

MIA[®] and me



Inka und Markus Brand

- D** Der magische Trumptus
- F** Le trumptus magique
- I** Il magico Trumptus



D

Der magische Trumptus

Ein spannendes Such-Spiel im Land Centopia
für 2-4 Spieler ab 5 Jahren
Spieldauer: ca. 15min
Spieleautoren: Inka und Markus Brand
Redaktion: Anke Loose

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan (Kartoneinsatz)
- 4 Elfen-Ablagetafeln
- 1 Panthea-Ablagetafel
- 32 Trumptus-Spielplättchen
- 8 Munculus-Spielplättchen
- 1 Würfel



SPIELIDEE

Die Elfen wollen die in ganz Centopia verstreut liegenden Teile des magischen Trumptus finden, denn nur mit diesem wundersamen Instrument können sie die böse Panthea und ihre Munculus-Krieger verjagen. Doch wo soll man suchen? In ganz Centopia können die Trumptus-Teile liegen und hinter jeder Ecke könnte ein böser Munculus-Krieger lauern. Vorsichtig machen sich die Spieler auf die Suche. Wird es ihnen gelingen, den Trumptus wieder zusammenzusetzen, bevor Panthea all ihre Truppen mobilisiert hat?

SPIELVORBEREITUNG

Das gesamte Spielmaterial wird aus der Schachtel genommen, anschließend wird der Spielplan „Centopia“ wieder im Schachtelunterteil platziert. Nun stecken alle Kinder gemeinsam die Trumptus-Spielplättchen und Munculus-Spielplättchen in die Schlitze des Spielplanes.

Auch wenn weniger als vier Spieler mitspielen, werden stets alle Spielplättchen hineingesteckt.

Achtet darauf, dass ihr die Plättchen möglichst bunt durcheinander in den Plan steckt. Jeder Spieler erhält eine Elfen-Ablagetafel, im Spiel zu zweit erhält jeder zwei Elfen-Ablagetafeln. Die Panthea-Ablagetafel kommt neben die Spielschachtel mit dem Spielplan in die Tischmitte.

Der jüngste Spieler erhält den Würfel und schon kann es losgehen.

Gewürfelt wird im Uhrzeigersinn.

SPIELABLAUF

Du würfelst zunächst einmal. Zeigt der Würfel eine Zahl zwischen 1 und 3? Dann ziehe nacheinander, der Anzahl des Wurfes entsprechend, Plättchen aus dem Spielplan. Alle herausgezogenen Plättchen legst du zunächst **vor** deine Elfen-Ablagetafel.

Dann kannst du entscheiden, ob du noch einmal würfeln möchtest oder freiwillig den Zug beendest. Du kannst dies beliebig oft wiederholen, solange du kein Munculus-Spielplättchen aus dem Spielplan ziehst oder das Würfelsymbol „Munculus“ würfelst.

Beendest du deinen Spielzug freiwillig, legst du alle Trumptus-Spielplättchen **deiner** Farbe auf deiner Elfen-Ablagetafel ab. Die Trumptus-Spielplättchen deiner Mitspieler steckst du an beliebigen Stellen zurück in den Spielplan. Dann gibst du den Würfel an den nächsten Spieler weiter und dieser beginnt zu würfeln. Ziehst du ein Munculus-Spielplättchen aus dem Spielplan, ist dein Spielzug sofort beendet.

Das herausgezogene Munculus-Spielplättchen wird auf der Panthea-Ablagetafeln in der Tischmitte abgelegt. Die evtl. schon herausgezogenen Trumptus-Spielplättchen (auch die eigenen), musst du nun zurück in beliebige Schlitze des Spielplans stecken. Dann gibst du den Würfel im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.

Ojeh, du hast einen Munculus gewürfelt — schnell ergreifen alle die Flucht! Sobald der Würfel den Munculus zeigt, ist dein Spielzug ebenfalls beendet. Nun mußt du alle bereits herausgezogenen Trumptus-Spielplättchen verteilen. Gib allen Mitspielern die Trumptus-Spielplättchen ihrer eigenen Farbe, diese dürfen sie sofort auf Ihren Elfen-Ablagetafeln ablegen. Du selbst darfst die eigenen Trumptus-Spielplättchen auch behalten und auf deiner Elfen-Ablagetafel platzieren. Dein Spielzug ist jedoch sofort beendet.

Gib den Würfel an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weiter.

Im Spiel zu dritt kann es vorkommen, dass ihr auch Trumptus-Spielplättchen findet, die kein Spieler sammelt. Diese Spielplättchen kommen nach einem Munculus-Wurf zurück in den Spielplan.

Sollte ein Spieler als ersten Wurf den Munculus würfeln, hat er Pech gehabt — er kann keine Trumptus-Spielplättchen verschenken oder behalten, sondern gibt den Würfel sofort an den nächsten Mitspieler weiter.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine Elfen-Ablagetafel mit den 8 Trumptus-Spielplättchen seiner Farbe füllen konnte, dieser Spieler gewinnt. Im Spiel zu zweit müssen beide Elfen-Ablagetafeln eines Spielers komplett belegt sein.

