



## Auf der Suche nach dem Ei-Land ...

Sucht die perfekte Insel! Kaum ist das Wackel-Ei im Boot gelandet, geht's auf große Fahrt. Der Dodo benötigt eine neue Insel, wo das Ei gefahrlos ausgebrütet werden kann. Doch leider hat niemand die Ladung gesichert und schon rollt es bedrohlich schnell Richtung Bootsante – könnt ihr das Wackel-Ei retten?

Jetzt aber los, segelt was das Zeug hält! Spielt zusammen und sprecht euch gut ab. Steuert das Boot durch die Wellen und findet die richtigen Meerestiere. Zusammen mit dem Dodo helfen sie euch das Ei zu beschützen. Wenn ihr die letzte Insel erreicht – ohne dass das Ei während des Spiels über Bord gegangen ist – gewinnt ihr alle gemeinsam!

### Vor dem ersten Spiel

- ▶ Löst vorsichtig alle Teile aus den Stanzrahmen.
- ▶ Baut die Wippe zusammen (seht euch die Bauanleitung auf der Rückseite des Bootsdecks an).
- ▶ Klebt die beiden Sticker auf den Dodo.

Sorgt dafür, dass eure Spielfläche gerade ist, damit die Wippe perfekt funktioniert!



**Autoren:** Frank Bebenroth, Marco Teubner

**Illustration:** Lisa Guisquier

**Grafik:** Andreas Resch

**Entwicklung:** Deryl Tjahja, Sarah Brodbeck

**Redaktion:** Vincent Gatzsch

©2024 KOSMOS Verlag,

Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart, DE

[kosmos.de/servicecenter](http://kosmos.de/servicecenter)

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN CHINA

Artikel-Nr.: 684389

Hinweise zum Verpackungsmüll  
[kosmos.de/disposal](http://kosmos.de/disposal)



# Spielvorbereitung

**A** Legt den Spielplan aus.

**B** Stellt die Wippe ans obere Ende des Spielplans (nahe der Schildkröteninsel).

Setzt euch am besten in einem Halbkreis um den Spielplan herum, so dass niemand hinter der Wippe sitzt.

Wer links oder rechts der Wippe sitzt, ist in dieser Partie **Captain** – das bedeutet, dass ihr die Wippe bedient und den Dodo während des Spiels versetzt, weil ihr am besten herankommt.



**C** Mischt und platziert die Wellenplättchen (offen, also mit der Tierseite nach oben) zufällig auf den Wellenfeldern.



**D** Stellt das Boot auf den Startplatz in der Spielplanmitte.



**E** Mischt die Inselkärtchen verdeckt. Legt unbesehen vier zurück in die Schachtel. Legt die übrigen sechs als „Ziel-Stapel“ neben dem Spielplan bereit und dreht ihn jetzt um – die oben liegende Insel ist euer erstes Ziel!

**F** Mischt die Spielkarten. Jede Person bekommt 3 auf die Hand (jüngere Mitspielende können die Karten auch offen vor sich auslegen).

Legt die restlichen Spielkarten in zwei verdeckten Nachziehstapeln links und rechts vom Spielplan bereit.

**G** Auf der Wippe gibt es insgesamt acht Plätze mit darauf abgebildeten Tieren. Stellt den Dodo auf einen der beiden äußersten Plätze nahe der Bootsseite (Delfin oder Rochen).

**H** Das Wackel-Ei mag es gern warm: Nehmt das Ei zwischen eure Hände und rollt und schüttelt es mehrfach in euren Handflächen hin und her.

Setzt nun vorsichtig das Wackel-Ei auf den Wurm in der bunten Federspur, der schräg gegenüber vom Dodo ist – Das Spiel geht sofort los, das Ei wackelt jetzt herunter!



**Inhalt:** 1 Ozean (Spielplan), 1 Boot-Wippe, 1 Wackel-Ei, 1 Dodo, 1 kleines Boot mit Standfuß, 16 Wellenplättchen, 10 Insekänkärtchen, 72 Spielkarten.



## Los geht's!

Ihr spielt der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Die jüngste Person beginnt. Wenn du am Zug bist, spielst du entweder eine Karte in die Mitte oder ziehst eine Karte nach, wenn du keine passende hast.

### 1) Karte ausspielen

Leg deine Karte offen in der Mitte des Spielplans auf der großen Insel ab. Die erste Karte darf eine beliebige sein – danach muss jede folgende Karte entweder das gleiche Symbol oder die gleiche Farbe zeigen, wie die zuoberst liegende Karte des Ablagestapels.

Nachdem du eine Karte ausgespielt hast, bewegst du das kleine Boot auf ein angrenzendes Feld weiter (Aufgepasst: Immer nur in gerader Linie, nicht schräg).

Du kannst auf jedes Feld auf dem Spielplan ziehen. Ausnahme: Die große Startinsel – auf der eure Spielkarten abgelegt werden – darf **nicht** besetzt oder Übersprungen werden.



**Wellenplättchen sammeln:** Liegt auf dem Feld, auf das du das Boot gezogen hast, ein Wellenplättchen? – Dann nimm es dir und leg es offen vor dir aus.

