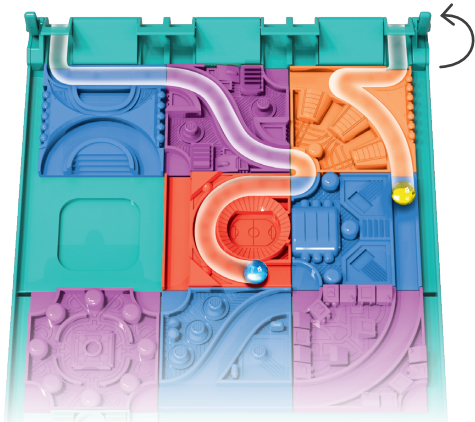


ABFAHRT!

Wenn du denkst, dass du das Rätsel gelöst hast, musst du deine Lösung überprüfen. Klappe die Schranke nach oben, damit die Murmeln losrollen.



Kommt jede Murmel an ihrer Zielposition an, hast du das Rätsel gelöst! Denke daran: Haben mehrere Murmeln dieselbe Zielposition, müssen sie genau in der vorgegebenen Reihenfolge dort ankommen. Andernfalls ist das Rätsel nicht gelöst.

War deine Lösung nicht richtig, verändere deine Strecke und probiere es noch mal!

Falls du mal nicht weiterkommst, gibt es zu jedem Rätsel einen oder mehrere Tipps, die dir helfen (siehe **TIPPS**).

Die Rückseiten der Rätselkarten zeigen die richtige Lösung.



TIPPS

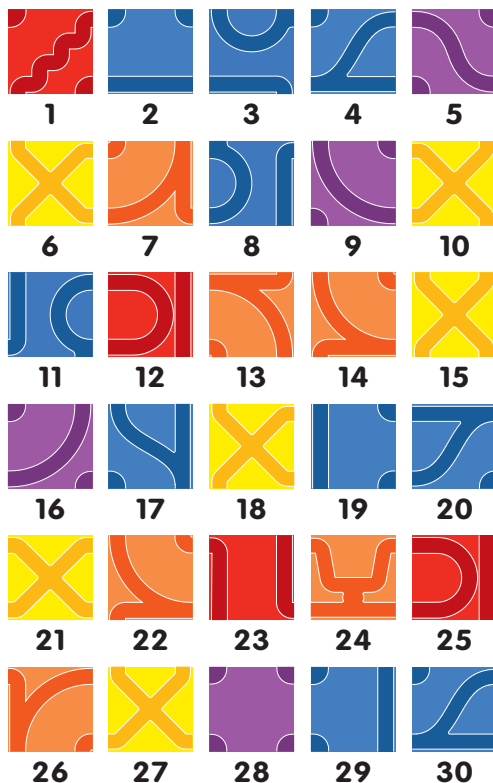


Jede Rätselkarte zeigt eine oder mehrere Tippnummern. Tipps helfen dir, falls du bei der Lösung eines Rätsels mal nicht weiterweißt. Jeder

Tipp verrät dir, wie du eines der verfügbaren Plättchen platzieren musst.

Um dir einen Tipp zu holen, suche in der Übersicht unten das Plättchen mit der gezeigten Tippnummer heraus. Platziere dieses Plättchen auf dem Spielbrett dort, wo die Tippnummer steht. Drehe das Plättchen dabei genau so, wie es in der Übersicht unten ausgerichtet ist!

Gibt es zu einer Rätselkarte zwei Tipps, hole dir am besten erst einen der Tipps und versuche damit, das Rätsel zu lösen. Falls du dann immer noch nicht weiterkommst, sieh dir auch den zweiten Tipp an.



HINWEISE

Bei manchen Rätseln musst du für die Lösung um die Ecke denken. Es gibt viele kreative Wege, die Plättchen einzusetzen und die Murmeln zu bewegen. Experimentiere ruhig!

Wenn du gerade Bahnen und Kurven richtig einsetzt, können Murmeln mit genug Schwung auch ein Stück nach oben rollen. Das ist bei manchen Rätseln sehr hilfreich!

