



Erst öffnen, wenn du dazu aufgefordert wirst!



# SALAMAMBA UND FIESOLIX' ZEITSTRUDEL

Wir haben es geschafft! Mit eurer Hilfe konnte ich mein goldenes Ei aus der Burg des bösen Hexenmeisters Fiesolix retten. Danke dafür! Ihr habt das wirklich spitze gemacht! Doch irgendetwas hat der fiese Kerl doch wieder angestellt. Ich habe jetzt zwar das goldene Ei, aber ich muss immer und immer wieder die drei Kapitel durchlaufen, bei denen ihr mir so toll geholfen habt. Langsam glaube ich, Fiesolix hat einen Zeitstrudel aktiviert, um mich für immer darin gefangen zu halten. Es gibt nur eine Möglichkeit, den Zauber zu brechen. Wir müssen es schaffen, alle drei Kapitel auf der höchsten Schwierigkeitsstufe erfolgreich durchzuspielen. Glücklicherweise haben wir jetzt aber das goldene Ei, das uns eine zusätzliche Hilfe sein wird.

## ÄNDERUNGEN ZUM GRUNDSPIEL



Der Einfachheit zuliebe und weil ihr ja schon Profis im Salamambaspielen seid, erkläre ich euch hier nur die Änderungen zum Grundspiel:

- Um alle drei Kapitel auf der höchsten Schwierigkeitsstufe durchzuspielen, startet Fiesolix auf seinem Laufweg in jedem Kapitel auf dem Feld mit den 3 Sternen ★★ ★.



- Zusätzlich verwendet ihr beim Spielen die Profivariante. Ihr findet sie in den Spielregeln am Ende jedes Kapitels.



- Beim dritten Kapitel stellt ihr nicht das goldene Ei in das Geheimversteck, sondern den grünen Edelstein, der das Portal beim Burgeingang aktiviert. Das grüne Portal legt ihr auf das Feld direkt vor der Ausgangstüre. Salamamba beginnt das dritte Kapitel also mit ihrem Kopf direkt auf dem ersten Feld der Küche und mit dem Schwanz auf dem Portal.



- Das goldene Ei hilft euch, indem es für euch Zauberpunkte speichert. Malt dazu für jedes aufgedeckte Plättchen, das kein Tier zeigt, einen Punkt auf einem der goldenen Eier an. Diese findet ihr auf der Rückseite dieses Regelblattes. Ihr könnt die Punkte jederzeit dazu verwenden, den Hexenmeister an seiner Bewegung zu hindern. Dazu streicht ihr schon angemalte Punkte deutlich durch (ein Punkt pro Schritt).

Erst öffnen, wenn du dazu aufgefordert wirst!

Erst öffnen, wenn du dazu aufgefordert wirst!

Erst öffnen, wenn du dazu aufgefordert wirst!



# KAPITEL 4A

## KAPITELAUFBAU

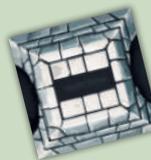
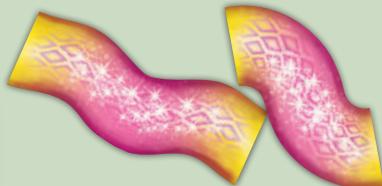
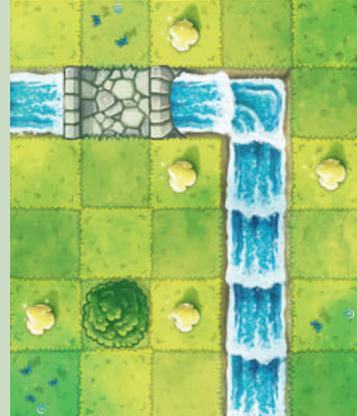
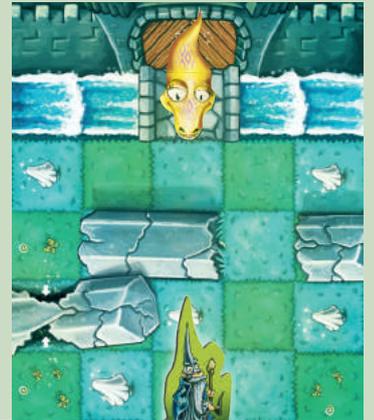


- Legt die Spielplanteile mit den vier Landschaften so nebeneinander, wie ihr das in der Abbildung sehen könnt. Außerdem legt ihr beim Waldteil noch eine Türe an.

