

Trick Track Troll

Das trickreich vertrackte Trollinge-Spiel für 2-6 Spieler von 6-88 Jahren

Spielidee

Die kleinen Trollinge müssen einen Zauberkristall finden und nach Hause bringen. Aber die Kristalle sind in einem Berg eingeschlossen, in den man nur gelangt, wenn man einen passenden Schlüssel hat. Also müssen die Trollinge zuerst quer durch den Wald laufen, um den Schlüssel zu finden. Aber so einfach ist das nicht. Denn der Trolling-Wald ist ein Zauberwald, in dem sich die Wege immer wieder verändern. Nie bleibt etwas wie es ist und vor allem nicht so, wie man es gerade braucht. Dafür sorgen schon die anderen Trollinge.

Spielziel

Wer als Erster mit einem Zauberkristall nach Hause zurückkehrt, wird als großer Held gefeiert und gewinnt.

Spielmaterial

- 1 großer runder Spielplan
- 6 Trolling-Figuren
- 6 Zauberkristalle
- 19 Drehscheiben
- 2 Würfel (1 Augenwürfel, 1 Blankowürfel)
- 6 Schlüssel im Kartonrahmen
- 1 Aufkleberblatt für den Blankowürfel



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Schlüssel vorsichtig aus dem Rahmen gelöst. Die sechs Aufklebersymbole werden auf dem Blankowürfel angebracht, der nun ein Symbolwürfel ist.

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und stellt sie auf das gleichfarbige, runde Startfeld am Rand.

Die Scheiben werden so auf dem Plan eingesetzt, dass sie den Abbildungen auf dem Plan entsprechen.

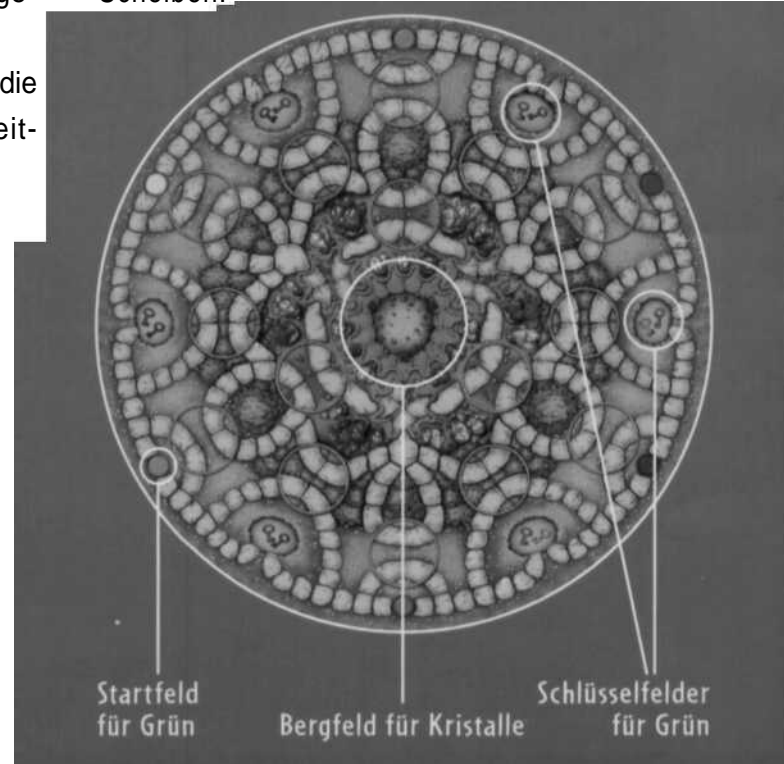
Spielenwenigeralssechspieler, werden die übrigen Trollinge, Kristalle und Schlüssel in die Schachtel zurückgelegt. Für jeden Spieler wird ein Zauberkristall auf die große Scheibe in der Mitte gelegt.

Der Augen-, der Symbolwürfel und die Schlüssel werden neben dem Plan bereitgelegt.

Der jüngste Spieler beginnt. Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Der Spielplan

Der Spielplan zeigt die Trolling-Welt mit der Wiese, dem Wald und dem Berg in der Mitte. Außen sind die farbigen Startfelder zu sehen. Außen sind die farbigen Startfelder zu sehen. Auf der anderen Seite gegenüber liegen jeweils die beiden Schlüsselfelder mit der Abbildung der farblich zugehörigen Schlüssel. Zwischen den Wegen befinden sich Drehscheiben, die die Wege miteinander verbinden. Wenn man eine Scheibe um ein Viertel dreht, wird eine Verbindung unterbrochen und eine andere entsteht. Die große Scheibe in der Mitte ist mit drei kleinen verbunden. Wird eine dieser kleinen Scheiben um ein Viertel gedreht, verändern sich auch die große und die anderen beiden kleinen Scheiben.

