

Die Schildkröte

Der Chip „Schildkröte“ wird immer dann 1 Feld im Uhrzeigersinn weitergezogen, wenn ihr eine Wetterkarte zieht oder einen Stein erhaltet. Der Chip „Schildkröte“ wird nie auf die Abkürzung in der Mitte gezogen. Wenn der Chip „Schildkröte“ über das nächste Schildkröten-Feld hinweggezogen wird, trägt die Meeresströmung hinter ihm neue Muscheln nach Otter World. Dazu mischt ihr die Muscheln, die in der Spielfeldmitte liegen, verdeckt und verteilt sie wieder auf den Feldern. Legt aufgedeckt auf jedes dunkle Feld 2 Muscheln und auf jedes helle Feld und jedes Schildkröten-Feld 1 Muschel.

Spielende

Landet der Chip „Schildkröte“ auf dem Feld, auf dem er zu Beginn des Spiels stand oder zieht darüber hinweg, neigt sich der Tag und damit auch das Spiel dem Ende zu. Dann wird der Startspieler-Marker auf die Sonnenuntergang-Seite gedreht und noch bis zum Startspieler weitergespielt, sodass jeder gleich viele Spielzüge gespielt hat.

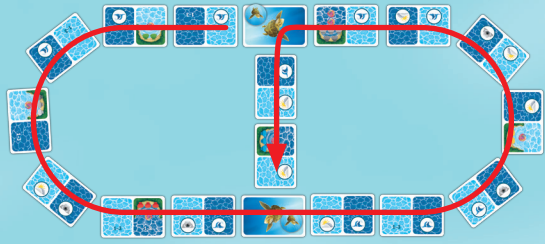
Beispiel-Spielzug:



Zu Beginn deines Spielzugs stehst du auf einem Feld mit Wettersymbol, auf dem eine blaue Muschel liegt. Du darfst aber weder die Muschel sammeln noch die Feldaktion nutzen, da du zuerst deinen Otter bewegen musst. Deine Geschwindigkeitsanzeige zeigt dir an, dass du deinen Otter 2 Felder bewegen darfst. Das tust du. Dann nutzt du deine Wetterkarte „Schwimme 6 Felder weiter.“ und bewegst deinen Otter weitere 6 Felder in dieselbe Richtung. Danach legst du noch eine Wellenkarte mit der kleinen Welle auf den Ablagestapel und bewegst deinen Otter weitere 5 Felder in dieselbe Richtung. Insgesamt bewegst du deinen Otter also $2+6+5=13$ Felder in eine Richtung.

Du landest auf dem „1–3“-Feld, auf dem noch eine gelbe Muschel liegt. Du könntest sie sammeln, entscheidest dich aber für die Feldaktion und bewegst deinen Otter 3 Felder auf die Bucht mit den 5 grauen Muscheln. Hier liegt noch

Beginnt hinter dem Schildkröten-Feld und legt sie in der abgebildeten Reihenfolge aus, bis keine Muscheln mehr in der Spielfeldmitte liegen.



Nun bekommt ihr Punkte für eure Schönen Steine. Die Steine-Chips zählen **jeweils 3 Punkte**. Hinzu kommen vielleicht Wetterkarten mit jeweils 1 weiteren Stein. Diese zählen **jeweils 1 Punkt**. Wer am Ende die meisten Steine und damit Punkte besitzt, ist der beliebteste Otter und gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt, wer zusätzlich noch die meisten Muscheln auf der Geschwindigkeitsanzeige hat. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnen mehrere Otter.

Alternativstrecken

Wenn ihr schon ein paar Runden gespielt habt, könnt ihr auch eine der abgebildeten Alternativstrecken ausprobieren oder euch selbst eigene Strecken ausdenken.



Erklärung Wetterkarten



Du darfst im Schritt „Otter bewegen“ sofort zu der Bucht mit den 3 roten Muscheln oder zur Bucht mit den 2 grünen Muscheln schwimmen, egal ob du in dieser Bucht Muscheln eintauschen kannst oder nicht.



Du darfst deinen Otter im Schritt „Otter bewegen“ 1 Feld weiter oder weniger weit ziehen. Wenn du minus 1 Feld gehst, setzt du deinen Otter wieder 1 Feld zurück. Dies gilt allerdings nicht als Richtungswechsel.



Du darfst deinen Otter im Schritt „Otter bewegen“ 6 Felder weiterziehen. Du darfst deine Richtung also nicht ändern und es müssen genau 6 Felder sein.



