

30 Jahre TamBambura - das Jubiläums-Würfel-Spiel

Anleitung

Die untenstehende Anleitung ist für das Spiel gedacht, das dir zugeschickt wurde oder das du geschenkt bekommen hast.

Veranstalter können das Spiel kostenfrei bestellen.

Das Spiel ist für 2 - 4 Spieler geeignet..

Wenn ihr keinen Würfel oder Figuren habt, dann baut sie euch aus dem unteren Teil der Spielkarte: die ausgeschnittenen 4 Figuren knickst du unten so, dass Standflächen entstehen.

1. Stellt die Spiel-Figuren auf Feld 1 und dann viel Vergnügen beim Spielen !
Wer eine 6 würfelt, zieht zuerst hinaus in die Welt.

Erklärung der Stationen

2. Prinzessin Leila sucht das Flötchen, das zaubern kann - würfle noch einmal.
3. Du hast das Zauberflötchen, mit dem du den Drachen zum Tanze zwingen kannst.
Geh mit einem neuen Wurf gleich weiter.
4. Piro trägt dich mit dem Schiff über das Meer - die Wellen tragen dich 3 Schritte weiter.
5. Du kommst als Flötenprinz zu der erleuchteten Burg, wo Prinzessin Leila wohnt.
Dort spielst du für Leila auf 2 Flöten gleichzeitig - dafür darfst du gleich 2 Schritte weiterziehen.
6. Du steigst in das Papier-Schiffchen und fährst damit 5 Schritte weiter.
7. Du bist Pira und wirst vom Zauberer in ein Vögelchen verwandelt.
Schnell fliegst du zurück auf Piros Kopf (1 Schritt über 4).
8. Bei dem verzauberten Schloss musst du 3 Aufgaben (der Mitspieler) lösen.
Schaut auf das Spielfeld und spielt „Ich sehe was, was du nicht siehst“) - das dauert, also 1x aussetzen.
9. Endlich bist du im Wunderbuch - du genießt die schöne Landschaft und vergißt, eine Runde weiterzugehen.
10. Prinz Muchatkatl hat das Flötchen gestohlen, kann aber darauf nicht „Eine kleine Nachtmusik“ von Mozart spielen. Wenn DU die Melodie pfeifst, darfst du gleich nochmal würfeln.
11. Der Zauberer in Gestalt eines dunklen Vogels fliegt 5 Schritte zurück, um nach dem Zauberbuch zu suchen.
12. Der Drache will Leila heiraten - du bekämpfst ihn mit einem Schritt nach vorne.
13. In dem Häuschen ist das klingende Buch.
Dies rät dir: wenn du deine Lieblingsmelodie singst, kannst du gleich 3 Schritte weiter gehen.
14. Da du die Enten beschützt hast, tauchen sie für dich in die Tiefe und holen den Schlüssel für die Schlafkammer der Königstöchter (gehe zurück auf den Schlüssel).
15. Die Leute von Sonnenhausen kennen inzwischen keine Bücher mehr. Erzähle den Mitspielern, an welches Buch du dich noch gut erinnern kannst. Dafür darfst du 1 Schritt weitergehen.
16. Mit den 2 ältesten Königssöhnen möchtest du zum Spaß einen Ameisenhaufen aufwühlen - 4 Schritte zurück.
17. Zum Glück triffst du auf den jüngsten Königsson, den „Dummling“, der die Tiere beschützt und mit dem du Abenteuer erleben darfst - nächste Würfelzahl zählt doppelt.
18. Großvater Sonne (so nennen Indianer die Sonne) sendet dir einen hellen Lichtstrahl, der dir 3 Schritte weiter hilft.
19. Du bist auf dem Meer in Not. Erst wenn du eine 3 würfelst, darfst du weiter.
20. Großmutter Mond (indianisch) teilt das Wasser und rettet dich aus den Fluten - 1 Schritt weiter.
21. Wie erkennt „die Bienenkönigin“ (Märchen der Brüder Grimm), welche der 3 Königstöchter die Jüngste ist?
Wenn du es nicht weißt, 1x aussetzen.
22. Mit Hilfe der Vögel wirst du den Zauberer besiegen, brauchst aber genau eine 4, um ans Ziel zu kommen.
23. Herzlichen Glückwunsch: du bist bei „Mutter Erde“ angekommen !



Matthias Störr
tambambura.de
info@tambambura.de