

SALAMAMBA



Liebe Eltern!

So wie es bei vielen Spielen ist, macht auch Salamamba allen Beteiligten mehr Spaß, wenn gleich losgespielt werden kann. Dazu empfehlen wir, dass sich ein Erwachsener schon im Vorfeld die Spielregeln durchliest, um diese dann allen anderen erklären zu können. Schon Konfuzius sagt in einem alten Sprichwort: „In allen Dingen hängt der Erfolg von den Vorbereitungen ab.“

Ein spannendes, kooperatives
Wettlaufspiel von Anna Oppolzer
für 1 bis 5 Spieler ab 7 Jahren

Piatnik Spiel Nr. 660894
© 2018 Piatnik, Wien - Printed in Austria

Salamamba ist ein kooperatives Spiel für 1 bis 5 mutige Abenteurer. Zusammen erlebt ihr eine tolle Geschichte, die sich über drei Kapitel erstreckt, in denen ihr Salamamba helft, jeweils eine andere Aufgabe erfolgreich zu bewältigen. Dabei funktioniert jedes Kapitel auch als eigenständiges Spiel, aber das dritte bietet die größte Herausforderung.

SPIELMATERIAL



4 beidseitig bedruckte Spielplanteile



1 beidseitig bedrucktes
Tableau mit dem Laufweg
des Hexenmeisters



32 Pilzplättchen: 8 Plättchen
pro Spielplanteil (je 2 Wichtel,
2 Zaubergegenstände, 2 Tiere,
1 Kristall, 1 Ausgangsportal)



14 Schlangenteile



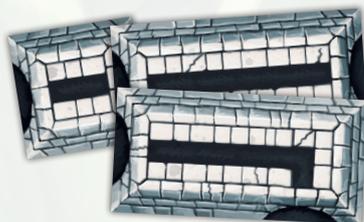
2 Schlangenteile mit
magischem Zauberstaub



4 Türen



24 Burgplättchen: 6 Plättchen
pro Raum (je 1 Schlüssel,
2 Zaubergegenstände, 3 Tiere)



3 Tunnelplättchen



1 Schlangen-
würfel



1 Zauber-
würfel



3 halbrunde Eingangsportale



1 Hexenmeister
„Fiesolix“ mit
Standfüßchen



1 Übersicht über
die Wirkung der
12 Zaubergegenstände



1 goldenes Schlangenei
mit Standfüßchen



1 Spielanleitung

Drückt vor dem ersten Spiel die Teile vorsichtig aus den Stanztableaus heraus. Steckt den Hexenmeister Fiesolix und das goldene Schlangenei in die Standfüßchen. Schon kann's losgehen!



Hallo! Ich bin die Zauberschlange Salamamba und lebe mit meinen Freunden, den Wichteln, im Zauberwald. Dort haben wir viel Spaß. Doch hin und wieder stört uns der böse Hexenmeister Fiesolix. Das da drüben ist er, der garstige Kerl. Wenn Fiesolix in der Dämmerung seine Burg verlässt, führt er dabei selten etwas Gutes im Schilde. Könnt ihr mir helfen, meine Aufgaben zu erfüllen, bevor Fiesolix das Ende seines Weges und damit sein sicherlich abscheuliches Ziel erreicht hat?



SPIELABLAUF



Ihr fragt euch vielleicht, wie dieses Spiel funktioniert? Das kann ich euch sagen: Ihr kommt nacheinander an die Reihe. Wer am Zug ist, würfelt mit beiden Würfeln. Zuerst wird der Zauberwürfel  ausgewertet, der den Hexenmeister steuert und geheimnisvolle Zauber auslöst. Danach der Schlangenwürfel , mit dem Salamamba bewegt wird. Und schon können die Würfel im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben werden. So einfach ist das!

GRUNDREGELN



Bevor ich euch erkläre, wie ihr das Spielfeld aufbaut und welches Spielmaterial ihr benötigt, gebe ich euch Antworten auf vier grundlegende Fragen:

- 1) Was bedeuten die Symbole am Zauberwürfel?
- 2) Was bedeuten die Symbole am Schlangenwürfel?
- 3) Was ist zu beachten, wenn Salamamba bewegt wird?
- 4) Wie kann Salamamba ihre Aufgaben erfüllen?

