

SPIELANLEITUNG

KREISEL DURCH DIE WELT ist ein kooperatives Spiel, das ihr am besten im Stehen spielt. Jede Reise besteht aus einer Strecke, die sich über mehrere Tafeln ausbreitet. Ihr müsst den Kiesel von Tafel zu Tafel weitergeben und dabei bestimmte Zielpunkte erreichen. Der Kiesel muss sich dabei immer weiterdrehen! Schaut euch daher die **Zielpunkte** ① und die benötigten **Tafeln** vorher an. Verteilt die **Tafeln** ② unter allen Personen und klärt die Reihenfolge.

Startet den Kiesel auf dem **Leuchtkreis** ③ der ersten Tafel und bewegt ihn durch **Kippen und Rütteln** ④ entlang der Strecke zu den **Zielpunkten** ⑤. Sobald der Kiesel den Zielpunkt erreicht hat, bewegt ihr ihn zum **Ausgang** ⑥ und lasst ihn auf den **Leuchtkreis** ⑦ der nächsten Tafel tanzen. Wer diese Tafel in seinen Händen hat, ist nun gefordert den Kiesel weiterzubewegen und die Reise fortzuführen.



INHALT

- 1 Kiesel und sein Starter
- 3 Spitzen und Kappen als Ersatz
- 1 Teststrecke im Boden der Schachtel
- 8 Welten auf beidseitig bedruckten Tafeln
- 1 Reisehandbuch mit Reise- und Belohnungs-Aufklebern

VERSIONEN

- **Kooperative Version** (2–4 Personen): 20 Reisen mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad (erste Hälfte des Reisehandbuchs).
- **Solo Version**: 20 Reisen bei denen du nur 1 Tafel verwendest und den Kiesel nur einmal startest (zweite Hälfte des Reisehandbuchs).

- **Trainings Version**: Bevor du mit den Reisen startest, solltest du die Grundlagen lernen: Starte den Kiesel und bewege ihn. Nutze dafür die Teststrecke. Du bewegst den Kiesel durch Kippen der Schachtel. Wenn du die Strecke 4× erfolgreich bewältigt hast ohne neu zu starten, trainiere den Sprung (**Sprung ausführen**, Seite 3).

WIE STARTEST DU DEN KREISEL?



- 1 **Setze den Kiesel in den Starter ein.** Halte dabei den Starter so, dass die Spitze des Kiesels nach oben zeigt.



- 2 **Drehe** den Kiesel im Uhrzeigersinn und **drücke ihn dabei leicht** auf den Starter.



- 3 **Nach einem letzten Klicken,** drehe den Starter um. Drücke auf den Knopf, um den Kiesel freizugeben.



Halte für einen reibungslosen Start den Starter gut fest und drücke etwas länger auf den Knopf.

AUFBAU

1 LEGT FOLGENDE TEILE BEREIT:

Das auf der Seite eurer Reise geöffnete Reisehandbuch, den Kreisel und den Starter, die 4 Tafeln.

2 JEDE REISE ZEIGT EUCH FOLGENDE ELEMENTE:

- 1 Die Nummer und den Schwierigkeitsgrad der Reise: **Anfänger**, **Fortgeschrittene**, **Experten**, **Großmeister**.
- 2 Wie oft ihr den Kreisel starten dürft.
- 3 In welchen Welten eure Reise stattfindet.
- 4 Die Zielpunkte, die ihr in der angegebenen Reihenfolge von links nach rechts erreichen müsst.



SPIELABLAUF

Um eine Reise erfolgreich zu beenden, müsst ihr mit dem Kreisel die Zielpunkte in der richtigen Reihenfolge berühren. Ihr dürft den Kreisel aber nur so oft starten, wie bei der Reise angegeben ist.

1 KREISEL STARTEN

Starte den Kreisel auf dem Leuchtkreis der ersten Tafel der Reise. Du darfst abbrechen und den Start wiederholen, wenn er dir nicht gefällt und du den Leuchtkreis noch nicht verlassen hast.

2 KREISEL BEWEGEN

Fasse die Tafel mit beiden Händen und kippe sie vorsichtig, um den Kreisel in die passende Richtung zu bewegen. Auf jeder Tafel sind verschiedene Ebenen. Der Kreisel darf sich stets eine Ebene hinab bewegen. Aufwärts darf er nur über die Sprungfelder (siehe **Sprung ausführen**, Seite 3) gelangen. Ansonsten hast du die Kontrolle verloren und musst ihn neu starten.

