

Eine himmlisch-turbulente  
Schatzsuche für 2 bis 4 Spieler  
ab 5 Jahren

# RALLY FALLS

## Inhalt



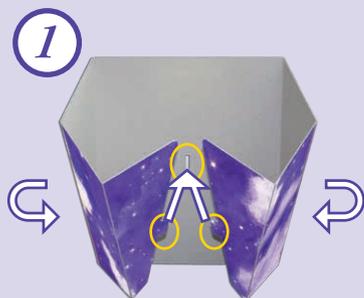
## Spielziel

Wer saust am geschicktesten durch 1001 Nacht? Wer schafft es als Erster, die Schätze zu erreichen, die auf der Schatzkarte dargestellt sind?

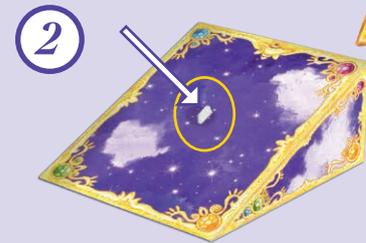
## So baut ihr das Spielfeld auf!

Das Spielfeld besteht aus zwei Teilen, dem unteren Schachtelteil, auf dem der Nachthimmel abgebildet ist, und dem Spielfeldhalter. Die Schritte 1 bis 3 erklären euch, wie ihr das Spielfeld aufbaut:

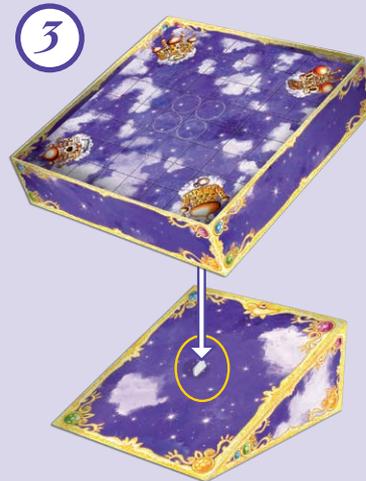
1. Nehmt den faltbaren Spielfeldhalter aus der Schachtel, klappt die beiden Seitenflügel zur Mitte und steckt sie in den kleinen Schlitz.



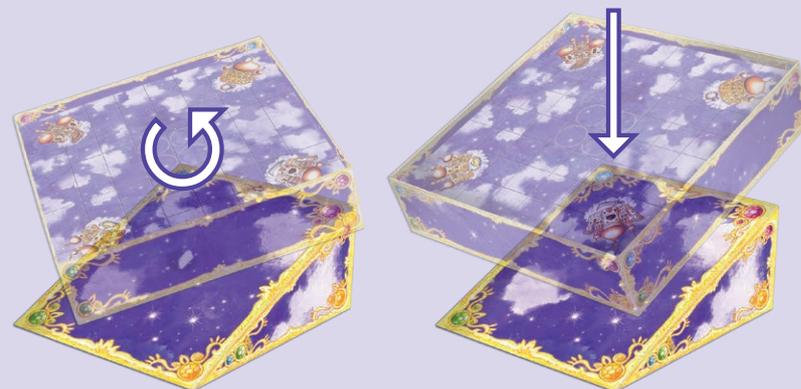
2. Stellt den Spielfeldhalter so auf, dass die entstandene Kartonnase nach oben zeigt.



3. Dreht den unteren Teil der Schachtel um und drückt vorsichtig die überschüssige Pappe aus dem vorgestanzten Kreis. Dreht die Schachtel wieder um und setzt sie mit dem eben entstandenen Loch auf die Kartonnase des Spielfeldhalters. Schon ist euer Spielfeld fertig, auf dem ihr gleich losspielen könnt! Stellt es für alle gut erreichbar in die Tischmitte.



**Hinweis:** Das Spielfeld ist an einigen Stellen magnetisch, sodass eure Teppichflieger entweder auf dem Spielfeld haften bleiben oder abrutschen. Ihr könnt das Spielfeld auf vier verschiedene Arten auf den Spielfeldhalter setzen. Dadurch verändert sich das Spielfeld von Partie zu Partie und das Spiel bleibt spannend.



## Spielvorbereitung

Jeder nimmt sich den **großen** und den **kleinen Teppichflieger** sowie die fünf **Flugkarten** einer Farbe. Die großen Teppichflieger setzt ihr in einen beliebigen Kreis in der Mitte des Spielfelds. Legt die fünf Flugkarten nebeneinander und offen vor euch auf den Tisch. Mischt verdeckt die **Schatzkarten**. Jeder zieht eine Schatzkarte und legt sie ebenfalls offen vor sich ab. Anschließend setzt ihr eure kleinen Teppichflieger auf das erste linke Feld (direkt unter den Nachthimmel) auf eurer Schatzkarte. Teppichflieger und Flugkarten, die ihr für das Spiel nicht benötigt, legt ihr zur Seite.