1) Der Zauberwürfel



Der **Hexenmeister** bewegt sich: Je nachdem, wie viele Hexenmeisterhüte der Würfel anzeigt, müsst ihr den Hexenmeister um genau so viele Schritte auf seinem Laufweg vorwärts ziehen.



Ein **Erkundungszauber** tritt in Kraft: Wer gerade gewürfelt hat, darf unter ein beliebiges Plättchen auf einem beliebigen Spielplanteil schauen, ohne den anderen zu sagen, was darauf abgebildet ist. Es ist allerdings erlaubt, durch Mimik anzudeuten, ob es sich lohnt, später zu diesem Plättchen zu ziehen, oder ob dort vielmehr eine Gefahr lauert. Das Plättchen wird anschließend wieder verdeckt auf seinen Platz gelegt.



Ein **Dämmerungszauber** offenbart das Geheimnis eines Plättchens: Wer gerade gewürfelt hat, darf ein beliebiges Plättchen umdrehen und für alle sichtbar auf das Feld legen.

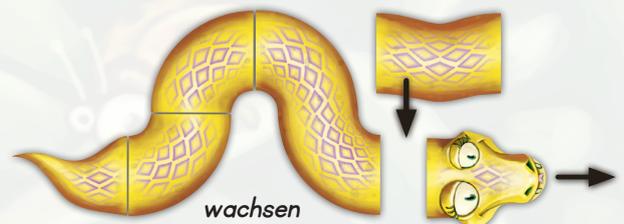
- ★ Schreckt ihr ein fieses Tier des Hexenmeisters auf, flieht es sofort zu Fiesolix. Dieser bewegt sich dann um so viele Schritte auf seinem Laufweg vorwärts, wie Hexenmeisterhüte bei dem Tier abgebildet sind. Das Tierplättchen kommt anschließend zurück in die Schachtel.
- ★ Deckt ihr einen Zaubergegenstand, einen Wichtel, ein Portal, einen Kristall oder einen Schlüssel auf, bleibt das Plättchen offen auf seinem Platz liegen, bis Salamamba es einsammelt.

2) Der Schlangenwürfel



Je nachdem, wie viele Schlangenschuppen der Würfel anzeigt, darf Salamamba 1 bis 3 Mal bewegt werden. Dazu gibt es drei Möglichkeiten, die frei gewählt und beliebig kombiniert werden dürfen. Jede Möglichkeit zählt als eine Bewegung:

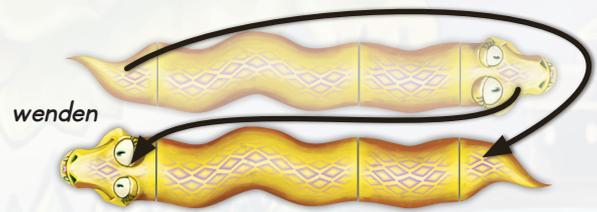
- ★ **Salamamba wächst:** Ein beliebiger Schlangenteil aus dem Vorrat wird immer vorne, **zwischen Kopf und Körper**, eingefügt. Der neue Schlangenteil darf dabei beliebig gewendet und gedreht werden. Der Kopf wird nach vorne geschoben und an den neuen Schlangenteil angelegt.



★ **Salamamba schrumpft:** Ein Schlangenteil wird immer hinten, **zwischen Schwanz und Körper**, entfernt und zurück in den Vorrat gegeben. Der Schwanz rückt nach und wird an das neue Ende angelegt.



★ **Salamamba dreht um:** Kopf- und Schwanzteil der Schlange werden vertauscht. Salamamba hat sich umgedreht und schlängelt ab sofort in die andere Richtung.