Das Spiel ist ebenfalls beendet, wenn die Panthea-Ablagetafel vollständig mit Munculus-Spielplättchen belegt ist. In diesem Fall gewinnt leider Panthea! Zweiter wird, wer am meisten Trumptus-Spielplättchen sammeln konnte.

Und nun viel Spaß!



F

Le trumptus magique

Un jeu de recherche passionnant au pays de Centopia
pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans
Durée du jeu : env. 15 min
Auteurs du jeu : Inka et Markus Brand
La rédaction: Anke Loose

MATÉRIEL DU JEU

- 1 planche de jeu (insérée dans le carton)
- 4 planches pour poser les elfes
- 1 planche pour poser Panthéa
- 32 cartes trumptus
- 8 cartes Munculus
- 1 dé



IDÉE DU JEU

Les elfes veulent rassembler les parties du trumptus magique éparpillées dans tout Centopia, car seul cet instrument est en mesure de les aider à chasser la méchante Panthéa et ses guerriers Munculus. Mais où chercher ? Les morceaux de la trompette peuvent se trouver partout dans Centopia et dans chaque coin un vilain guerrier Munculus risque de se trouver aux aguets. Les joueurs commencent prudemment leur recherche. Vont-ils réussir à reconstituer le trumptus avant que Panthéa n'ait mobilisé ses troupes ?

PRÉPARATIFS

Tout le matériel de jeu est sorti de la boîte, après quoi la planche de jeu « Centopia » est replacée dans le fond de la boîte. Tous les enfants insèrent ensemble les cartes trumptus et les cartes Munculus dans les fentes pratiquées à cet effet sur la planche de jeu. Toutes les cartes de jeu sont toujours insérées, même si le nombre de joueurs est inférieur à quatre.

Veiller à ce que les cartes soient bien réparties sur toute la planche. Chaque joueur reçoit une planche elfe. Dans le cas d'un jeu à deux, chacun des joueurs se muni de deux planches elfe. La planche Panthéa est posée à côté de la boîte de jeu avec la planche de jeu au milieu de la table. Le joueur le plus jeune prend le dé et la partie commence. Elle se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DU JEU

Tu commences d'abord par lancer le dé. S'il indique un chiffre entre 1 et 3, tu retires alors, autant de cartes de la planche de jeu que le nombre de points indiqué par le dé. Tu poses tout d'abord les cartes retirées **devant** ta planche elfe.

À toi maintenant de décider si tu souhaites relancer le dé ou si tu préfères t'en arrêter là. Tu peux rejouer autant de fois que tu le veux, tant que tu ne sors pas de carte Munculus de la planche de jeu ou que ton dé n'indique pas le symbole Munculus.

Si tu décides de t'arrêter, tu poses toutes les cartes trumpus de **ta** couleur sur ta planche elfe. Quant aux autres cartes trumpus, tu les remets à des endroits quelconques de la planche de jeu puis tu passes le dé au joueur suivant qui le lance à son tour.

Si tu sors une carte Munculus de la planche de jeu, ton tour est immédiatement terminé. La carte Munculus est alors posée sur la planche Panthéa, au milieu de la table. Les cartes trumpus (même celles de ta couleur) doivent être de nouveau réparties à volonté dans les fentes de la planche de jeu. Après quoi, tu remets le dé au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. Aïe ! Ton dé montre un Munculus ! Tout le monde prend ses jambes à son cou ! Dès que le dé indique le Munculus, ton tour s'achève. Il te faut maintenant distribuer toutes les cartes trumpus déjà tirées. Tu donnes à chacun des joueurs les cartes trumpus appartenant à leur couleur, qu'ils peuvent immédiatement poser sur leur planche elfe. Tu as toi-même le droit de garder tes propres cartes trumpus et de les placer sur ta planche elfe. Ton tour est cependant immédiatement terminé.

Remets alors le dé au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si vous jouez à trois, il est possible que vous trouviez des cartes trumpus n'appartenant à la couleur d'aucun joueur. Après un lancer du dé montrant un Munculus, ces cartes sont de nouveau insérées dans la planche de jeu.

Si un joueur fait un Munculus au début du jeu, il n'a pas de chance, car il ne peut ni distribuer, ni garder des cartes trumpus. Il ne peut que remettre immédiatement le dé au joueur suivant.

FIN DU JEU

Le jeu s'achève dès qu'un joueur est arrivé à poser sur sa planche elfe les 8 cartes trumpus de sa couleur. C'est ce joueur qui gagne. Si vous jouez à deux, il faut alors que les deux planches elfe d'un joueur soient complètement remplies.

Le jeu s'achève également lorsque la planche Panthéa est entièrement remplie de cartes Munculus. Dans ce cas, c'est malheureusement Panthéa la gagnante ! Le deuxième est celui des joueurs qui est arrivé à regrouper le plus de cartes trumpus.

Alors bonne chance !