### Ziel erreicht?

- Ziehst du das Boot auf das Feld mit der gerade geforderten Insel? – Dann dreh das aktuelle Inselkärtchen um und leg es neben den Stapel. Nun hast du eine neue Insel aufgedeckt, die ihr als nächste erreichen müsst.
- Außerdem zeigt euch die abgelegte Inselkärtchen-Rückseite, dass der Dodo sich tierisch freut und **jetzt SOFORT** auf der Wippe bewegt werden muss: Die Captains nehmen den Dodo hoch und stellen ihn erneut auf einem der acht Plätze auf der Wippe ab (dies kann auch derselbe Platz sein, auf dem der Dodo zuvor stand).



## 2) Karte nachziehen:

Wenn du keine passende Karte ausspielen kannst, ziehst du eine vom Nachziehstapel. Du darfst das Boot dann aber **nicht** bewegen und dein Zug ist damit beendet.

Jetzt ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

## Die Ei-Rettung auf der Boot-Wippe

Sprecht euch während des Spiels gut ab, wann ihr die Wippe mit dem Dodo kippen lassen wollt! Droht das Ei gefährlich nah an die Kante der Wippe zu rollen und runterzufallen? Oder möchtet ihr schon vorher handeln, bevor es eng wird?

Wer mindestens ein gesammeltes Wellenplättchen vor sich liegen hat, kann es im eigenen Zug einsetzen (zusätzlich zum Karte ausspielen oder nachziehen):

1. Leg ein gesammeltes Wellenplättchen zurück in die Schachtel.
2. Die Captains nehmen jetzt den Dodo hoch und versetzen ihn auf der Wippe. Stellt den Dodo auf dasselbe Tier, das auf dem abgelegten Plättchen abgebildet ist (für jedes Tier gibt es zwei mögliche Plätze auf der Wippe).



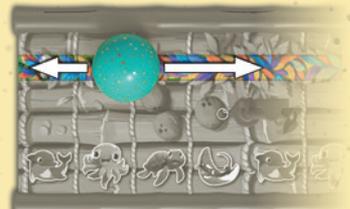
Keine Sorge - Wir helfen euch, das Boot zu steuern!



**Tip:** Achtet darauf, dass ihr ein passendes Plättchen wählt! Der Dodo sollte nach dem Versetzen mindestens genauso weit vom Mast entfernt stehen wie das Ei auf der anderen Seite. Nur so kippt die Wippe und das Ei rollt wieder weg von der bedrohlichen Kante.

**Aufgepasst, Rutschgefahr!** – So ein wippendes Boot kann eine rutschige Angelegenheit sein – Achtet darauf, dass ihr den Dodo **IMMER VORSICHTIG** versetzt, hebt ihn behutsam hoch und stellt ihn vorsichtig auf seinen neuen Platz! So kann das Wackel-Ei weiter rollen, ohne stark ins Rutschen zu geraten.

Außerdem muss das Ei **IMMER** in der bunten Federspur hin- und her rollen\*. Sollte es doch einmal zur Seite wackeln und diese verlassen, dann legt das Ei zurück in die Federspur.



## Nachziehstapel leer?

Nehmt alle gespielten Karten aus der Mitte, mischt sie verdeckt und legt erneut zwei Nachziehstapel links und rechts des Spielplans bereit.

# Spielende

Wenn ihr mit eurem Boot die letzte Insel des Ziel-Stapels erreicht und das Wackel-Ei noch auf der Boot-Wippe ist, habt ihr alle zusammen gewonnen! – Hier wird der Dodo seinem Ei ein neues Nest bauen und es endlich ausbrüten, hurra! (Ja, selbst auf der feurigen Dracheninsel findet sich ein gemütlich warmes Plätzchen, während es auf der Geisterinsel schön schaurig wird).



O nein! Das Ei ist während des Spiels von der Boot-Wippe heruntergefallen? – Dann habt ihr leider sofort verloren! So ein Unglück. Probiert's am besten gleich nochmal von vorn ...



*\* Sollte das Wackel-Ei doch einmal aus unerfindlichen Gründen nicht mehr weiterrollen, stupst es einmal gezielt mit dem Finger an, sodass es seine Wackelei fortsetzt, bevor ihr weiterspielt.*

## Änderungen für fortgeschrittene Spielerunden

Wollt ihr das Spiel schwieriger machen? – Dann könnt ihr mit einer, zwei oder allen drei der folgenden Änderungen spielen:

1. Legt vor Spielbeginn alle Wellenplättchen verdeckt aus (mit der Wellenseite nach oben).
2. Spielt mit mehr Inseln. Legt vor Spielbeginn 7 – 10 Inselkärtchen bereit.
3. Spielt mit weniger Wellenplättchen. Lasst ein Set Plättchen (vier unterschiedliche Tiere) in der Schachtel und legt die verbliebenen zwölf gleichmäßig verteilt auf die Wellenfelder.

### Profi-Variante „Navigationstalente“

Hier sind noch mehr Teamwork, Timing und Planung gefragt!

Die Wellenplättchen werden wie üblich offen ausgelegt (mit der Tierseite nach oben). Allerdings müsst ihr im Spielverlauf **jedes Plättchen, das ihr sammelt, SOFORT einsetzen** und zurück in die Schachtel legen.

Ihr könnt natürlich auch in der Profi-Variante mit den zwei fortgeschrittenen Änderungen, mehr Inselkärtchen und weniger Wellenplättchen, spielen.