- Salamamba startet auf der Brücke vor dem Burgtor. Legt den Schlangenkopf auf das Brücken-Feld und den Schwanzteil gleich dahinter auf das Burgtor. Legt die restlichen Schlangenteile neben dem Spielplan als Vorrat bereit.
- Fiesolix startet nicht auf seinem Laufplan, sondern direkt im Wald. Stellt dazu den Hexenmeister auf das abgebildete Spielplanfeld.
- Sucht die folgenden Plättchen heraus, mischt sie mit der Pilzseite nach oben, und legt sie entsprechend der Pilzart auf die dafür vorgesehenen Felder auf den Spielplanteilen:



- 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.



# JAGD AUF FIESOLIX



Wir haben es geschafft den Zeitstrudel zu durchbrechen. Danke für eure Hilfe! Wir haben das wirklich ganz ausgezeichnet gemacht. Habt ihr noch genug Energie für eine letzte Aufgabe? Wir haben aus dem Zeitstrudel nämlich so viele Zauberpunkte mitgebracht, dass es uns gelingen könnte, Fiesolix für immer aus dem Zauberwald zu verbannen! Das weiß der gemeine Kerl auch und versucht, zu flüchten. Gerade eben ist er Hals über Kopf aus der Burg gelaufen und geradewegs im Wald verschwunden. Wir müssen den Hexenmeister einholen, bevor er seine geheime Zufluchtsstätte - den Hexenkeller - erreichen kann. Nichts wie hinterher!



## SALAMAMBAS AUFGABE

### Fiesolix einfangen

Fiesolix bewegt sich wie gewohnt mithilfe des Zauberwürfels 🎲, diesmal aber direkt auf dem Spielplan.

Er flüchtet in gerader Linie zum Hexenkeller. Dabei macht der Hexenmeister vor keinen Hindernissen halt. Für jedes Feld benötigt er einen Schritt – unabhängig davon, was auf dem Feld abgebildet ist.

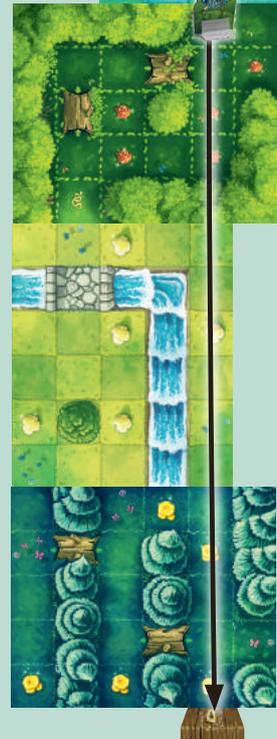
Betritt Fiesolix ein Feld mit einem Plättchen, passiert folgendes:

- ★ Ist es ein Edelstein oder ein Zaubergegenstand, bleibt das Plättchen offen liegen.
- ★ Ist es ein Plättchen mit einem fiesen Tier, geht Fiesolix so viele Schritte zusätzlich zu seinem Würfelergebnis, wie auf dem Plättchen angegeben. Es kann passieren, dass Fiesolix so gleich mehrere Plättchen hintereinander aufdeckt.

Deckt **Salamamba** einen Edelstein auf, nehmt ihn wie einen Zaubergegenstand zu euch. Ihr könnt ihn einmalig dazu verwenden, den Hexenmeister kurzzeitig einzufrieren. Gebt dazu den Edelstein ab, wenn ihr wollt, dass sich Fiesolix nach einem Wurf nicht bewegt.



Um zu gewinnen, müsst ihr mit Salamamba Fiesolix einfangen. Dazu müsst ihr mit Salamambas Kopf das Feld erreichen, auf dem der Hexenmeister steht, bevor dieser die Tür des Hexenkellers erreicht.



## SPIELENDE



### Habt ihr Fiesolix gefangen?

Ihr habt es geschafft! Salamamba konnte Fiesolix einfangen und mit Hilfe der gesammelten Zauberpunkte einen Bann aussprechen. Fiesolix wird nicht mehr so schnell sein Unwesen im Zauberwald treiben können.



### Ist Fiesolix entkommen?

Salamamba war zu langsam und Fiesolix konnte in seinen Hexenkeller flüchten. Dort sammelt er jetzt neue Zauberkraft und heckt neue, düstere Pläne aus, um Salamamba das Leben schwer zu machen. Vielleicht erwischt Salamamba ihn das nächste Mal?