Falls deine Lösung mit der Lösung auf der Rückseite der Karte übereinstimmt, aber die Murmeln nicht an ihren Zielpositionen ankommen, kann das verschiedene Gründe haben:

- Womöglich sind die Plättchen nicht richtig eingesetzt. Überprüfe, ob alle Plättchen richtig sitzen und drücke sie so an ihren Platz, dass sie flach aufliegen.
- Womöglich ist die Fläche, auf der das Spielbrett steht, nicht eben. Um das zu überprüfen, lege eine Murmel auf die Fläche und schau, ob sie wegrollt. Falls ja, stelle das Spielbrett woanders auf. Falls das nicht geht, richte das Spielbrett so aus, dass das untere Ende in die Richtung zeigt, in die die Murmel beim Testen weggerollt ist.

Herausgegeben durch Asmodee Group
unter der Lizenz von Funko, LLC.
Vertrieb durch:
Asmodee Germany

AB 8 JAHREN

SOLOSPIEL



SPIELANLEITUNG

Spielmaterial: 1 ausklappbares Spielbrett,
40 Rätselkarten, 8 Murmeln
(je 2 in Blau, Rot, Grün und Gelb),
16 quadratische Plättchen, 1 Spielanleitung

WILLKOMMEN IN TURBOTOPIA!

In der Zukunft bewegen sich die Leute in Turbokugeln fort. Diese Transportkapseln rollen schnell wie der Blitz über lange, kurvenreiche Bahnen an ihr Ziel.

Turbotopia ist eine sehr belebte Stadt. Tausende reisen hier jeden Tag durch die Stadt. Und alle wollen pünktlich an ihrem Ziel ankommen! Turbokugeln bewegen sich mithilfe der Schwerkraft. Jede Strecke und Abfahrtszeit muss daher genauestens geplant werden.

Du bist Turbotron, ein Roboter, der den Verkehr in Turbotopia regelt. Deine Aufgabe ist es, die täglichen Reisepläne zu erfüllen. Verschiebe ganze Stadteile, damit die Turbokugeln durch Labyrinth aus sich kreuzenden Bahnen sausen können. Du hast keine Zeit zu verlieren – in der Stadt ist viel los und der Tag fängt gerade erst an!



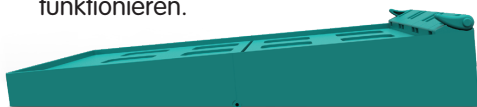
SPIELÜBERSICHT

Turbotopia ist ein Rätselspiel, bei dem du quadratische Plättchen (verschiedene Stadtteile) auf einem schrägen Spielbrett anordnest und Bahnen miteinander verbindest, damit die Murmeln (die Turbokugeln) von ihren Startpositionen an ihre Zielpositionen rollen können, die jede Rätselkarte vorgibt.

SPIELAUFBAU

1 STADT AUFBAUEN

Klappe das Spielbrett auf und stelle es auf eine ebene Fläche. Falls die Fläche nicht eben ist, kann es manchmal passieren, dass einige der schwierigeren Rätsel nicht richtig funktionieren.



2 RÄTSEL WÄHLEN

Die Rätsel sind in vier Schwierigkeitsgrade unterteilt:



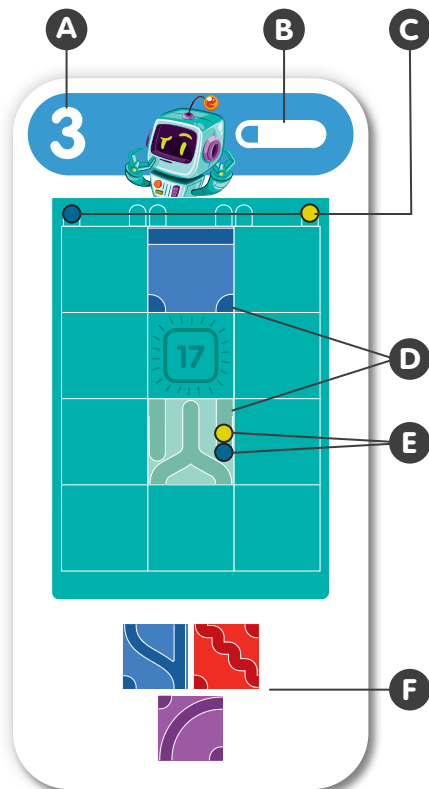
Fange mit einem leichten Rätsel an und steigere von Mal zu Mal die Schwierigkeit.