I

Il magico Trumptus

Un gioco avventuroso nella terra di Centopia
per 2-4 giocatori dai 5 anni in su
Durata del gioco: circa 15 min.
Autori: Inka e Markus Brand
Redazione: Anke Loose

MATERIALE DI GIOCO

1 plancia di gioco (inserto in cartone)
4 cartelle Elfi
1 cartella Pantea
32 tavolette Trumptus
8 tavolette Munculus
1 dado



PRINCIPIO DI GIOCO

Gli elfi vogliono trovare i pezzi del magico Trumptus disseminati in tutta Centopia, perchè soltanto con questo strumento potranno scacciare la diabolica Pantea e i suoi guerrieri Munculus. Ma dove si deve cercare? I pezzi della magica tromba potrebbero trovarsi ovunque in Centopia e dietro ad ogni angolo potrebbe nascondersi uno dei terribili guerrieri Munculus. Con grande cautela, i giocatori si mettono alla ricerca del Trumptus. Riusciranno a ritrovarne i pezzi e a ricostruirlo prima che Pantea abbia mobilitato tutte le sue truppe?

PREPARATIVI

Si estrae tutto il materiale di gioco dalla scatola e si riposiziona la plancia di gioco „Centopia“ nella sua parte inferiore. Quindi, tutti i bambini inseriscono insieme le tavolette raffiguranti i Trumptus e quelle raffiguranti i Munculus nelle fessure della plancia di gioco.

Anche se i giocatori sono meno di quattro, si posizionano sempre tutte le tavolette. E' necessario disporre le tavolette in modo che i colori siano il più possibile alternati. Ad ogni giocatore spetta una cartella Elfi. Se si gioca in due, a ciascun giocatore spettano due cartelle Elfi. La cartella Pantea va posizionata accanto alla scatola posta al centro del tavolo con la plancia di gioco al suo interno. Il giocatore più giovane inizia a tirare il dado. Si gioca in senso orario.

SVOLGIMENTO

Lancia il dado una volta. Ottieni un numero compreso tra 1 e 3? Allora pesca una dopo l'altra delle tavolette dalla plancia di gioco nella quantità corrispondente al punteggio ottenuto. Prima disponi tutte le tavolette pescate **davanti** alla tua cartella Elfi.

Poi puoi decidere se tirare ancora il dado oppure se terminare il tuo turno. Puoi continuare a fare questo fino a quando peschi dalla plancia una tavoletta Munculus oppure se tirando il dado esce il simbolo del Munculus.

Quando decidi di terminare il tuo turno di gioco, tra tutte le tavolette Trumptus che hai pescato, disponi quelle del **tuo** colore sulla tua cartella Elfi. Tutte le altre tavolette Trumptus vanno reinserite a piacere nella plancia di gioco. Poi consegna il dado al giocatore successivo, che inizia il suo turno di gioco tirando il dado. Se dalla plancia peschi una tavoletta raffigurante un Munculus, il tuo turno di gioco termina.

La tavoletta Munculus pescata deve essere posizionata sulla cartella Pantea al centro del tavolo. Le tavolette Trumptus eventualmente già estratte (anche le proprie) dovranno essere rimesse sulla plancia di gioco in una fessura a piacere. Poi il dado viene consegnato al successivo giocatore di turno in senso orario. Oh no.. lanciando il dado è uscito un Munculus! Si salvi chi può! Se il dado che hai lanciato indica il Munculus, il tuo turno di gioco termina. In questo caso dovrai distribuire agli altri giocatori tutte le tavolette Trumptus già estratte. Consegna a tutti i tuoi avversari le tavolette Trumptus corrispondenti ai loro colori. Questi potranno disporle subito sulle proprie cartelle Elfi. Potrai tenere per te soltanto le tavolette Trumptus che corrispondono al tuo colore e posizionarle sulla tua cartella Elfi. Il tuo turno di gioco però termina qui.

Consegna il dado al successivo giocatore di turno in senso orario.

Se si gioca in tre può accadere che vengano pescate delle tavolette Trumptus che non appartengono ad alcun giocatore. Queste tavolette dovranno tornare sulla plancia di gioco non appena lanciando il dado si ottiene un Munculus.

Se un giocatore ottiene un Munculus al suo primo lancio, non potrà distribuire né tenere per sé alcuna tavoletta Trumptus, ma dovrà consegnare subito il dado al giocatore successivo.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina non appena un giocatore ha completato la propria cartella Elfi disponendo 8 tavolette Trumptus del suo colore. Quel giocatore sarà il vincitore. Se si gioca in due, il giocatore dovrà completare entrambe le sue cartelle Elfi.

Il gioco termina anche quando la cartella Pantea viene completata con le tavolette Munculus. In questo caso però, la vincitrice è Pantea! Al secondo posto, il giocatore che sarà riuscito a collezionare il maggior numero di tavolette Trumptus.

Ed ora... buon divertimento!





Mia
and me



© 2012 Lucky Punch,
Rainbow,
March Entertainment.

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

40518

