



THOMAS BREZINA
TOM TURBO

JAGD AUF FRITZ FANTOM



Eine **TURBO** lente Verfolgung quer durch Österreich

für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren von Arno Steinwender und Christoph Puhl • Illustration: Gini Neumüller
Piatnik-Spiel Nr. 633942 • © 2014 Piatnik, Wien • Printed in Austria
„Tom Turbo – Jagd auf Fritz Fantom“ wird lizenziert von Tower10 Story GmbH

Fritz Fantom führt wieder einmal Böses im Schilde. Er plant eine ganz üble Obergauerei, die ihr mit Tom Turbos Hilfe verhindern müsst! Doch der fiese Geselle macht euch das Leben nicht leicht. Er legt immer wieder die Tricks von Tom Turbo lahm und stellt zwischendurch sogar kleinere Gauereien an, um noch schneller an sein Ziel zu kommen. Um eine Chance gegen den hinterlistigen Schurken zu haben, müsst ihr zusammenarbeiten und jede Menge Grips beweisen. Bleibt mit Tom Turbo über das T-Phone in Verbindung und sucht die richtigen Agenten, die euch bei der Jagd nach dem Bösewicht im gelb-violetten Umhang helfen. Viel Spaß und bleibt auf der Spur!

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 12 Agentenchips
- 12 grüne Gauerei-Karten
- 30 lila Fritz Fantom-Karten
- 30 Trickkarten
- 1 Spielfigur Tom Turbo
- 1 Spielfigur Fritz Fantom
- 2 Plastikfüßchen für die beiden Spielfiguren
- 1 T-Phone



Spielziel:

Gemeinsam mit eurem Freund Tom Turbo versucht ihr zu verhindern, dass Fritz Fantom zwei kleine Gaunereien und eine Obergaunerei verüben kann. Die Gaunereien könnt ihr aber nur verhindern, wenn zum richtigen Zeitpunkt die passenden Tricks einsatzbereit sind und ihr den Agenten findet, der euch dabei unterstützt.

Spielvorbereitung:

- 1 Vor dem ersten Spiel müsst ihr vorsichtig die Agentenchips, die beiden Spielfiguren und das T-Phone aus den Stanztabelleaus herausdrücken. Steckt anschließend die beiden Spielfiguren jeweils in ein Plastikfüßchen.
- 2 Mischt alle Agentenchips mit der Agentenseite nach unten und legt sie anschließend verdeckt auf die orangen Städtfelder auf dem Spielplan. Ein Feld bleibt frei.
- 3 Mischt die Gaunerei- und Fritz Fantom-Karten getrennt voneinander und legt sie als verdeckte Stapel auf die entsprechend gekennzeichneten Felder auf dem Spielplan.
- 4 Mischt die Trickkarten gut und legt sie als Stapel, mit der Trickseite nach oben, neben den Spielplan. Legt die obersten sechs Karten, ebenfalls mit der Trickseite nach oben, auf die Turbo-Trick Felder A bis F.
- 5 Stellt Fritz Fantom auf das Startfeld und Tom Turbo neben einen beliebigen Agentenchip.
- 6 Der Älteste von euch ist Startspieler und erhält das T-Phone. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielablauf:

Wenn du an der Reihe bist, führst du folgende Schritte der Reihe nach aus:

- 1 **Tom Turbo-Trick nutzen** (nicht verpflichtend): Wähle eine Trickkarte und führe die abgebildete Aktion sofort aus. Drehe anschließend die Karte um. Dieser Trick kann jetzt nicht mehr benutzt werden. Um das Trickfeld für einen neuen Trick frei zu machen, muss der passende Agentenchip aufgedeckt werden (siehe „Die Trickkarten“).

- 2 **Fritz Fantom ein Feld weiter ziehen.**

- 3 **Karte aufdecken:** Erreicht Fritz Fantom nach dem Ziehen ein

- lila Feld, deckst du eine Fritz Fantom-Karte auf.
- grünes Gaunerei-Feld, deckst du eine Gaunerei-Karte auf.