Anstatt deinen Otter 1–3 Felder vor- oder zurückzubewegen, darfst du ihn 1–4 Felder vor- oder zurückbewegen, wenn du auf einem „1–3“-Feld landest. Das darfst du mehrmals in deinem Zug nutzen.



Entscheidest du dich auf einem Feld mit Wellensymbol, eine Karte zu ziehen, darfst du 2 Wellenkarten statt 1 nehmen.



Du darfst die Feldaktion des linken oder rechten Nachbarfelds statt der Feldaktion auf dem Feld, auf dem sich dein Otter befindet, ausführen. Du kannst dies mehrmals in deinem Zug tun und diese Karte mit der Karte „Ziehe 2 Wellenkarten statt 1.“ kombinieren.



Wenn du in einer Bucht mit roten oder grauen Muscheln rote Muscheln gegen Schöne Steine eintauschst, musst du jeweils 1 rote Muschel weniger abgeben. Besitzt du noch die Karte „Du musst 1 blaue Muschel weniger abgeben.“, kannst du in bestimmten Buchten beide Karten miteinander kombinieren.



Deine blauen Muscheln sind nun bunte Muscheln, also Joker. Du musst diese Muscheln allerdings besitzen, das heißt, dass du eine Karte wie „Du musst 1 blaue Muschel weniger abgeben.“ nicht als bunte Muschel benutzen darfst. Besitzt du ebenfalls die Karte „Deine roten Muscheln zählen wie bunte.“, kannst du beide Karten miteinander kombinieren.



In der Bucht mit den 2 grünen Muscheln kannst du 5 grüne Muscheln gegen 3 Schöne Steine eintauschen. Anstatt grüner Muscheln darfst du auch rote und/oder blaue Muscheln, die durch andere Wetterkarten zu bunten Muscheln geworden sind, eintauschen.

Erklärung Wetterkarten



Mit dieser Karte darfst du vor deinem Tausch gegen Schöne Steine beliebig viele deiner grünen Muscheln gegen rote und/oder blaue Muscheln eintauschen; und/oder beliebig viele deiner gelben Muscheln gegen rote und/oder blaue. Die Muscheln musst du aus der Spielfeldmitte nehmen. Du kannst nur so viele Muscheln eintauschen, wie sich dort befinden. Rote und/oder blaue Muscheln gegen grüne und/oder gelbe eintauschen, ist nicht erlaubt.



Anstatt Muscheln vom Feld, auf dem dein Otter steht, zu sammeln, darfst du 1 beliebige Muschel aus der Spielfeldmitte sammeln. Dies ist nur möglich, wenn sich dort Muscheln befinden.



Anstatt Muscheln vom Feld, auf dem dein Otter steht, zu sammeln, darfst du die Muscheln des linken oder rechten Nachbarfelds sammeln, wenn sich dort welche befinden.



Sammelst du 1 Muschel, darfst du sie auf das freie Feld dieser Karte legen. Du hast dadurch die Möglichkeit, 1 Muschel mehr zu sammeln bzw. den Otter weiter zu bewegen, weil ein Würfelsymbol mehr frei bleibt. Du kannst die Muschel nicht von diesem Feld auf die Geschwindigkeitsanzeige schieben. Es ist erlaubt, mehrere dieser Karten zu besitzen.



Diese Karte ist am Spielende 1 zusätzlichen Punkt wert.



Originalausgabe
Alle Rechte vorbehalten

Die Nutzung unserer Inhalte für alle Arten von Text- und Data-Mining, insbesondere für die (Weiter-)Entwicklung und das Training jeglicher KI-Systeme, im Sinne von § 44b UrhG ist hiermit ausdrücklich vorbehalten
Gedruckt in Deutschland
Spielidee: Gérard Pierson
Illustrationen: Jenny Palmer
Redaktion: Teresa Herbig
Grafik, Satz, Layout: Carolin Glaser
produktsicherheit@magellanverlag.de



magellan®

© 2025 Magellan GmbH & Co. KG,
Dr.-Robert-Pfleger-Straße 6,
96052 Bamberg, Germany

www.magellanverlag.de

Gérard Pierson

OTTER WORLD

SPIELANLEITUNG

8+ 2–4

45–60 min



magellan®

Während die alte Schildkröte gemächlich ihre Runde dreht, tauchen flinke Seeotter von morgens bis abends nach leckeren Muscheln. Sie kennen alle Abkürzungen durch die Höhlen und nutzen Wetter und Wellen, um von einem Ort zum anderen zu gelangen. Doch eine Sache lieben Otter noch mehr als Futter ... nämlich Steine. Zum Glück wissen

