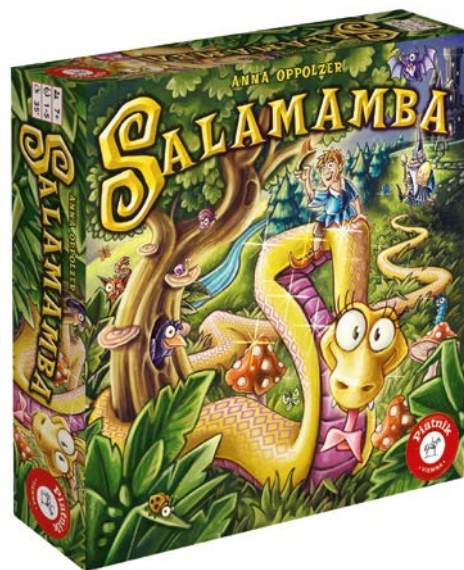




Zauberhaftes Geschlängel

Mit der geheimnisvollen, gelben Schlange gegen Fiesolix

Salamamba







Durch drei Kapitel einer zauberhaften Geschichte führt das kooperative Spiel „Salamamba“ furchtlose Abenteurer mit einem Hang zur Magie ab sieben Jahren. Wie im Märchen geht es um nichts geringeres, als den Sieg des Guten über das Böse. Die Spieler schlagen sich dabei geschlossen auf die Seite der freundlichen, gelben Schlange Salamamba und helfen ihr, den giftigen Zauberer Fiesolix, mit dem sie sich den Lebensraum Zauberwald teilen muss, ein ums andere Mal auszutricksen. Erklärtes Ziel: Dem alten Fiesling bei jedem Zug eine Schlangenlänge voraus zu sein.

Geschmeidig schlängelt sich Salamamba durch drei verschiedene Welten, die jeweils als separates Spiel oder als zusammenhängende Geschichte gespielt werden können. Je nach Kapitel ändert sich auch der grafisch an ein Märchenbuch erinnernde Spielplan. Bestehend aus vier einzelnen Elementen, entführt er die Spieler in den ersten beiden Kapiteln in einen Zauberwald mit unterschiedlichem Gelände und im dritten Abschnitt der Geschichte in die gruseligen Räume von Fiesolix Zauberburg. Der alte Zauberer selbst bewegt sich auf einem eigenen Spielfeldteil auf der Suche nach Pilzen im Wald, oder (das Spielfeld kurzer Hand umgedreht) die Treppen hinauf zum höchsten Turm seiner Burg. Wehe, wenn

Salamamba

Spieltyp: Familienspiel

 7+
 1-5
 35'
 ~ 27



er sein Ziel erreicht, bevor die Schlange ihre Aufgaben erledigt hat! Bei denen hängt wiederum alles von der richtigen Strategie und vom Gedächtnis der Schlangenspieler ab. Diese sind gut beraten, wenn sie ihre grauen Zellen in einen Topf werfen und sich untereinander beraten, denn nicht alle haben gleiche Kenntnis von den Wesen, die sich im Zauberwald herumtreiben und für den Zauberer spionieren!

Bewegt werden Salamamba und Fiesolix über zwei Zauberwürfel, die bei jedem Zug beide zum Einsatz kommen. Der lila Würfel des Zauberers legt dem Schlangenteam Hindernisse in den Weg und lässt Fiesolix schneller vorankommen. Der gelbe Würfel zeigt an, wie weit Salamamba sich im Wald weiterbewegen darf, um ihre Aufgaben zu erledigen. Wie der Spielplan besteht auch Salamamba aus einzelnen Teilen. Bei jedem Zug bewegt sie sich nicht einfach vorwärts, sondern wächst um so viele Teile, wie das Würfelergebnis vorgibt. Wahlweise kann sie auch schrumpfen oder komplett wenden, indem Kopf und Schwanzteil vertauscht werden. Das kann nützlich sein, denn sie muss, indem sie sich über ausgelegte Plättchen schlängelt, verschiedene Gegenstände oder Freunde finden, um ihre Aufgaben bewältigen zu können. Plättchen, die sie passiert, dürfen angesehen und eingesammelt werden. Aber Vorsicht: Unter einigen von ihnen verbergen sich hinterhältige Tiere, die die Schlange beim Zauberer verpetzen und ihn zur Eile antreiben!

Den spannenden Wettlauf mit Schlange für abenteuerlustige Magier ab sieben Jahren hat sich Anna Oppolzer ausgedacht. Für das charmante Familienspiel kann man ab sieben Jahren im Handel „Schlange stehen“.

Die Autorin:

Anna Oppolzer (Jahrgang 1983) ist Kunsthistorikerin, Pilzsachverständige und Mitglied im Beirat der SAZ. Die angehende Mutter lebt mit ihrer Familie in Heidelberg. Nach ihrem Studium arbeitete sie für einen Kunstverlag, bevor sie sich selbstständig machte. Seit 2014 entwickelt sie im Kreativbüro „Mosaik Atelier“ u.a. Spieleideen – zusammen mit ihrem Mann Stefan Kloß. Inzwischen sind mehrere Kinder- und Familienspiele des Paares erschienen. „Salamamba“ ist die erste Einzelveröffentlichung von Anna Oppolzer und beruht auf einem Spielekonzept, an welchem sie als „Palast der Brillenschlangen“ und „Zauberschlange & Hexenmeister“ über mehrere Jahre arbeitete.



Weitere Informationen

PR-Büro Halik
02266 67 477
office@halik.at
halik.at



Piatnik
Hütteldorfer Straße 229-231
1140 Wien
01 914 41 51
info@piatnik.com
piatnik.com