3) Legeregeln

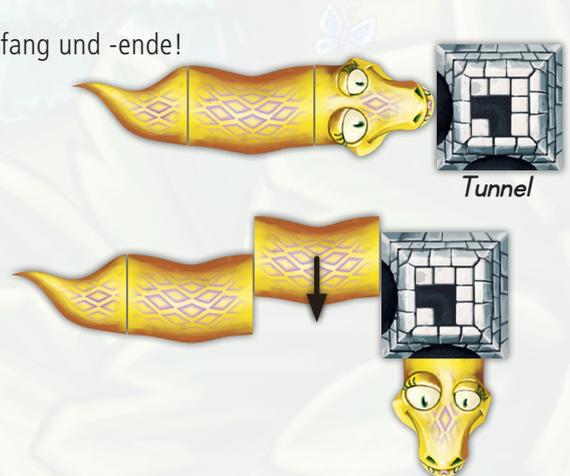
★ Salamamba bewegt sich immer nur am Boden. Sie kann nicht über Hindernisse (z.B. Baum, Bach, Stein, ...) klettern. *Ausnahme:* Die Wirkung einiger Zaubergegenstände, die erlaubt, Hindernisse zu überwinden.

★ Salamamba darf nie unterbrochen werden. Das tut ihr weh.

★ Salamamba darf nie die Spielplanteile verlassen! *Ausnahme:* Spielanfang und -ende!

★ Salamamba darf Baumstämme, Leitern und andere Schlupflöcher auf den Spielplanteilen nutzen und unter diesen durchkriechen. Solche Durchgänge sind durch Pfeile gekennzeichnet. Auch in Sonderplättchen wie Portale und Tunnel kann sie hinein- und wieder aus diesen herauskriechen. Dazu muss der Kopf der Schlange direkt vor dem jeweiligen Objekt liegen. Wird die Schlange verlängert, schaut der Kopf am anderen Ende des Objektes wieder heraus. Dabei ist zu beachten, dass ein Schlangenteil, mit dem Salamamba verlängert werden soll, das Objekt nicht abdecken darf.

★ Salamamba darf weder über noch unter sich selbst kriechen!



4) Aufgaben erfüllen

Um ihre Aufgaben zu erfüllen, muss Salamamba bestimmte Plättchen auf dem Spielplan einsammeln. Eine Übersicht der Eigenschaften der einzelnen Plättchen findet ihr zusammengefasst am Ende der Spielanleitung. Offen oder verdeckt liegende Plättchen darf Salamamba einsammeln, wenn sie sich über diese hinwegbewegt. Einen eingesammelten Zaubergegenstand dürft ihr **jederzeit einmalig** einsetzen. Im Anschluss kommt er zurück in die Schachtel.



SPIELAUFBAU



Nachdem ihr das jetzt alles wisst, könnt ihr euch entscheiden, welche Variante ihr spielen wollt:

- Wollt ihr Salamamba über drei Kapitel hin begleiten und ihr helfen, verschiedene Aufgaben zu erfüllen? Startet mit Kapitel 1.
- Oder wollt ihr euch gleich mit dem bösen Hexenmeister anlegen und seine Burg erkunden? Startet mit Kapitel 3.

Egal für welche Variante ihr euch entscheidet, möchten wir der Ordnung halber erwähnen, dass jedes Kapitel auch unabhängig von den anderen beiden Kapiteln gespielt werden kann.

Zusätzlich könnt ihr für jedes Kapitel einen Schwierigkeitsgrad wählen:

- Für ein einfacheres Spiel stellt ihr den Hexenmeister auf das Feld auf seinem Laufweg mit 1 ★.
- Für ein etwas schwierigeres Spiel startet Fiesolix auf dem Feld mit 2 ★.
- Für ein wirklich herausforderndes Spiel stellt ihr ihn auf das Feld mit 3 ★.



KAPITEL 1

KAPITELAUFBAU



- Legt die Spielplanteile mit den vier Landschaften so nebeneinander, wie ihr das in der Abbildung sehen könnt:

- Würfelt das Startfeld für Salamamba mit dem Zauberwürfel aus. Je nachdem, welches Symbol ihr würfelt, beginnt sie ihre Suche auf einem anderen Spielplanteil (siehe Würfelsymbole in der Abbildung rechts). Legt den Schlangenkopf auf das entsprechende Feld und den Schwanzteil gleich dahinter. Dabei liegt der Schwanz zu Beginn noch außerhalb des Spielplans. Legt die restlichen Schlangenteile neben dem Spielplan als Vorrat bereit.