3 RÄTSEL AUFBAUEN

Platziere die benötigten Plättchen und Murmeln wie auf der Rätselkarte gezeigt auf dem Spielbrett. Schon kann es losgehen!

RÄTSELKARTEN

Jede Rätselkarte zeigt einen Teil von Turbotopia. Sie gibt die Start- und Zielpositionen der Murmeln vor, ein oder mehrere feste Plättchen sowie die verfügbaren Plättchen, mit denen du die Strecke fertigstellen sollst. Achte darauf, das Rätsel genauso aufzubauen, wie es auf der Rätselkarte zu sehen ist.



- A** Rätselnummer
- B** Schwierigkeitsgrad
- C** Startpositionen der Murmeln
- D** Feste Plättchen
- E** Zielpositionen
- F** Verfügbare Plättchen

STARTPOSITIONEN DER MURMELN

Meistens beginnen die Murmeln an einer der 6 Startpositionen **C** oben auf dem Spielbrett. Lege die benötigten Murmeln an ihre jeweilige Startposition und klappe die Schranke nach unten, damit sie nicht wegrollen.



Schranke

Bei manchen Rätseln beginnt eine Murmel auf einem Plättchen. Lege die Murmel dazu in die Mulde auf dem Plättchen. Um das Rätsel zu lösen, muss diese Murmel von einer anderen angestoßen werden, die über dieses Plättchen rollt.



ZIELPOSITIONEN DER MURMELN

Jede Murmel muss am Ende an ihrer jeweiligen Zielposition **E** ankommen, die auf der Rätselkarte abgebildet ist. Falls mehrere Murmeln dieselbe Zielposition haben, müssen sie genau in der vorgegebenen Reihenfolge dort ankommen.

FESTE PLÄTTCHEN

Bei jedem Rätsel gibt es ein oder mehrere feste Plättchen **D**. Mindestens eines davon ist immer ein Zielplättchen. Platziere alle festen Plättchen wie vorgegeben auf dem Spielbrett. Achte darauf, die richtigen Plättchen zu verwenden (manche sehen sich sehr ähnlich) und drehe sie so, wie auf der Karte gezeigt. Feste Plättchen darfst du weder drehen noch bewegen.

VERFÜGBARE PLÄTTCHEN

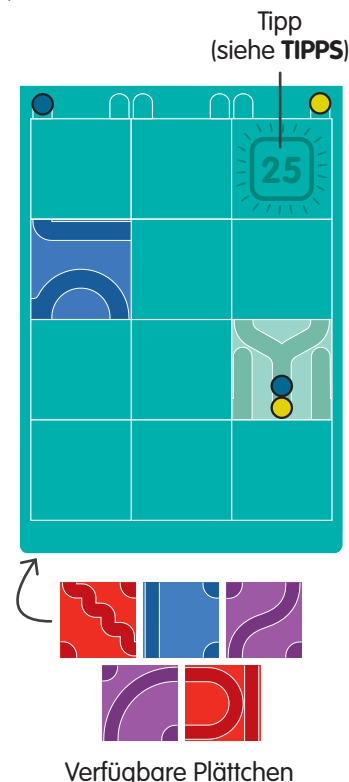
Jede Rätselkarte zeigt auch die verfügbaren Plättchen, die du für die Lösung des Rätsels verwenden kannst **F**. Suche sie heraus und lege sie neben dem Spielbrett bereit.

SPIELABLAUF

RÄTSEL LÖSEN

Um ein Rätsel zu lösen, platziere alle verfügbaren Plättchen auf dem Spielbrett und bilde mit ihnen Bahnen, über die die Murmeln an ihre Zielpositionen rollen können.

Du darfst die verfügbaren Plättchen beliebig drehen. (Denke daran, dass die festen Plättchen nicht gedreht oder bewegt werden dürfen!)



HINWEIS: Manchmal dienen feste Plättchen nur als Dekoration und sind nicht Teil der Lösung.