Spielmaterial

- 1 Startspieler-Marker
- 1 Chip „Schildkröte“
- 4 Spieler-Tableaus mit Geschwindigkeitsanzeige
- 4 Otter-Spielfiguren
- 50 Muscheln (13 rote, 13 blaue, 9 grüne, 9 gelbe, 6 bunte)
- 33 Schöne Steine
- 18 Meerkarten
- 8 Wellenkarten
- 24 Wetterkarten



Mischt nun verdeckt die Muscheln und legt aufgedeckt auf jedes dunkle Feld 2 Muscheln und auf jedes helle Feld und jedes Schildkröten-Feld 1 Muschel. Das gilt auch für die Felder mit Bucht. Achtet darauf, dass die Symbole auf den Karten sichtbar bleiben.

Ziel des Spiels

Sammelt Muscheln und tauscht sie in den Buchten gegen Schöne Steine. Die Person, die am Ende die meisten Schönen Steine besitzt, gewinnt.

Spielbeginn

Wer zuletzt das Meer gesehen hat, legt den Startspieler-Marker mit der Tag-Seite nach oben neben sein Tableau und beginnt das Spiel. Dazu stellst du deinen Otter auf ein beliebiges Feld und nimmst dir die 1 bis 2 Muscheln, die auf diesem Feld liegen. Stattdessen kannst du auch eine

sie, in welchen Buchten sie die schönsten Exemplare finden und welche Muscheln sie dafür eintauschen müssen. Jetzt heißt es schnell, aber auch clever sein und geschickt tauschen. Denn wer am Ende die meisten schönen Steine besitzt, ist auch der beliebteste Otter in ganz Otter World.

Spielaufbau

Legt die 2 Meerkarten „Schildkröte“ parallel zueinander mit Ausrichtung im Uhrzeigersinn aus und so, dass noch 2 Karten längs dazwischen Platz haben. Mischt die übrigen Meerkarten und legt sie in einem Oval mit Abkürzung in der Mitte aus. Die Abbildung zeigt euch, in welcher Form ihr die Karten auslegen solltet. Achtet beim Aufbau auf Folgendes:

- Tiefere (dunklere) und flachere (hellere) Meeresfelder wechseln sich ab.
- Zwischen jeder Meerkarte mit Bucht muss mindestens eine Meerkarte ohne Bucht liegen.

Ablauf eines Spielzugs

Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Ein Spielzug besteht aus bis zu **4 Schritten**

in **folgender Reihenfolge**:

1. Otter bewegen

- Du **musst** zu Beginn deines Spielzugs deinen Otter in beliebige Richtung weiterbewegen.
- Um deinen Otter zu bewegen, darfst du die aktuelle Geschwindigkeit, die auf deinem Spieler-Tableau angezeigt wird, **und/oder** eine oder mehrere Wellenkarte(n) und Wetterkarte(n) der Kategorie „Otter bewegen“ einsetzen sowie Höhlen- und „1–3“-Felder nutzen.

1.1. Geschwindigkeitsanzeige

Wenn du Muscheln einsammelst, legst du sie der Reihe nach auf den Würfelsymbolen deiner Geschwindigkeitsanzeige ab. Du beginnst links oben auf der „1 – 6“-Würfelabbildung und folgst dann den Pfeilen. Je mehr Muscheln du sammelst, desto langsamer wirst du also. Wenn du Muscheln abgibst, rutschen die übrigen Muscheln auf der Anzeige nach „oben“ nach.

Beispiel:

Bei Carina liegen 4 Muscheln auf der Geschwindigkeitsanzeige. Sie darf ihren Otter deshalb genau 2 Felder weit bewegen. Bei Marek liegt gerade keine Muschel auf der Geschwindigkeitsanzeige. In seinem Zug darf er sich aussuchen, wie weit er seinen Otter bewegt – aber mindestens 1 Feld und maximal 6 Felder weit.