- Sucht diese Plättchen heraus, mischt sie mit der Pilzseite nach oben, und legt sie entsprechend der Pilzart auf die dafür vorgesehenen Felder auf den Spielplanteilen:



- Der Hexenmeister ist auf dem Laufweg, der ihn über die Wiese und durch den Wald führt, unterwegs und startet in Pfeilrichtung, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad, auf einem der mit ★ markierten Felder.

- Legt den Zauber- und den Schlangenwürfel bereit. Außerdem benötigt ihr die beiden Schlangenteile mit dem magischen Zauberstaub, solltet ihr während des Spieles den entsprechenden Zauber (Kanne) einlösen wollen. Haltet diese separat von den anderen Schlangenteilen. Sucht auch die drei Tunnelplättchen heraus. Wenn ihr die Zauberschaukel einsetzt, werdet ihr einen Tunnel brauchen.



VERSTECKSPIEL IM ZAUBERWALD



Heute ist ein wunderschöner Tag im Zauberwald. Gerade eben waren noch meine Freunde, die Wichtel, bei mir. Da wir beschlossen haben, Verstecken zu spielen, haben sie sich unter den Pilzen verborgen und ich darf sie suchen! Aber was sehe ich da? Der böse Hexenmeister Fiesolix kommt mit einem großen Korb aus seinem Burgtor spaziert. Er wird doch wohl nicht Pilze pflücken wollen? Wenn er dabei die Wichtel entdeckt, geht das bestimmt nicht gut aus. Ich kenne ihn doch! Helft ihr mir, die Wichtel zu finden, bevor Fiesolix sie bemerkt und sein Wichtelfangnetz aus der Burg holen kann?



SALAMAMBAS AUFGABE

Alle acht Wichtel finden und einsammeln.

Immer wenn Fiesolix auf seinem Weg auf einem Feld mit Pilz landet oder darüber hinwegzieht, sammelt er einen entsprechenden Pilz vom Spielplan ein.

Welches Plättchen er dabei aufdeckt, dürft ihr gemeinsam entscheiden.



Ist Fiesolix auf seinem Laufweg auf einem Feld mit Fliegenpilz gelandet, müsst ihr also ein Fliegenpilz-Plättchen im Laubwald aufdecken.

- ★ Ist es ein Wichtel, macht Fiesolix einen zusätzlichen Schritt auf seinem Weg vorwärts. Der Wichtel wird offen auf das Feld zurückgelegt.
- ★ Ist es ein Plättchen mit einem fiesen Tier oder einem Zaubergegenstand, passiert nichts. Das Plättchen wird vom Spielplan genommen und kommt in die Schachtel.

Um zu gewinnen, müsst ihr mit Salamamba alle acht Wichtel (2 pro Spielplanteil) eingesammelt haben, bevor der Hexenmeister wieder in der Burg ankommt und sein Fangnetz holt.



Einsteigervariante:

Sucht beim Spielaufbau die vier Tiere mit nur einem Hexenmeisterhutsymbol heraus. Die übrigen vier Tiere mit zwei Hexenmeisterhutsymbolen kommen zurück in die Schachtel.



Profivariante:

Jedes Mal, wenn Fiesolix einen Wichtel aufdeckt, läuft er noch schneller, um sein Netz zu holen. Er macht zwei zusätzliche Schritte auf seinem Weg vorwärts.

KAPITEL 2

KAPITELAUFBAU

- Legt die Spielplanteile mit den vier Landschaften so auf, wie ihr das in der Abbildung sehen könnt:



- Salamamba startet mit dem Kopf im Laubwald auf dem Feld mit der kleinen Schlange. Den Schwanz legt ihr außerhalb des Spielplans an den Kopf an. Legt die restlichen Schlangenteile (ohne die Teile mit dem magischen Zauberstaub) neben dem Spielplan als Vorrat bereit.



- Würfelt für die drei Spielplanteile, auf denen die Schlange nicht startet, einen Portaleingang mit dem Schlangenswürfel aus und platziert das halbrunde Portalplättchen entsprechend dem Würfelergebnis. Welches Portal zu welchem Spielplanteil gehört, seht ihr an der Farbe der Schmetterlinge. Je nachdem, wie viele Schlangenschuppen der Würfel anzeigt, legt ihr das Portal neben das Feld mit der entsprechenden Anzahl Schmetterlinge.