- 4 **Agentenchip aufdecken:** Ziehe mit Tom Turbo zu einem beliebigen Agentenchip. Decke ihn auf, zeige den Agenten allen Mitspielern, und lege ihn anschließend verdeckt auf das andere freie Feld (nicht das, auf dem er lag). Der Agent kann euch helfen, ein Trickfeld frei zu bekommen oder eine Gaunerei von Fritz Fantom zu verhindern.

Nachdem du alle Schritte ausgeführt hast, gibst du das T-Phone an den nächsten Spieler weiter.

Die Karten und Agentenchips:

Die Trickkarten:



Karten-
vorderseite



Karten-
rückseite

Tom Turbo hat stets sechs Tricks bei sich. Diese liegen auf den Tom Turbo-Trick Feldern A bis F auf dem Spielplan. Wenn du an der Reihe bist, kannst du einen beliebigen Trick (Kartenvorderseite = Trickseite) einsetzen.

Du führst die Aktionen sofort aus und drehst die Karte anschließend um.

Aktionen, die Tom Turbo mit seinen Tricks ausführen kann, sind:



Fritz Fantom ein oder zwei Felder zurückziehen.



Ein oder zwei beliebige Agentenchips aufdecken. Die Agenten machen in diesem Fall jedoch kein blockiertes Trickfeld frei. Nur bei Punkt 4 „Agentenchip aufdecken“ ist dies möglich.



dauerhaft
aufdecken

Einen Agentenchip dauerhaft aufdecken. Dieser Agent bleibt für das gesamte restliche Spiel offen auf dem Spielplan liegen.



Trick tauschen

Eine beliebige (auch sabotierte) Trickkarte gegen eine der drei nächsten vom Nachziehstapel tauschen. Der neue Trick ist aktiv.



ansehen

Die nächsten drei Gaunerei-Karten ansehen und zur Seite legen.



ansehen

Die nächsten drei Fritz Fantom-Karten ansehen und zurück auf den Stapel legen.

Wurde ein Trick verwendet oder durch Fritz Fantom sabotiert, könnt ihr diesen nicht mehr verwenden und das Trickfeld ist für einen neuen Trick blockiert. Um dieses Feld wieder frei zu bekommen, müsst ihr den Chip mit dem Namen jenes Agenten aufdecken, der auf der Kartentrückseite abgebildet ist. Gelingt dies, legt ihr den Trick auf den Ablagestapel und den nächsten Trick vom Nachziehstapel mit der Trickseite nach oben auf das freie Trickfeld. Passt ein Agentenchip zu mehreren Tricks, werden alle entsprechenden Trickfelder freigemacht. Liegt ein benötigter Agentenchip dauerhaft offen, wird das entsprechende Trickfeld sofort mit einer neuen Trickkarte belegt.

Die Fritz Fantom-Karten:

Immer, wenn Fritz Fantom nach dem Ziehen auf einem lila Feld stehen bleibt, muss eine Fritz Fantom-Karte gezogen werden. Diese haben unterschiedliche Bedeutungen:



Fritz Fantom sabotiert einen Trick: Ist auf der Karte einer der Buchstaben A bis F abgebildet, wird die **Trickkarte** auf dem entsprechenden Trickfeld **umgedreht**. Liegt dort bereits die Karte mit der Agentenseite nach oben, zieht ihr **Fritz Fantom sofort ein Feld weiter**, es wird jedoch keine weitere Karte aufgedeckt.



Glück für Fritz Fantom: Zieht Fritz Fantom sofort **ein Feld weiter**, es wird jedoch keine weitere Karte aufgedeckt.



Pech für Fritz Fantom: Es passiert nichts.