**Hinweis:** Die Flugkarten zeigen euch die Richtungen, in die ihr mit euren großen Teppichfliegern auf dem Spielfeld fliegen dürft. Die kleinen Teppichflieger rücken im Laufe des Spiels auf der Schatzkarte vorwärts. So könnt ihr sehen, welche Schätze ihr schon erreicht habt und welche ihr noch erreichen müsst.

### Beispiel



Kathrin schaut sich ihre Schatzkarte an und sieht, dass sie den Ring erreichen muss. Hat sie den Ring erreicht, zieht sie ein Feld nach vorn.

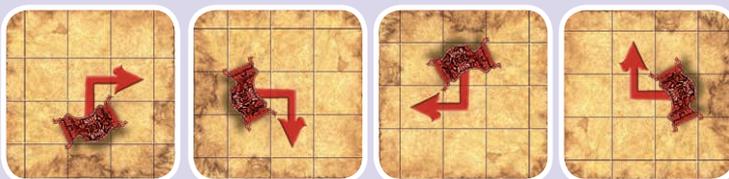
## Jetzt geht's los!

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, schaust du dir deine Schatzkarte an. Sie zeigt dir, welchen Schatz du zuerst erreichen musst. Schau dir nun auf dem Spielfeld an, bei welchem Luftschloss du den Schatz findest, den du gerade brauchst.

**Hinweis:** Du musst die Schätze immer in der vorgegebenen Reihenfolge erreichen!

Um zu deinem Schatz zu gelangen, wählst du eine deiner Flugkarten und nimmst sie auf die Hand. Du kannst sie in vier Richtungen drehen und dadurch deine Flugrichtung bestimmen.

### Beispielkarte



Ziehe nun mit deinem großen Teppichflieger genau so, wie der Pfeil auf deiner gewählten Flugkarte verläuft. Danach lässt du den großen Teppichflieger los.

### Jetzt passiert Folgendes:

Wenn stabile Verhältnisse herrschen, bleibt dein großer Teppichflieger an der neuen Position auf dem Spielfeld haften. Gerät dein großer Teppichflieger in ein Luftloch, rutscht er je nach Position einige Felder nach unten, bevor er am Spielfeld haften bleibt. In deinem nächsten Zug musst du von hier aus weiterfliegen.

Blockieren ein oder mehrere Teppichflieger deiner Mitspieler deine gewünschte Flugrichtung, darfst du sie vor dir herschieben. Gerät einer dieser Teppichflieger in ein Luftloch und rutscht ab, muss im nächsten Zug von hier aus weitergeflogen werden. Landet einer dieser Teppichflieger zufällig in einem Luftschloss, das den passenden Schatz für deinen Mitspieler hat, darf er seinen kleinen Teppichflieger auf der Schatzkarte vorrücken!

### Beispiel



Kathrin wählt die Flugkarte, mit der sie ihren roten Teppichflieger ein Feld nach rechts und dann ein Feld nach unten ziehen kann. Heikos grüner Teppichflieger blockiert aber ihre Flugrichtung. Sie schiebt deshalb mit ihrem Teppichflieger Heikos Teppichflieger ein Feld vor sich her und zieht dann ein Feld nach unten. Heikos Teppichflieger gerät dabei in ein Luftloch und fällt zwei Felder nach unten. Heiko muss von dieser Stelle aus weiterspielen, sobald er an der Reihe ist.

Nachdem du deinen großen Teppichflieger gezogen hast, legst du deine Flugkarte verdeckt vor dir ab. Du darfst sie in deinen nächsten Zügen nicht mehr verwenden. Erst wenn alle deine Flugkarten verdeckt vor dir liegen, darfst du sie wieder aufdecken und erneut verwenden.

Hast du deinen Zug beendet, ist dein linker Nachbar an der Reihe.

### Schatz erreicht!

Hast du ein Luftschloss mit dem passenden Schatz erreicht, darfst du deinen kleinen Teppichflieger auf deiner Schatzkarte um einen Platz vorrücken.

**Sonderfall:** Ist dein großer Teppichflieger in ein Luftloch geraten und rutscht in das Luftschloss, das den passenden Schatz für dich hat, hast du den Schatz erreicht und darfst deinen kleinen Teppichflieger auf deiner Schatzkarte vorrücken.

## Spielende

Wer als Erster alle Schätze auf seiner Schatzkarte in der richtigen Reihenfolge erreicht hat, gewinnt das Spiel.

© 2012 Oberschwäbische Magnetspiele

© 2012 HUCH! & friends

Made in Germany

www.magnetspiele.com

www.huchandfriends.de

Autor: Michael Schackert

Idee Luftloch: Jürgen Elias

Illustration: Patricia Limberger

Grafik / Design: HUCH! & friends

Hersteller + Vertrieb:

Oberschwäbische Magnetspiele GmbH

Unterdorferstraße 22

D-86488 Nattenhausen / Breitenenthal

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

Art. Nr. 878 069 A

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.



**HUCH!** & friends  
**HUCH!**