# KAPITEL 4B

## KAPITELAUFBAU



- Legt die rechts abgebildeten Spielplanteile so nebeneinander, wie ihr das in der Abbildung sehen könnt. Außerdem legt ihr beim Waldteil noch eine Türe an.

- Fiesolix startet nicht auf seinem Laufplan, sondern direkt in der Küche. Stellt dazu den Hexenmeister auf das abgebildete Spielplanfeld.

- Sucht diese Plättchen heraus, mischt sie verdeckt und legt eines davon auf das Feld in der Küche, das auf direktem Weg des Hexenmeisters zum Burgtor liegt. Die anderen beiden Plättchen kommen unbesehen zurück in die Schachtel.

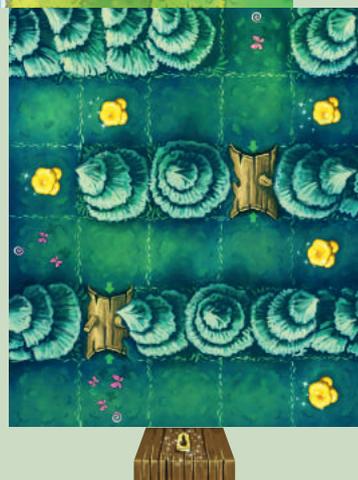
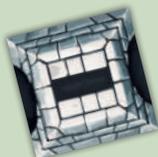


- Salamamba startet auf der Brücke vor dem Burgtor. Legt den Schlangenkopf auf das Brücken-Feld und den Schwanzteil gleich dahinter auf das Burgtor. Legt die restlichen Schlangenteile neben dem Spielplan als Vorrat bereit.

- 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:



- Legt den Zauber- und den Schlangenkopf bereit. Außerdem benötigt ihr die drei Tunnelplättchen, wenn ihr die Zauberschaufel einsetzen wollt.



# FLUCHT VOR FIESOLIX



Wir haben es geschafft, den Zeitstrudel zu durchbrechen. Danke für eure Hilfe! Das haben wir ganz gut gemacht. Aber zum Ausruhen habe ich jetzt keine Zeit. Ich muss noch mein goldenes Ei in Sicherheit bringen. Dazu muss ich mich quer durch den Wald schlängeln und mein Geheimversteck erreichen, bevor Fiesolix mich erwischt. Wollt ihr mir dabei auch wieder helfen? Unterwegs müssen wir noch zwei Edelsteine einsammeln, um das magische Schloss meines Verstecks aufsperrn zu können. Und das alles während mir Fiesolix auf den Fersen ist. Also nichts wie los! Da hinten kommt er schon, der gemeine Fiesling!



## SALAMAMBAS AUFGABE

### Ins Geheimversteck flüchten

Salamamba muss zwei beliebige Edelsteine einsammeln, um in ihr Geheimversteck gelangen zu können.



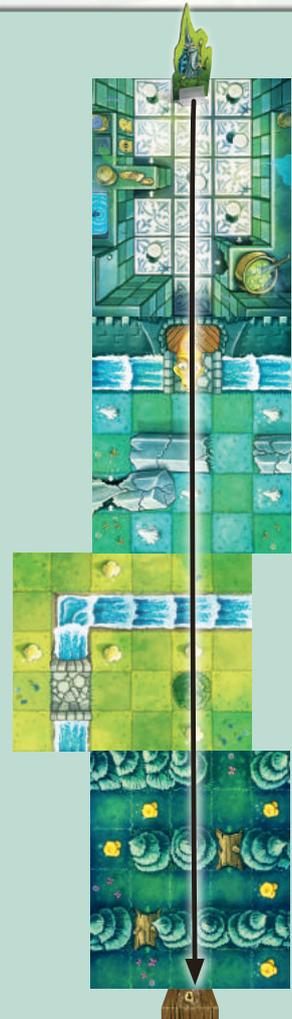
Fiesolix bewegt sich wie gewohnt mithilfe des Zauberwürfels , diesmal aber direkt auf dem Spielplan.

Er verfolgt Salamamba in gerader Linie zu ihrem Geheimversteck. Dabei macht er vor keinerlei Hindernissen halt. Für jedes Feld benötigt er einen Schritt – unabhängig davon, was auf dem Feld abgebildet ist.