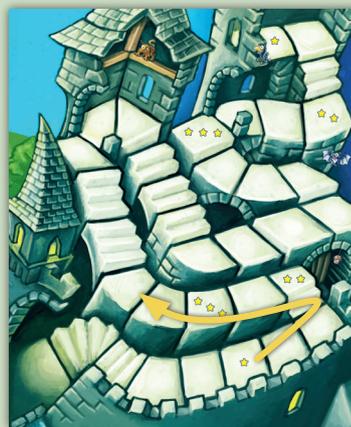
- Sucht diese Plättchen heraus, mischt sie mit der Pilzseite nach oben, und legt sie entsprechend der Pilzart auf die dafür vorgesehenen Felder auf den Spielplanteilen:



- Portaleingänge:



- Der Hexenmeister ist auf den Stiegen seines Burgturms unterwegs und startet unten auf der Treppe, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad, auf einem der mit ★ markierten Felder.



- Legt den Zauber- und den Schlangenswürfel ebenfalls bereit.



SSSSSSAPPERLOT, WO IST DAS EI!



Da haben wir den Salat! Fiesolix hat nicht nur Pilze gepflückt, sondern auch gleich mein goldenes Ei eingesammelt. Und jetzt ist er auf dem Weg in seine Burg. Nichts wie hinterher! Doch irgendwie hat Fiesolix den Wald verhext! Die Wege sind weg! Aber meine Freunde, die Wichtel, wissen Rat: Über geheime Portale ist die Burg erreichbar. Helft ihr mir, die Portale zu finden und mit einem Kristall zu aktivieren, bevor Fiesolix den Burgturm erreicht, von wo aus er sie wieder deaktivieren kann?



SALAMAMBAS AUFGABE

Das geheime Portal, das ins Innere der Burg führt, finden und hineinkriechen.

Um von einem Spielplanteil zum nächsten zu kommen, müsst ihr auf jedem Teil das runde Ausgangsportal unter einem der Pilze finden, sowie den Kristall, um es zu aktivieren. Die Farbe des Portals verrät euch, welcher Spielplanteil der nächste ist, den ihr mit Salamamba durchsuchen dürft. Wie funktioniert das nun?

Sammelt Salamamba ein rundes Ausgangsportal ein, dürft ihr es an eine beliebige Stelle außen an den Spielplanteil anlegen, auf dem sich Salamamba gerade befindet. Das Portal muss für Salamamba zugänglich sein. Überlegt euch gut, wo ihr es anlegen wollt, denn ihr dürft es nachher nicht mehr umlegen! Dieses Portal ist euer Ausgang und führt euch durch das halbrunde Eingangsportal derselben Farbe zum nächsten Spielplanteil.

Hinweis: Das eingesammelte grüne Portal auf dem Spielplanteil mit dem Burgtor legt ihr neben selbiges außerhalb des Spielplanteils. Schließlich wollt ihr ja in die Burg gelangen.

Um durch ein Ausgangsportal kriechen zu können, benötigt ihr aber auch einen Kristall, um es zu aktivieren. Erst wenn ihr beides gefunden habt, bewegt ihr Salamamba zum Ausgangsportal hin. Um einen Spielplanteil zu verlassen, muss Salamambas Kopf direkt vor dem Ausgangsportal liegen. Wird die Schlange verlängert, schaut ihr Kopf dann auf dem ersten Feld nach dem Eingangsportal des entsprechenden Spielplanteils wieder heraus. Beim Verlängern von Salamamba ist zu beachten, dass das Schlangenteil, das hinter dem Kopf eingefügt wird, nicht über den Spielplanteil hinausragen darf!

Um zu gewinnen, muss Salamambas Kopf auf dem Feld mit dem Burgtor des letzten Spielplanteils liegen, bevor Fiesolix ganz oben in seinem Burgturm angekommen ist.



Von einem Spielplanteil zum nächsten.