Neustart:

Solltest du die Kontrolle verlieren, der Kreisel von der Tafel oder in ein Loch fallen, oder sich nicht mehr drehen, musst du den Kreisel auf dem Leuchtring der aktuellen Tafel neu starten.

3 ZIELPUNKT ERREICHEN

Wenn du einen Zielpunkt berührst, lasse den Kreisel kurz darauf verharren bevor du ihn weiterbewegst. Der Zielpunkt gilt als erreicht, auch wenn ihr den Kreisel neu starten müsst.



SPRUNG AUSFÜHREN - für Fortgeschrittene



Wenn der Kreisel auf einem Sprungfeld ist, kannst du den Kreisel durch einen kleinen Ruck der Tafel in Pfeilrichtung springen lassen. Dadurch kannst du auch Orte auf einer höheren Ebene erreichen.



Drehe die Tafel am besten so, dass der Pfeil zu dir zeigt.



4 KREISEL WEITERGEBEN

Sobald du alle Zielpunkte auf deiner Tafel erreicht hast, bewege den Kreisel zur Ausgangszone **1**. Bewege ihn von dort auf den Leuchtkreis **2** der nächsten Tafel. Du darfst den Kreisel nur auf diese Weise weitergeben (Ausnahme: **Spezial Sprung**, siehe unten).



Hast du die nächste Tafel und bist dann an der Reihe, erleichterst du die Übergabe, wenn du den Leuchtkreis knapp unterhalb der Ausgangszone der vorherigen Tafel hältst.



5 REISE ABSCHLIESSEN

Ihr schließt die Reise erfolgreich ab, wenn ihr alle Zielpunkte erreicht habt. Nehmt den entsprechenden Aufkleber und klebt ihn in das Reisehandbuch bei der entsprechenden Reise ein. Versucht euch dann an der nächsten Reise.

Habt ihr alle Neustarts verbraucht und konntet die Reise nicht erfolgreich abschließen, müsst ihr diese Reise wiederholen.



SPEZIAL SPRUNG - für Experten und Großmeister



Wenn in eurer Reise dieser Pfeil aufgeführt ist, dürft ihr den Kreisel frei von einer Tafel zur anderen springen lassen. Ihr braucht dafür keine Sprungfelder und Leuchtkreise zu beachten.

Wie bei einem normalen Sprung lässt du den Kreisel durch eine ruckartige Bewegung der Tafel springen, dieses mal aber zu einer anderen Tafel.

Manchmal musst du zur Welt auf der anderen Seite deiner Tafel springen. Lass den Kreisel hoch genug springen **1**, drehe schnell die Tafel **2** und fange den Kreisel wieder auf **3**.



Es ist leichter dabei nur eine Hand zu benutzen. Halte die Tafel so, dass der Handrücken nach oben zeigt und der Daumen unter der Tafel ist.



ELEMENTE EINER WELT:

Sprungfeld
Spring zu höheren
Ebenen und
unzugänglichen Orten

Leuchtkreis
Startbereich



Ausgangszone

Übergang zur
nächsten Tafel

Zielpunkte

Grün: Anfänger
Orange: Fortgeschrittene
Rot: Experte
Lila: Großmeister



Kreisel kaputt?



Die Spitze des Kreisels kann bei einem Sturz aus großer Höhe oder auf einen harten Untergrund beschädigt werden. Daher empfehlen wir, über einem etwas weichen Untergrund (Teppich, Tischdecke,...) zu spielen. Sollte die Spitze beschädigt sein, könnt ihr sie einfach austauschen:

Entferne die Kappe und nimm die Spitze heraus. Dann:

- 1 Setze eine neue Spitze ein.
- 2 Drücke eine neue Kappe auf die Öffnung bis die Spitze einrastet.



© 2022 Buzzy Games
SPINBOARD ist eine
eingetragene Handelsmarke



Autor: Wladimir Watine | Illustrator: Nikao
Grafikdesign: Igor Polouchine, Daniel Müller
Verpackungs- und Materialdesign: Origames
Redakteur: Stefan Stadler

© 2023 HUCH! | www.hutter-trade.com
Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.
Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.