Die Gaunerei-Karten:

Fritz Fantom ist auf dem Weg zu seiner großen, unglaublich fiesen Oberganerei am Ende des Spielplans. Auf dem Weg dorthin hat er sogar noch zwei weitere Gaunereien geplant. Bleibt Fritz Fantom nach dem Ziehen auf einem Gaunerei-Feld stehen, muss eine Gaunerei-Karte aufgedeckt werden. Die Gaunerei-Karte zeigt die Buchstaben von zwei Trickfeldern und einen Agenten. **Um eine Gaunerei zu verhindern, müssen die beiden Tricks auf den entsprechenden Trickfeldern noch aktiv sein UND ihr müsst den Chip mit dem richtigen Agenten aufdecken.** Aber Achtung: Ihr habt nur einen Versuch, den richtigen Agentenchip aufzudecken!



Beispiel: Wird die abgebildete Gaunerei-Karte aufgedeckt, müssen die Tricks auf den Trickfeldern C und D noch aktiv sein. Anschließend müsst ihr den Chip mit der Agentin Dagmar Durchblick aufdecken. Dabei dürft ihr euch selbstverständlich beraten.

Gelingt es euch, die Gaunerei zu verhindern, bleibt Fritz Fantom stehen. Gelingt es euch hingegen nicht, zieht ihr Fritz Fantom **sofort drei Felder weiter**. Es wird keine weitere Fritz Fantom-Karte aufgedeckt. Gelingt Fritz Fantom sogar die Oberganerei, habt ihr das Spiel leider verloren. Egal ob Fritz Fantom die Gaunerei gelingt oder nicht, werden die **beiden Tricks deaktiviert** und die Karten umgedreht.

Die Agentenchips:



Immer wenn ein Chip aufgedeckt wird, schickt ihr Tom Turbo zu dem Treffen mit diesem Agenten. Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht Tom Turbo zu dem gewählten Chip, deckt diesen auf und zeigt ihn allen Mitspielern. Ihr versucht nun, euch den Agenten zu merken. Danach wird der Chip verdeckt auf das andere freie Feld (nicht das auf dem er lag) gelegt. Der Agent muss seinen Unterschlupf wechseln und untertauchen.

Wird ein Agentenchip aufgedeckt, der zum Freimachen eines Trickfeldes eingesetzt wird, kommt ein neuer Trick ins Spiel (siehe „Die Trickkarten“).

Achtung: Wird einer von Tom Turbos Tricks genutzt, um Agentenchips anzusehen, oder der Chip aufgedeckt, um eine Gaunerei zu verhindern, werden die Chips nach dem Ansehen auf das ursprüngliche Feld zurückgelegt. Die Chips dürfen dabei aber nicht zum Freimachen eines blockierten Trickfeldes verwendet werden!



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile.
Erstickenungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Wenn du zu „Tom Turbo – Jagd auf Fritz Fantom“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

Spielende:

Das Spiel endet, sobald Fritz Fantom das Feld Obergauerei erreicht. Es wird noch einmal eine Gaunerei-Karte aufgedeckt. Schafft ihr es nicht, die Obergauerei zu verhindern, habt ihr das Spiel leider gemeinsam verloren. Mit etwas mehr Teamwork und Konzentration gelingt es euch das nächste Mal aber bestimmt, den Bösewicht gemeinsam mit Tom Turbo aufzuhalten.

Schafft ihr es aber, die Obergauerei zu verhindern, habt ihr das Spiel gewonnen. Fritz Fantom ist besiegt. Zusammen mit Tom Turbo seid ihr eben ein tolles Team!

Spielvariante für jüngere Spieler:

Gespielt wird wie zuvor beschrieben. Nur folgende zwei Punkte ändern sich:

- Die Agentenchips werden immer an ihre ursprüngliche Position zurückgelegt anstatt sie auf das andere freie Feld zu legen.
- Gelingt es euch, eine kleine Gaunerei zu verhindern, dürft ihr als Belohnung einen beliebigen Agentenchip dauerhaft umdrehen.