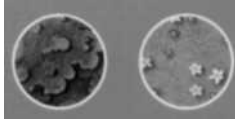


Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln.

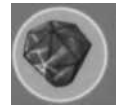
Mit seinem Trolling zieht er genau so viele Felder weiter, wie er Augen gewürfelt hat.

Mit dem Symbolwürfel darf der Spieler, wenn er will, eine beliebige



Scheibe der entsprechenden Landschaft um ein Viertel im oder gegen den Uhrzeigersinn drehen. Das darf er auch dann, wenn sich ein eigener oder fremder Trolling darauf befindet.

Würfelt der Spieler das Kristallsymbol, darf er eine beliebige Drehscheibe (Wiese, Wald oder Gebirge) drehen. Da es für das Gebirge kein Symbol auf dem Würfel gibt, darf man also nur, wenn man den Kristall



würfelt, eine der sechs braunen Gebirgs-scheiben drehen. An der großen Scheibe in der Mitte darf man nicht drehen.

Der Spieler entscheidet selbst, ob er zuerst eine Scheibe dreht und dann mit seinem Trolling läuft oder umgekehrt. Beim Laufen muss man in eine Richtung gehen. Hin- und Herziehen ist in einem Zug nicht erlaubt.

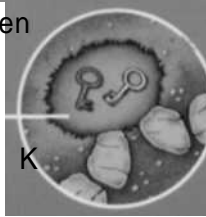
Fremde Start- und Schlüsselfelder dürfen nicht betreten werden. Daher ist es nicht erlaubt, auf dem Weg außen herum zu ziehen

Würde man mit seinem Trolling auf einem Feld landen, auf dem schon ein anderer Trolling steht, muss der Spieler einen anderen Weg wählen oder auf dem freien Feld vor dem Trolling seinen Zug beenden.

Die Trollinge dürfen auch die große Scheibe in der Mitte betreten. Nur ins Innere dürfen sie erst ziehen, wenn sie ihren Schlüsselgeholt haben.

Die Schlüsselfelder

Die erste Aufgabe für einen Trolling ist, auf eins der beiden Schlüsselfelder (schräg gegenüber seinem Startfeld) zu ziehen, das seinen Schlüssel zeigt.



Auf ein Schlüsselfeld dürfen nur die beiden Spieler ziehen, deren Schlüsselfarbe dort abgebildet ist. Daher dürfen sich hier auch zwei Trollinge gleichzeitig aufhalten.

Um auf das Schlüsselfeld zu ziehen, darf man Würfelpunkte verfallen lassen.

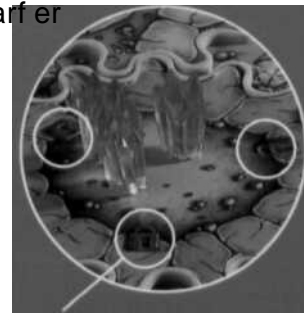
Wenn ein Trolling auf ein Schlüsselfeld zieht, auf dem ein Schlüssel seiner Farbe abgebildet ist, darf er sich den zugehörigen Schlüssel nehmen und vor sich hinlegen.



Der Berg der Zauberkristalle

Nachdem ein Spieler auf einem seiner Schlüsselfelder war und seinen Schlüssel bekommen hat, darf er nun einen Zauberkristall holen.

Dazu muss er auf die große Scheibe ziehen und das mittlere Feld über eins der drei Zugangsfelder betreten. Auch hier darf man Würfelpunkte verfallen lassen.



Auf der mittleren Scheibe dürfen beliebig viele Trollinge stehen.

Hat der Spieler die Mitte erreicht, nimmt er einen Zauberkristall und steckt ihn an der Figur fest. Nun muss er nur noch nach Hause laufen.

Spielende

Wer zuerst mit einem Zauberkristall wieder auf seinem Startfeld steht, gewinnt. Um sein Startfeld zu erreichen, muss der

Spieler mit genauer Punktzahl dorthin ziehen.



Die Autoren:

Angelika Fassauer, Jahrgang 1953, und Peter Haluszka, Jahrgang 1947. leben zusammen in Hamburg. Das Erfinden von Spielen haben sie zu ihrem Hobby entwickelt. Dabei liegt ihr Hauptanliegen bei witzigen und interessanten Familienspielen im traditionellen Sinn. Nach dem Erfolg mit dem einfachen Legespiel „Flowerpower“ in der Kosmos-Reihe „Spiele für Zwei“ ist dies nun ihr zweites veröffentlichtes Spiel.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration: Gabriela Hueck-Silveira

Grafik: Bluguy

Design: Andreas Klober

© 2002 KOSMOS / KLEE-Spiele

Pfizerstr. 5-7

D-70184 Stuttgart

Germany

Art.-Nr: 911067

Alle Rechte vorbehalten

MADE IN GERMANY

Autor und Verlag danken allen

und Roci