Einsteigervariante:

Sucht beim Spielaufbau die vier Tiere mit zwei Hexenmeisterhutsymbolen und acht Zaubergegenstände (statt vier) heraus. Ihr benötigt dann zusätzlich noch die zwei Schlangenteile mit dem magischen Zauberstaub sowie die drei Tunnelplättchen. Die übrigen vier Tiere mit einem Hexenmeisterhutsymbol kommen zurück in die Schachtel.



Profivariante:

Jedes Mal, wenn Salamamba ein Portal aufdeckt, spürt Fiesolix die von der Zauber Schlange ausgehende, zunehmende Magie und beeilt sich noch mehr, die Stufen seines Burgturms zu erklimmen. Er macht einen zusätzlichen Schritt vorwärts.

KAPITELAUFBAU



- Legt die Spielplanteile mit den Burgräumen Küche, Kaminstube, Labor und Bibliothek so nebeneinander, wie ihr das in der Abbildung sehen könnt:



- Auf jedes Feld mit einem Schlüssel legt ihr eine verschlossene Tür. Das Bücherregal, hinter dem sich der geheime Eingang zu der Kammer befindet, in der Fiesolix das goldene Ei versteckt hat, kommt auf das entsprechende Feld in der Bibliothek.



- Stellt das goldene Ei auf das mit einem Ei markierte Feld.



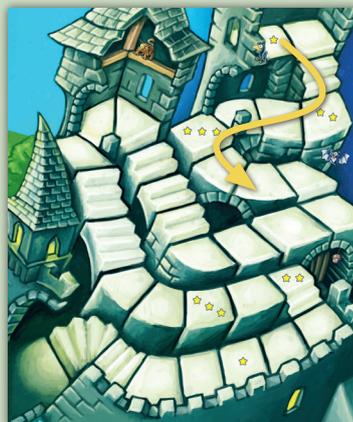
- Legt Salamambas Kopf auf das Eingangsfeld der Küche, ihren Schwanzteil gleich dahinter (er ragt wieder über den Spielplanrand hinaus). Legt die restlichen Schlangenteile (ohne die Teile mit dem magischen Zauberstaub) neben dem Spielplan als Vorrat bereit.



- Mischt die Plättchen mit den abgebildeten Rückseiten verdeckt und legt sie auf die entsprechend gekennzeichneten Spielplanfelder:



- Der Hexenmeister ist auf den Stiegen seines Burgturms unterwegs und startet oben beim Turm, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad, auf einem der mit ★ markierten Felder.



- Legt den Zauber- und den Schlangwürfel bereit.



DIE SUCHE NACH DEN 4 MAGISCHEN SCHLÜSSELN



Der Hexenmeister Fiesolix hat mein goldenes Ei geklaut. Ich habe es aber geschafft, mich unbemerkt in die Burg zu schleichen und bin in der Küche gelandet. Natürlich versteckt der Hexenmeister das Ei gut hinter vielen verschlossenen Türen. Typisch! Helft mir bitte, die einzelnen Räume zu durchsuchen, denn irgendwo müssen die Schlüssel zu den Zimmertüren ja sein. Vielleicht finde ich unterwegs ja sogar nützliche Zaubergegenstände, die mir weiterhelfen? Aber Vorsicht: In der Burg tummeln sich ausgesprochen viele, ganz besonders fiese Tiere! Und wenn ich das Ei gefunden habe, sollte ich so schnell wie möglich aus der Burg verschwinden, bevor Fiesolix das Burgtor schließen und verriegeln kann und ich nicht mehr hinauskomme!



SALAMAMBAS AUFGABE

Alle vier Schlüssel finden, das Ei einsammeln und schnell wieder aus der Burg verschwinden.

Um von Raum zu Raum zu gelangen, müsst ihr den jeweiligen Schlüssel für die Zimmertüre finden und einsammeln.



Dann erst könnt ihr das Türplättchen entfernen und in den nächsten Raum vordringen. In der Bibliothek findet ihr hinter der Geheimtür im Bücherregal das goldene Ei. Um das Ei mitzunehmen, reicht es allerdings nicht aus, die Geheimtüre nur zu öffnen, sondern Salamamba muss auch in die kleine Kammer hineinkriechen.

