



SPIELANLEITUNG

VIDEOANLEITUNG



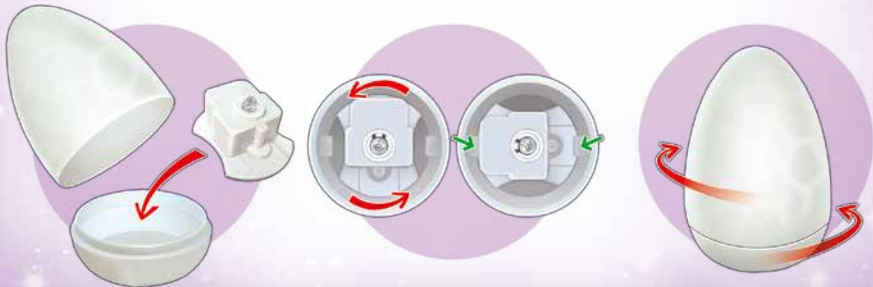
Die Magajaja suchen den Weg in ihre magischen Länder! Wer hilft ihnen, ihr Ziel zu erreichen?

Spielt die Karten aus und versetzt die leuchtenden Eier quer durch das märchenhafte Reich der Einhörner.

Erreicht ihr eines der Länder, zeigen die Eier ihre wahre Gestalt und leuchten in einzigartigen Farben. Könnt ihr euch an die Position erinnern und führt sie an den richtigen Platz? Wenn euch das gelingt, erhaltet ihr einen Preis – die Karte des Goldenen Eis. Der Spieler, der zuerst 5 solcher Karten erspielt, hat gewonnen!



Vordem ersten Spiel müsst ihr den Sicherheitsstreifen aus dem Batteriefach entfernen und die Eier, wie in der Abbildung zusammenbauen.



SPIELINHALT:

Aufgabekarten:

Gebirge Meer Wald Stadt

Landschaft



Goldenes Ei: Erspiele 5 von ihnen und du gewinnst.

Aufgabe: Das Ei muss in das entsprechende Land gebracht werden. Das Ei muss in einer der auf der Karte abgebildeten Farbe aufleuchten.

Bewegungskarte:

Karren Ballon Floß Einhorn

Transportmittel



Der Weg, auf dem ihr das Ei mit dieser Karte fortbewegen könnt

4 leuchtende Eier



Spielfeld



4 Länderchips



Spielanleitung



VORBEREITUNG

Spielvorbereitung für ein Spiel mit 4 Spielern



1. Legt das Spielfeld in die Mitte des Tisches.
2. Legt die runden Länderchips auf ein beliebiges Feld.
Legt die Chips nicht auf die Felder mit den kleinen
Ländersymbolen:



3. Legt die 4 Eier so auf das Spielfeld, dass jedes von ihnen über einen Weg mit einem Länderchip verbunden ist. Die Eier könnt ihr auf die Felder mit den kleinen Ländersymbolen stellen.
4. Mischt die Bewegungskarten und teilt jedem Spieler 5 von ihnen aus.
5. Die übrigen Bewegungskarten legt ihr verdeckt auf einem Stapel neben das Spielfeld.
6. Verteilt die Aufgabekarten je nach Landschaft auf 4 Stapel und legt diese aufgedeckt neben das Spielfeld.

ZIEL DES SPIELS

Derjenige von euch, der als erster 5 Karten mit Goldenen Eiern erspielt hat, gewinnt.



SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Bei eurem Zug könnt ihr beliebig viele Bewegungskarten von eurer Hand ausspielen und verschiebt 1 ausgewähltes Ei entlang der auf der Karte abgebildeten Wege.



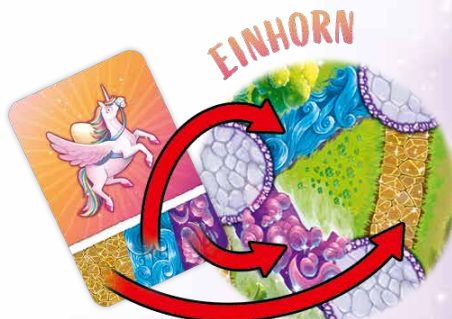
Wenn ihr die Karte mit dem Karren ausspielt, könnt ihr euch auf dem Kristallweg fortbewegen.



