

BITTE NICHT
ÖFFNEN *Bissig!*

Für 2 – 4 Kinder ab 8 Jahre
Ein kooperatives Würfelspiel –
mit Schneesturm-Gefahr!

In der Kleinstadt Boring tobt ein Schneesturm – mitten im Hochsommer! Das wird wohl mit dem riesigen Yeti-Kuscheltier Icy zusammenhängen, das in einem merkwürdigen Paket an Nemo geschickt worden ist. Helft Nemo, Oda und Fred dabei, Icys Zuhause zu finden, bevor die Schulleiterin Frau Dr. Spargel ihn in die Finger kriegt!

Spielmaterial

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln. Steckt dann die drei Spielfiguren Nemo, Oda und Fred in die dafür vorgesehenen Aufstellfüße.



3 Spielfiguren
(Oda = rot, Nemo = blau,
Fred = gelb)
mit Aufstellfüßen



1 Würfel



8 Icy-Chips



12 Kärtchen



1 Laufleiste



1 Startfeld 1 Laufleistenmarker
„Freunde“



1 Laufleistenmarker
„Frau Dr. Spargel“



Spielaufbau

Vor jeder Runde ordnet ihr die 12 Kärtchen zu einem Spielfeld an. Dabei legt ihr sie, wie unten abgebildet, in 2 Kreisen aus.

Die Kärtchen mit der Paket-Rückseite mischt ihr und legt sie als oberen Kreis aus.

Die übrigen Kärtchen legt ihr als unteren Kreis aus. Die Reihenfolge ist dabei egal.

Das Startfeld verbindet die beiden Kreise. Platziert es wie abgebildet zwischen den zwei Kreisen.

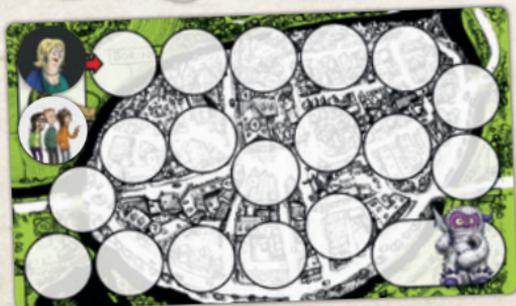
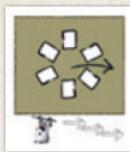
Legt die Laufleiste neben das aufgebaute Spielfeld und setzt beide Laufleistenmarker auf das Feld mit Nemo und dem Paket.

Stellt die Spielfiguren neben dem Spielfeld auf und legt die Icy-Chips bereit.



7 Kärtchen mit Paketrückseite liegen gemischt als oberer Kreis aus.

5 Kärtchen liegen offen als unterer Kreis aus.



Das Spiel geht los!

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Es beginnt, wer von euch zuletzt Post bekommen hat. Die drei Spielfiguren werden von allen Spielern und Spielerinnen gemeinsam gespielt.

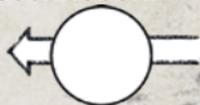
Wenn du an der Reihe bist, wählst du immer zuerst eine Spielfigur aus und würfelst danach. Setz dann die Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn nach vorn. Anschließend handelst du das Kärtchen, auf das du gezogen bist, ab. Im oberen Kreis dreht ihr die Kärtchen vorher um.

Unter dem Punkt „Die Kärtchen“ könnt ihr nachlesen, wie ihr die verschiedenen Kärtchen abhandelt.

Danach ist der nächste Spieler oder die nächste Spielerin an der Reihe.

WICHTIG

Am Anfang stehen die Figuren noch außerhalb des Spielfelds. Solange noch Figuren außerhalb des Spielfelds stehen, musst du eine von ihnen für deinen Zug auswählen. Du startest dann auf dem oberen, weißen Kreis des Startfelds. Setz deine Figur dort ab, würfle und ziehe wie oben beschrieben. Das heißt, innerhalb der ersten drei Züge des Spiels müssen alle Figuren im oberen Kreis starten.



Die Spielfigur bleibt auf dem Kärtchen stehen, bis jemand sie wieder für einen Spielzug wählt. Wird eine Figur von einem Kärtchen im oberen Kreis weitergezogen, dreht ihr das Kärtchen wieder um. Versucht, euch zu merken, was darunter abgebildet ist.

WICHTIG

Sollte euer Zug auf einem Kärtchen enden, auf dem schon eine Figur steht, überspringt ihr es und setzt die Spielfigur auf das nächste freie Kärtchen. Das gilt auch für die Laufleiste.

Die Kärtchen

Orte

Beendet ihr euren Zug auf einem Ort, müsst ihr eine Würfelprobe bestehen. Ihr seht auf diesen Kärtchen verschiedene Würfel-

ergebnisse, die einer bestimmten Spielfigur zugeordnet sind. Welche Figur was würfeln muss, erkennt ihr an den Farben der Figuren.

benötigte Augenzahl für Oda (rot)



Würfelprobe bestanden:
1 weißer Pfeil = 1 Feld
auf der Laufleiste
für die drei Freunde

Würfelprobe nicht bestanden:
1 schwarzer Pfeil = 1 Feld
auf der Laufleiste
für Frau Dr. Spargel

Beispiel: Ihr setzt Oda (rot) auf das Kärtchen mit der Werkstatt. Unter dem roten Punkt ist eine 4 auf dem Würfel abgebildet. Um die Probe zu bestehen, müsst ihr also eine 4 oder höher würfeln (siehe Abbildung).

Schafft ihr das, dürft ihr mit dem Laufleistenmarker „Freunde“ auf der Laufleiste 1 Feld vorrücken (weißer Pfeil →).