Sobald ihr das Ei habt, muss die Zauberschlange wieder rasch aus der Burg verschwinden. Ab diesem Zeitpunkt würfelt ihr den Zauberwürfel nicht mehr. Der Hexenmeister bewegt sich ab jetzt immer zwei Schritte auf seinem Laufweg vorwärts. Fiesolix beeilt sich nämlich sehr, das Burgtor zu erreichen, es zu schließen und so Salamambas Entkommen zu verhindern.



Um zu gewinnen, muss Salamamba zumindest ihren Kopf aus der Burg herausstrecken, bevor Fiesolix das letzte Feld auf seinem Laufweg erreicht.



Einsteigervariante:

Fiesolix ist über eines seiner fiesen Tiere gestolpert und hat sich den Fuß verstaucht. Sobald Salamamba das Ei gefunden hat, macht Fiesolix somit nur einen Schritt auf seinem Laufweg vorwärts, statt zwei.



Profivariante:

Fiesolix trägt heute seine verzauberten High-Tech-Sportschuhe. Sobald Salamamba das Ei gefunden hat, macht er sogar drei Schritte auf seinem Laufweg vorwärts.

ÜBERSICHT UND WIRKUNG DER UNTERSCHIEDLICHEN PLÄTTCHEN

Zaubergegenstände: Ein eingesammelter Zaubergegenstand darf jederzeit eingesetzt werden. Es dürfen auch mehrere Gegenstände sofort hintereinander verwendet werden. Ein Zaubergegenstand darf auf zweierlei Art einmalig angewendet werden. Entweder

- darf der Hexenmeister auf seinem Laufweg um ein Feld zurückgezogen werden, sofern auf dem Plättchen ein gelber Stern abgebildet ist. Danach kommt der Zaubergegenstand aus dem Spiel. Oder
- der Zauber des jeweiligen Gegenstandes wird angewendet. Auch danach kommt das Plättchen aus dem Spiel. Ihr müsst euch daher gut überlegen, wie ihr die Zaubergegenstände einsetzt. Die Wirkung der einzelnen Gegenstände ist folgende:



Zauberbuch: Im Zauberbuch steht ein Spruch, mit dem ihr **einen** beliebigen Würfel neu würfeln dürft. Ihr müsst das Zauberbuch einsetzen, bevor ihr die Würfel auswertet.



Zauberbesen: Ihr dürft sofort alle Plättchen auf einem Spielplanteil beliebig neu auf den markierten Feldern anordnen. Dadurch könnt ihr Plättchen, die ihr einsammeln wollt, näher an Salamamba heranbringen und die fiesen Tiere in eine Ecke verbannen.



Zauberballon: Mit dem Zauberballon kann Salamamba über ein Hindernis fliegen, das ihr sonst den Weg versperren würde. Fliegt mit Salamamba über das Hindernis, indem ihr einfach einen Schlangenteil darüber legt.



Zauberbrille: Durch die Zauberbrille könnt ihr euch ein beliebiges Plättchen auf einem beliebigen Spielplanteil ansehen. Je nachdem, was auf dem Plättchen abgebildet ist, müsst ihr sofort entsprechend handeln.



Zauberkanne: Nehmt euch einen der Schlangenteile mit magischem Zauberstaub und verlängert Salamamba. Der magische Zauberstaub erlaubt es euch, mit diesen Teilen auch Hindernisse wie Bäume, Steine oder Wasser zu überqueren. Wenn der Teil aus der Schlange entfernt wird, kommt er aus dem Spiel. In diesem Fall darf der Schwanzteil beim Nachrücken ausnahmsweise auch auf einem Hindernis liegen.



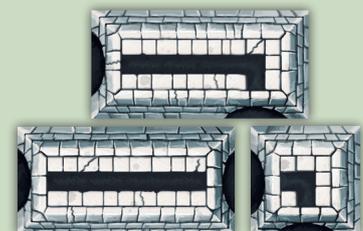
Zauberkuigel: Mit der Zauberkuigel könnt ihr in die Zukunft sehen. Bestimmt selbst das Ergebnis beider Würfel. Die Zauberkuigel muss eingesetzt werden, bevor die Würfel geworfen werden. Statt zu würfeln, dreht jeden Würfel auf die Seite eurer Wahl und handelt entsprechend.