1.2. Weitere Fortbewegungsmöglichkeiten

Hast du bereits die Geschwindigkeitsanzeige genutzt, **darfst** du weitere Fortbewegungsmöglichkeiten nutzen, um deinen Otter noch weiter zu bewegen. Nutzt du die Geschwindigkeitsanzeige **nicht, musst** du mindestens eine Wellenkarte und/oder Wetterkarte der



Höhle

Auf diesem Feld darfst du deinen Otter auf ein anderes Feld mit Höhle bewegen. Bewegst du deinen Otter danach noch mit einer Karte weiter, darfst du **die Richtung ändern**.

2. Karte ziehen oder Muscheln sammeln

Landet dein Otter auf einem Feld mit Wellen- oder Wettersymbol, auf dem Muscheln liegen, **darfst** du eine Karte ziehen **oder** Muscheln sammeln. Liegen keine Muscheln mehr auf dem Feld, **kannst** du eine Karte ziehen.

2.1. Karte ziehen



Welle

Auf einem **Feld mit Wellensymbol** darfst du dir die oberste Wellenkarte nehmen und diese aufgedeckt vor dir auslegen, auch wenn du bereits eine oder mehrere besitzt. Du darfst sie in einem späteren Spielzug im Schritt „Otter bewegen“ einsetzen. Danach kommt sie auf den Ablagestapel. Es gibt 2 verschiedene Wellenkarten. Mit der kleinen

Schritt 1 – Otter bewegen

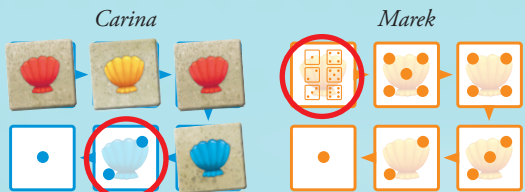
Schritt 2 – Karte ziehen oder Muscheln sammeln

Schritt 3 – Muscheln gegen Schöne Steine eintauschen

Schritt 4 – Muscheln zurücklassen

- Während deines Spielzugs darfst du die Richtung, in die du deinen Otter ziehst, **nicht** ändern (außer auf den Höhlen- und „1–3“-Feldern).
- Dein Otter darf auf einem Feld landen, auf dem sich der Otter eines anderen Spielers oder der Chip „Schildkröte“ befindet.

- Liegen **keine Muscheln** auf deiner **Geschwindigkeitsanzeige**, darfst du deinen Otter 1–6 Felder in eine beliebige Richtung bewegen.
- **Liegen Muscheln auf deiner Geschwindigkeitsanzeige**, musst du deinen Otter **genau** die Anzahl an Feldern weit in eine beliebige Richtung bewegen, die die höchste sichtbare Würfelzahl abbildet.



Kategorie „Otter bewegen“ einsetzen, da du deinen Otter zu Beginn deines Spielzugs immer bewegen musst. Danach kannst du die Geschwindigkeitsanzeige nicht mehr nutzen. Aber du kannst nun noch weitere Wellen- und Wetterkarten sowie Höhlen- und „1–3“-Felder nutzen und kombinieren.

1–3

Auf einem „1–3“-Feld darfst du deinen Otter 1, 2 oder 3 Felder in eine Richtung ziehen. Du darfst hier auch **die Richtung ändern**.



Welle darfst du im Schritt „Otter bewegen“ 1, 2, 3, 4, 5 oder 6 Felder weiterziehen. Mit der großen Welle darfst du im Schritt „Otter bewegen“ 7, 8, 9, 10, 11 oder 12 Felder weiterziehen. Ist der Wellenkartenstapel leer, mischt ihr die Karten des Ablagestapels und legt sie wieder als verdeckten Stapel in die Spielfeldmitte.



Wetter

Auf einem **Feld mit Wettersymbol** darfst du die obersten 2 Wetterkarten ziehen und eine von beiden aufgedeckt vor dir auslegen. Die andere Karte schiebst du verdeckt unter den Wetterkartenstapel. Wetterkarten sind dauerhaft, das heißt, dass du sie **1-mal in jedem deiner Spielzüge** einsetzen kannst. Sie werden nicht auf den Ablagestapel gelegt. Die Ereignisse

2.2. Muscheln sammeln

Landet dein Otter auf einem Feld, auf dem Muscheln liegen, darfst du diese einsammeln. Du **musst** nicht alle Muscheln nehmen, die auf dem Feld liegen, sondern kannst auch weniger oder gar keine Muscheln nehmen. Falls du nur einen Teil der Muscheln wählst, darfst du entscheiden, welche der Muscheln du haben möchtest. Die gesammelte(n) Muschel(n) legst du auf deiner

3. Muscheln gegen Schöne Steine eintauschen

Auf den Feldern, die eine Bucht zeigen, darfst du deine gesammelten Muscheln gegen Schöne Steine eintauschen, wenn sie zur Abbildung in der Bucht passen. Lege dazu die Muscheln, die du eintauschen möchtest, offen in die Spielfeldmitte und nimm dir die angezeigte Anzahl an Steinen. Wenn du genug Muscheln hast, kannst du auch mehrmals tauschen.