Würfelt ihr aber eine 3 oder weniger, rückt der Laufleistenmarker mit Frau Dr. Spargel auf der Laufleiste 1 Feld vor (schwarzer Pfeil →).

Auf einigen Kärtchen ist zusätzlich ein Icy-Symbol  abgebildet. Bei erfolgreicher Würfelprobe dürft ihr in diesem Fall einen Icy-Chip aus dem Vorrat nehmen (siehe **Icy-Chips**, Seite 6).

Icy-Kärtchen

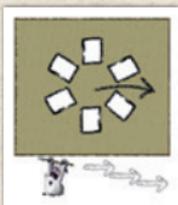


Wenn eine Figur auf dem Icy-Kärtchen landet, hilft der Yeti euch auf dem Weg durch das verschneite Boring. Nehmt euch einen Icy-Chip aus dem Vorrat (siehe **Icy-Chips**).

Kreis verlassen



Zieht eine Figur auf das Kärtchen mit diesem Symbol, muss sie den unteren Spielfeldkreis betreten. Nehmt eure Figur und setzt sie auf den unteren, weißen Kreis des Startfelds. Ihr bekommt sofort einen Icy-Chip und dürft noch einmal würfeln. Bewegt dann eure Spielfigur im Uhrzeigersinn im unteren Kreis. Sollte der untere Kreis des Startfelds besetzt sein, zieht ihr auf das nächste freie Kärtchen im unteren Spielfeldkreis.



Setzt ihr eine Spielfigur auf das Kärtchen mit diesem Symbol, dürft ihr zunächst mit eurem Laufleistenmarker „Freunde“ auf der Laufleiste 3 Felder vorrücken und bekommt einen Icy-Chip, wie unten auf der Karte angegeben. Dafür müsst ihr allerdings die Spielfigur, mit der ihr auf das Kärtchen gezogen seid, vom Spielfeld nehmen. Diese Figur ist nun aus dem Spiel und kann nicht mehr für Spielzüge ausgewählt werden.

Frau Dr. Spargel



Frau Dr. Spargel hat euch erwischt und schickt euch nach Hause. Zieht mit eurer Figur auf die Mitte des Startfelds, wo Frau Dr. Spargel abgebildet ist. Setzt dann den Laufleistenmarker von Frau Dr. Spargel 3 Felder auf der Laufleiste nach vorn. Damit endet euer Spielzug.

Wenn ihr euren Zug mit einer Spielfigur startet, die auf Frau Dr. Spargel auf dem Startfeld steht, dürft ihr euch entscheiden, ob ihr in den oberen oder den unteren Spielfeldkreis gehen wollt. Ihr startet dann auf dem oberen oder unteren Kreis des Startfelds und platziert dort die Spielfigur, bevor ihr würfelt. Entscheidet ihr euch für den unteren Kreis, bekommt ihr 1 Icy-Chip.



TIPP

Es ist zwar ein Risiko, in den unteren Kreis zu ziehen, weil man dort eine Figur verlieren könnte. Trotzdem kann es sich lohnen, denn die Würfelproben bringen euch auf der Laufleiste schneller voran als im oberen Kreis.

Schneesturm



Seit Icy in Boring aufgetaucht ist, tobt das Schneechaos und bringt die gewohnte Ruhe durcheinander. Setzt ihr eine Figur auf das Schneesturm-Kärtchen, werden alle Figuren, die im oberen Spielfeldkreis unterwegs sind, auf das Startfeld des oberen Kreises zurückgesetzt. Alle anderen Kärtchen aus dem oberen Kreis mischt ihr und ordnet sie neu an. Dann endet euer Spielzug.

Icy-Chips



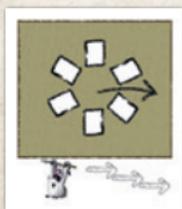
Icy hilft euch bei eurer Suche nach Hinweisen. Deshalb könnt ihr gesammelte Icy-Chips benutzen, um eure Würfelergebnisse anzupassen. Pro Chip dürft ihr eure gewürfelte Zahl um 1 erhöhen oder verringern. Ihr dürft so viele eurer Icy-Chips verwenden, wie ihr möchtet. Eure Figur darf aber nicht auf dem Kärtchen stehen bleiben. Das heißt: Würfelt ihr eine 1, dürft ihr nicht mithilfe eines Icy-Chips eine 0 daraus machen.

Sowohl Würfelwürfe für das Vorrücken im Kreis als auch für Würfelproben bei den Ortskärtchen dürfen mit den Icy-Chips angepasst werden. Habt ihr nicht genug Icy-Chips, dürft ihr auch einen Mitspieler oder eine Mitspielerin nach Icy-Chips fragen. Legt verwendete Icy-Chips zurück in den Vorrat.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ihr oder Frau Dr. Spargel das letzte Feld der Laufleiste erreicht hab.

Setzt ihr euren Laufleistenmarker zuerst auf das Zielfeld mit Icy, gewinnt ihr. Sollte aber der Laufleistenmarker mit Frau Dr. Spargel zuerst auf das Zielfeld gesetzt werden, habt ihr leider verloren.



Außerdem endet das Spiel, sobald alle eure Spielfiguren über die „Kreis verlassen“-Karte ausgeschieden sind. Tritt dieser Fall ein, gewinnt ihr nur, wenn euer Laufleistenmarker auf der Laufleiste zu diesem Zeitpunkt näher am Zielfeld ist als der von Frau Dr. Spargel.

Impressum

© 2022 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos

Autoren: Inka und Markus Brand
Illustration: Frédéric Bertrand
Grafik & Layout: atelier198
Redaktion: Sandra Hanstein,
Julia Coschurba

© CARLSEN Verlag GmbH,
Hamburg
Nach den Büchern von
Charlotte Habersack

Artikelnummer: 712655