Spielt ihr die Karte mit dem Ballon aus, könnt ihr euch über die magische Wolke fortbewegen.



Um mit dem Ei das verzauberte Gewässer durchqueren zu können, müsst ihr die Karte mit dem Floß ausspielen.



Die Einhornkarte ermöglicht es euch, sich auf einem beliebigen Weg fortzubewegen.

Für jede ausgespielte Karte, zieht ihr 1 dazu passenden Weg in eine beliebige Richtung. Auf 1 Feld darf nur 1 Ei stehen.



Zieht ihr in Richtung eines Feldes, auf dem bereits ein anderes Ei steht, so könnt ihr dort nicht anhalten. Ihr könnt das Feld umgehen, indem ihr so viele Bewegungskarten wie nötig für diese Strecke ausspielt.

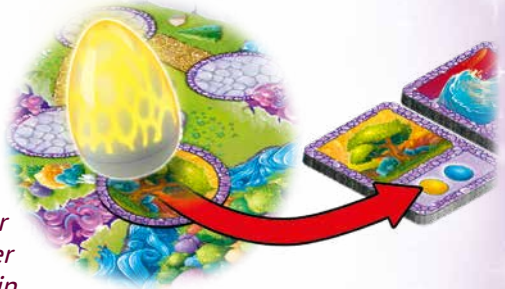
Beispiel: Der Spieler möchte das Ei über den Steinweg fortbewegen, aber auf dem nächsten Feld steht bereits ein anderes Ei. Der Spieler muss das Feld umgehen und spielt die Karte mit dem Floss und dem Karren aus, um das Ei auf dem dahinterliegenden Feld hinzustellen.



Alle einmal gespielten Karten legt ihr zur Seite. Habt ihr den Stapel mit den Bewegungskarten aufgebraucht, mischt ihr die abgelegten Karten durch und legt einen neuen Stapel aus.

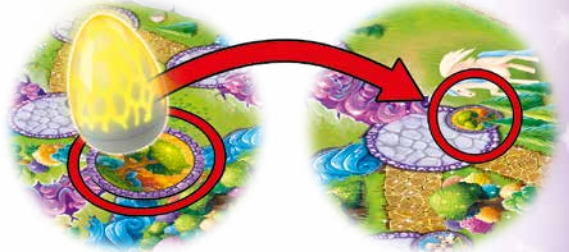
Wenn das Ei einen beliebigen Landschaftschip erreicht, muss es dort seine Bewegung beenden. Ihr müsst das Ei auf dem Landschaftschip so hinstellen, dass es aufleuchtet. Ihr schaut auf die oberste Aufgabenkarte vom Stapel mit den Landschaftskarten, das ihr erreicht habt. Entspricht die Farbe, in der das Ei aufleuchtet, 1 der 2 abgebildeten Eier auf der Karte, wurde die Aufgabe erfüllt. In diesem Fall dreht ihr die Karte auf die Seite mit dem Goldenen Ei und legt diese vor euch hin.

Beispiel: Das Ei hält auf dem Landschaftschip mit dem Wald an und es leuchtet gelb auf. Auf der obersten Aufgabenkarte der Waldlandschaft sind ein gelbes und ein blaues Ei abgebildet. Die Farbe, in der das Ei aufleuchtet, stimmt mit einem abgebildeten Ei auf der Aufgabenkarte überein, deshalb erhält der Spieler diese Karte und legt sie vor sich hin.



Danach versetzt der Spieler das leuchtende Ei auf ein freies Feld mit einem kleinen Ländersymbol. Dieses sollte dem Symbol des Länderchips entsprechen, auf dem ihr steht.

Beispiel: Das leuchtende Ei steht auf dem Länderchip Wald. Der Spieler versetzt sein Ei auf ein freies Feld mit dem kleinen Ländersymbol Wald.



Der Spieler nimmt sich maximal 2 Bewegungskarten auf die Hand, er darf nicht mehr als 6 Karten auf der Hand haben. Die nächste Bewegung führt dann der Spieler zur Linken durch.

SPIELEND

Jedes Mal, wenn ihr eine Aufgabenkarte erspielt, legt ihr diese vor euch hin. Auf der Rückseite jeder Aufgabenkarte befindet sich ein Goldenes Ei als Preis. Derjenige von euch, der als erster 5 von ihnen erspielt, gewinnt.