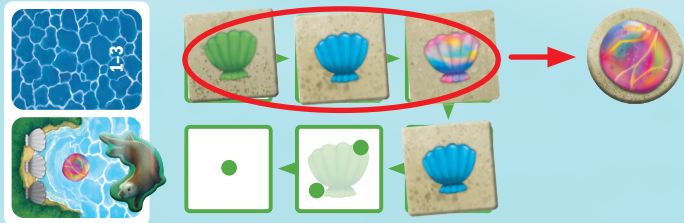
Beispiel:

Marek hat 3 gelbe, 1 grüne und 1 bunte Muschel und befindet sich in der Bucht mit den 2 gelben Muscheln. Er tauscht nun 2 gelbe Muscheln gegen 1 Stein. Danach tauscht er noch 1 gelbe und 1 bunte Muschel, die er als Joker für eine gelbe Muschel verwendet, gegen 1 weiteren Stein. Die grüne Muschel behält er.



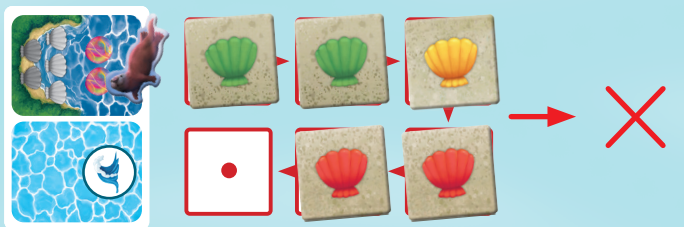
Beispiel:

Felina hat 2 blaue, 1 grüne und 1 bunte Muschel und befindet sich in der Bucht mit den 3 grauen Muscheln. Sie benötigt 2 Muscheln mit derselben Farbe und weitere 3 verschiedenfarbige Muscheln. Deshalb tauscht sie 1 blaue, 1 grüne und 1 bunte Muschel gegen 1 Stein. Die bunte Muschel verwendet sie hier als gelbe oder rote Muschel.



Beispiel:

Amira hat 2 grüne, 2 rote und 1 gelbe Muschel und befindet sich in der Bucht mit den 5 grauen Muscheln. Sie benötigt 2 Muscheln mit derselben Farbe und weitere 3 Muscheln in einer anderen Farbe. Sie kann ihre Muscheln nicht gegen 2 Steine eintauschen, da ihre 5 Muscheln nicht 2, sondern 3 verschiedene Farben haben.



4. Muscheln zurücklassen

Als letzte Aktion darfst du eine oder mehrere gesammelte Muscheln von deiner Geschwindigkeitsanzeige auf deinem aktuellen Feld zurücklassen. Lege die Muscheln auf das Feld,

der Wetterkarten beziehen sich auf unterschiedliche Schritte eines Spielzugs und dürfen auch nur in diesem Schritt gespielt werden. Am Ende der Spielanleitung werden die einzelnen Wetterkarten genauer erklärt. Hast du dir eine Wetterkarte genommen, zieht der Chip „Schildkröte“ 1 Feld auf seiner Bahn weiter (mehr dazu unter *Schildkröte*).

Geschwindigkeitsanzeige ab. Die „1“-Würfelabbildung muss aber immer zu sehen sein. Insgesamt dürfen also bis zu 5 Muscheln auf deiner Geschwindigkeitsanzeige liegen. Ist diese bereits voll, kannst du keine weiteren Muscheln nehmen. Du kannst zu diesem Zeitpunkt in deinem Zug keine Muscheln von der Geschwindigkeitsanzeige ablegen, um die Muscheln vom Feld sammeln zu können.

Eine bunte Muschel ist ein Joker. Sie ersetzt eine beliebige Muschelfarbe. Graue Muschelabbildungen in der Bucht bedeuten, dass du für jeden Grauton eine andere Muschelfarbe eintauschen musst, du kannst aber die Farbe selbst wählen. Ziehe den Chip „Schildkröte“ für jeden erhaltenen Stein jeweils 1 Feld weiter.