Zauberflöte: Durch die sanften Klänge der Zauberflöte wird ein soeben aufgedecktes fieses Tier soweit beruhigt, dass es nicht zum Hexenmeister läuft. Fiesolix bewegt sich nicht auf dem Laufweg weiter. Das Tierplättchen wird aus dem Spiel genommen.



Zauberschaufel: Nehmt euch eines der Tunnelplättchen und legt es auf ein bzw. zwei beliebige, nicht belegte Felder. Der Tunnel darf dabei auch über Bäume, Steine, das Wasser oder jedes andere Hindernis gelegt werden und ermöglicht es Salamamba, diese zu überqueren.





Zauberstab: Dieser bewirkt bei Salamamba einen Schrumpfzauber. Beginnend mit dem Teil vor dem Schwanz dürft ihr beliebig viele Schlangenteile (bis maximal vor den Kopf) entfernen und zurück in den Vorrat legen. Der Schwanz rückt dann entsprechend nach.



Zauberring: Reibt ihr vorsichtig am Zauberring, wird die Zeit kurz angehalten. Fiesolix verharnt an Ort und Stelle und wird in diesem Zug nicht bewegt.



Zauberschiff: Das Zauberschiff erlaubt es euch einmalig, das Wasser zu überqueren, ohne die Brücke verwenden zu müssen.



Zaubertrank: Mit diesem könnt ihr das Ergebnis beider Würfel verdoppeln.

Wichtel: Die Wichtel aus Kapitel 1 sind Salamambas Freunde, haben aber keine besonderen Eigenschaften.



Fiese Tiere des Hexenmeisters: Die fiesen Tiere findet ihr in allen drei Kapiteln. Sie sind zwar nicht besonders nett, aber eigentlich auch sehr feig. Werden sie von Salamamba aufgedeckt, flüchten sie zu ihrem Meister und erzählen ihm, wo sie Salamamba gesehen haben. Dieser beeilt sich danach noch mehr und geht zusätzlich so viele Schritte auf seinem Laufweg weiter, wie Hexenmeisterhutsymbole bei dem jeweiligen Tier abgebildet sind.



Ein- und Ausgangsportale: Sammelt Salamamba in Kapitel 2 ein rundes Ausgangsportale ein, dürft ihr es an eine beliebige Stelle außen an den Spielplanteil anlegen, auf dem sich Salamamba gerade befindet. Dieses Ausgangsportale muss für Salamamba zugänglich sein und führt euch durch das halbrunde Eingangsportale derselben Farbe zum nächsten Spielplanteil. Um einen Spielplanteil zu verlassen, muss Salamambas Kopf direkt vor dem Ausgangsportale liegen. Wird die Schlange verlängert, schaut ihr Kopf dann auf dem ersten Feld nach dem Eingangsportale des entsprechenden Spielplanteils wieder heraus.



Kristalle: Die Kristalle glitzern nicht nur schön, sondern sie aktivieren die farblich dazu passenden Portale in Kapitel 2.



Schlüssel: Sammelt Salamamba einen Schlüssel in Kapitel 3 ein, kann sie die Tür zum nächsten Raum in der Burg öffnen. Entfernt dazu das Türplättchen vom jeweiligen Spielplanteil und legt es zurück in die Schachtel.





IMPRESSUM

Autorin: Anna Oppolzer

Illustrator: Klemens Franz | atelier198

Redaktion: Ursula Privoznik, Klemens Franz, Andrea Kattnig

Regelsatz: atelier198

Wenn du zu „Salamamba“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231,
A-1140 Wien oder info@piatnik.com

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

Du findest uns auf



facebook.com/PiatnikSpiele

TWIDDLE
– let's play! –



Die Community App für alle Spiele-Freunde.

Jetzt kostenlos herunterladen!



TWIDDLE – let's play! –
So geht spielen heute:

Die Community-App für alle Spiele-Freunde:

- Spielegruppen in der Nähe finden
- Neue Mitspieler treffen
- Spiele-Events finden und posten
- Keine Spielveranstaltung mehr verpassen und vieles mehr!

Hol dir die kostenlose Community-App **Twiddle – let's play! –** zum gemeinsam Spaß haben!

Eine Initiative der Spielverlage e.V.