AUTOR: Michał Szewczyk

TEAM: Michał Ambrzykowski, Patryk Gęsiak, Mariusz Majchrowski, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

BILDER UND GRAFISCHE GESTALTUNG: Kamila Mrożek-Zielińska, Lemon Tree

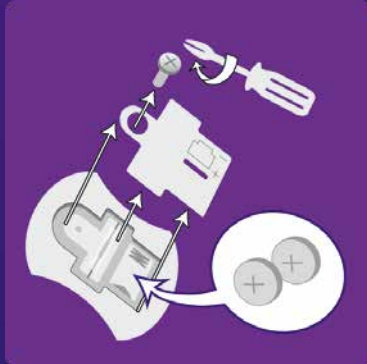
TECHNISCHE GESTALTUNG, PROJEKT: Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak, Leo Zhang

IDEE DER LEUCHTENDEN ELEMENTE: Michał Szewczyk, Grzegorz Traczykowski

ÜBERSETZUNG INS DEUTSCHE: Regina Stülpner



Das Symbol des durchgestrichenen Mülleimers auf Produkten und Batterien (oder auf deren Verpackungen) bedeutet, dass diese nicht zusammen mit dem Haushaltsabfall entsorgt werden können, denn sie enthalten umwelt- und gesundheitsschädliche Substanzen. Die chemischen Symbole Hg, Cd oder Pb zeigen an, dass Batterien die in der EU-Richtlinie über Batterien (2006/66/EG) empfohlenen Werte für Quecksilber (Hg), Kadmium (Cd) oder Blei (Pb) überschreiten. Der Strich unter dem Mülleimer bedeutet, dass das Produkt nach dem 13. September 2005 auf den Markt eingeführt wurde. Leiste deinen Beitrag zum Umweltschutz durch das richtige Entsorgen von Produkten und Batterien. Entsorge Batterien nicht zusammen mit dem Hausmüll. Kontaktiere deine verantwortlichen Institutionen vor Ort, um mehr über das Thema der Recyclingmethoden zu erfahren. Die Lebensdauer der Batterien ist eingeschränkt und hängt von den Bedingungen ab, unter denen das Spielzeug aufbewahrt wird.



BATTERIEN EINLEGEN

- Das Gerät wird mit 2 1,5 V Batterien vom Typ LR41 betrieben, diese befinden sich im Inneren.
- Um die Batterien zu wechseln, muss zuerst die Schraube in dem Teil, in der sich die Lampe befindet, gelöst werden. Dann den Deckel abnehmen, die alten Batterien entnehmen und die neuen in der richtigen Polung (+ und -) einlegen. Anschließend den Deckel der Batterien wieder schließen und zur Sicherheit die Schraube wieder festziehen.

INFORMATIONEN ZUM SICHEREN UMGANG MIT DEN BATTERIEN

WARNHINWEIS: Verbrauchte Batterien sollten sofort entsorgt werden. Neue und verbrauchte Batterien sollten fern von Kindern aufbewahrt werden. Hast du den Verdacht, dass Batterien verschluckt wurden oder sich in einem Teil des Körpers befinden könnten, solltest du umgehend ärztlichen Rat einholen.

- Batterien dürfen nur von Erwachsenen getauscht werden.
- Keine Batterien laden, die nicht dafür ausgelegt sind.
- Keine beschädigten Batterien verwenden.
- Keine neuen Batterien zusammen mit aufgebrauchten Batterien verwenden.
- Keine Standardbatterien zusammen mit alkalischen oder aufladbaren Batterien verwenden.
- Es sollten immer Batterien des gleichen Typs verwendet werden.
- Versorgungsklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Aufgebrauchte Batterien sind aus dem Spielgerät zu entfernen und zum Schutz der Umwelt in den entsprechenden Müllbehälter zu werfen.
- Die Entsorgung der gebrauchten Geräte zusammen mit anderen Abfällen ist verboten.
- Verbrauchte Batterien dürfen nicht verbrannt werden.
- Wenn das Spielzeug über einen längeren Zeitraum nicht genutzt wird, sind die Batterien herauszunehmen.

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

