
WOHL ZWEITER?”

ZIEL - MEER

“SUPER,
meine GANZE FAMILIE
BEFINDET SICH IM
WEITEN MEER!”

SPIELENDE

Die Schildkröten im Ziel können nicht mehr von Tricky Wave an den Strand geschoben werden. Das Schildkrötenschwimmen endet, wenn der erste Spieler mit allen seinen 3 Schildkröten das Ziel erreicht. Diese Schildkrötenfamilie hat das Spiel gewonnen. Erreichen mehrere Spieler gleichzeitig das Ziel, gewinnt der Spieler, der an der Reihe ist. Falls zwei Spieler gleichzeitig das Ziel erreichen, aber nicht am Zug sind, gewinnen beide gemeinsam.

© 2018 Game Factory
Ursprungsidee/Autor: Elliot Rudell
Überarbeitung:
Guido Hoffmann & Jens-Peter Schliemann
Grafik & Illustration:
ANOKA DESIGN STUDIO, anoka.de
Redaktion: Rolf Mutter
Übersetzung: Birgit Irgang

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH,
Albert-Einstein-Strasse 32, D-63128 Dietzenbach
www.carletto.de
Carletto AG
Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil,
www.carletto.ch
www.gamefactory-spiele.com