Betritt Fiesolix ein Feld mit einem Plättchen, passiert folgendes:

- ★ Ist es ein Edelstein oder ein Zaubergegenstand, bleibt das Plättchen offen liegen.
- ★ Ist es ein Plättchen mit einem fiesem Tier, geht Fiesolix so viele Schritte zusätzlich zu seinem Würfelergebnis, wie auf dem Plättchen angegeben. Es kann passieren, dass Fiesolix so gleich mehrere Plättchen hintereinander aufdeckt.

Um zu gewinnen, müsst ihr mit Salamamba zum Geheimversteck kommen. Dazu müsst ihr mit Salamambas Kopf die Tür zum Geheimversteck erreichen, bevor Fiesolix ein Feld mit einem beliebigen Schlangenteil betritt und so Salamamba einfängt, oder zuerst das Versteck erreicht und ihr so den Zugang verwehrt.



## SPIELENDE



### Geheimversteck erreicht?

Glück gehabt! Ihr habt Salamamba und das goldene Ei in Sicherheit gebracht. So schnell kann euch der fiese Knilch nichts mehr anhaben. Zeit für ein Nickerchen!



### Fiesolix war schneller?

Oje! Fiesolix hat das Geheimversteck vor Salamamba erreicht oder sie auf dem Weg dorthin eingefangen. Er bringt sie zurück in seine Burg. Schafft es Salamamba das nächste Mal zu entkommen?



Erst öffnen, wenn du dazu aufgefordert wirst!

Um festzustellen, ob es euch wirklich gelungen ist Fiesolix' Zeitstrudel zu verlassen, zählt eure angemalten aber nicht durchgestrichenen Zauberpunkte und befolgt die entsprechenden Anweisungen.



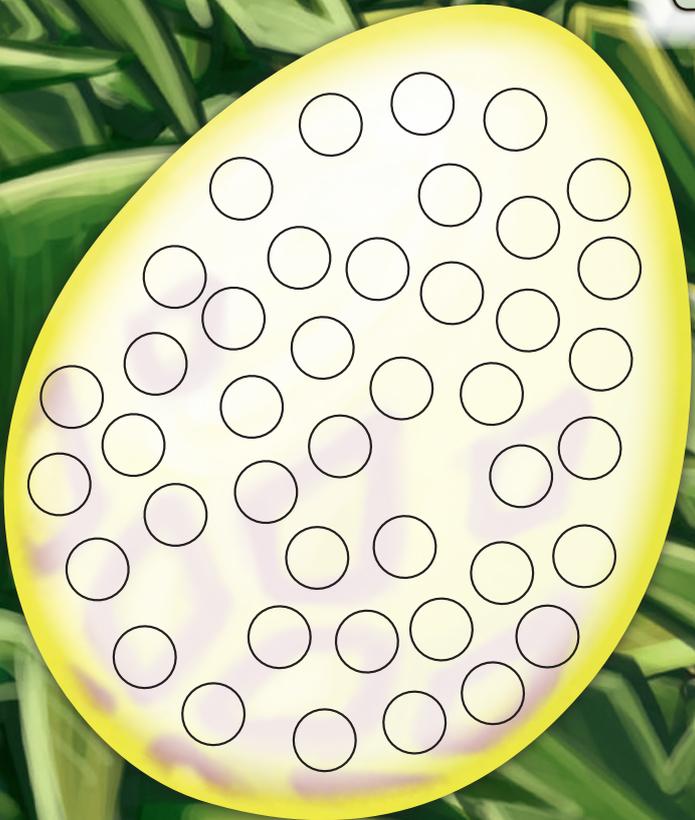
**6 oder mehr Zauberpunkte**  
Ausgezeichnet - ihr habt es geschafft! Öffnet nun vorsichtig alle gelben Klebepunkte, um zu erfahren, wie die Geschichte ausgeht.

Erst öffnen, wenn du dazu aufgefordert wirst!



**3 - 5 Zauberpunkte**  
Sehr gut - ihr habt es geschafft! Öffnet nun vorsichtig alle grünen Klebepunkte, um zu erfahren, wie die Geschichte ausgeht.

Erst öffnen, wenn du dazu aufgefordert wirst!



**0 - 2 Zauberpunkte**  
Das scheinen leider nicht genug Punkte gewesen zu sein. Salamabma ist immer noch im Zeitstrudel gefangen. Versucht es noch einmal!

Dieses zweite Ei könnt ihr verwenden, falls ihr den Zeitstrudel nicht gleich beim ersten Mal durchbrechen konntet. Oder als Kopiervorlage für die Wiederholung des gesamten Abenteuers.

Erst öffnen, wenn du dazu aufgefordert wirst!