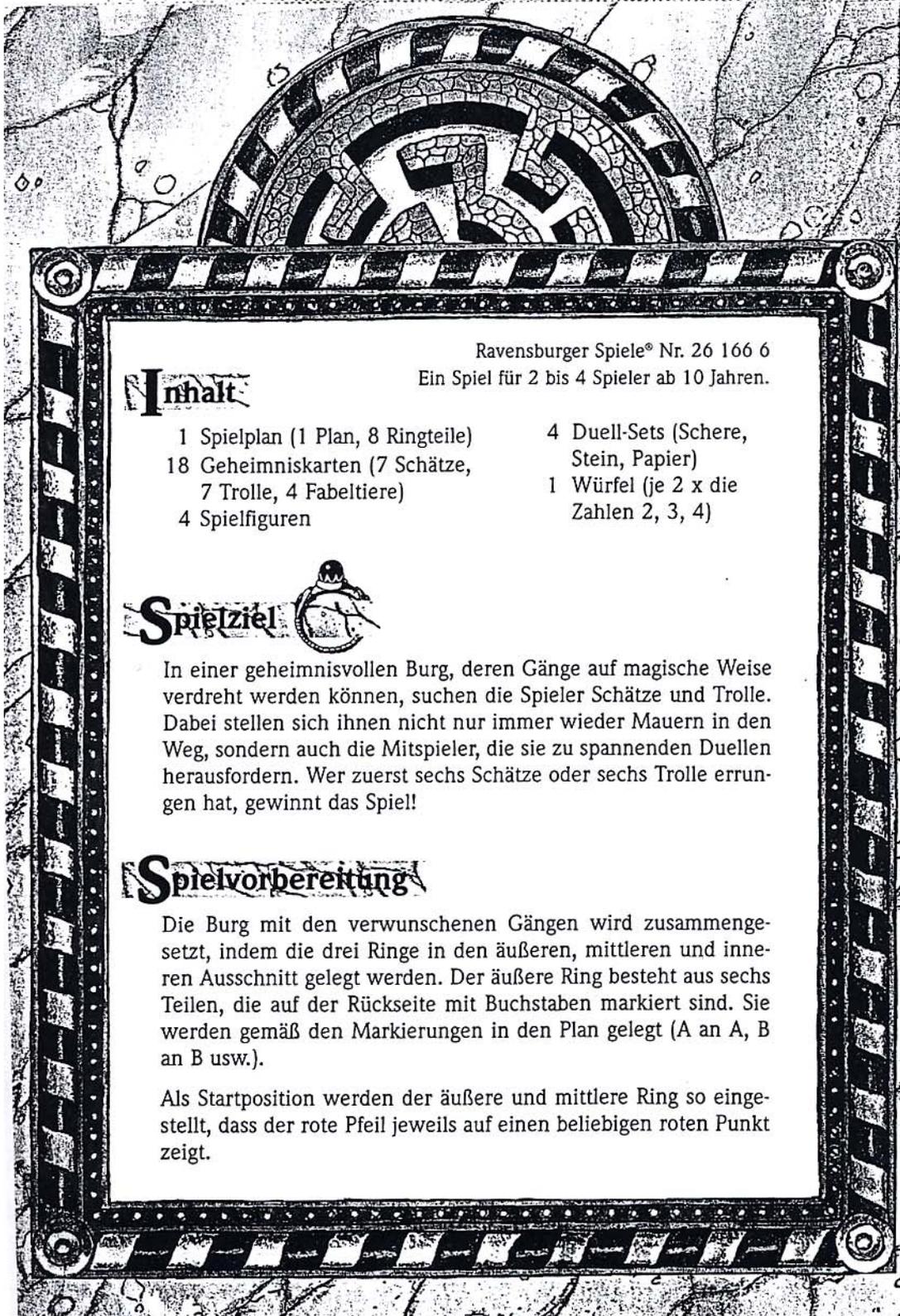




Ravensburger



Ravensburger Spiele® Nr. 26 166 6  
Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren.

## Inhalt

- |  |                                      |
|--|--------------------------------------|
| 1 Spielplan (1 Plan, 8 Ringteile)                      | 4 Duell-Sets (Schere, Stein, Papier) |
| 18 Geheimniskarten (7 Schätze, 7 Trolle, 4 Fabeltiere) | 1 Würfel (je 2 x die Zahlen 2, 3, 4) |
| 4 Spielfiguren   |                                      |

## Spielziel

In einer geheimnisvollen Burg, deren Gänge auf magische Weise verdreht werden können, suchen die Spieler Schätze und Trolle. Dabei stellen sich ihnen nicht nur immer wieder Mauern in den Weg, sondern auch die Mitspieler, die sie zu spannenden Duellen herausfordern. Wer zuerst sechs Schätze oder sechs Trolle errungen hat, gewinnt das Spiel!

## Spielvorbereitung

Die Burg mit den verwunschenen Gängen wird zusammengesetzt, indem die drei Ringe in den äußeren, mittleren und inneren Ausschnitt gelegt werden. Der äußere Ring besteht aus sechs Teilen, die auf der Rückseite mit Buchstaben markiert sind. Sie werden gemäß den Markierungen in den Plan gelegt (A an A, B an B usw.).

Als Startposition werden der äußere und mittlere Ring so eingestellt, dass der rote Pfeil jeweils auf einen beliebigen roten Punkt zeigt.



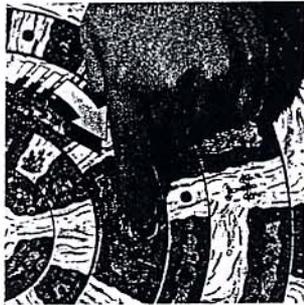


## Los geht's

Der jüngste Spieler beginnt, nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter. Die aufgedeckte Karte zeigt einen Schatz, einen Troll oder ein Fabeltier. Die Spieler suchen die Kartenabbildung auf dem Spielplan und versuchen, sie mit ihrer Spielfigur zu erreichen.

### Gänge verändern

Am Anfang seines Zuges **muss** der Spieler, der an der Reihe ist, das Labyrinth **zweimal** verändern (Ausnahme siehe unter Sonderfälle).



Folgende Möglichkeiten gibt es:

- Einen der beiden äußeren Ringe um 2 Punkte drehen.
- Die beiden äußeren Ringe um je 1 Punkt drehen.
- Den inneren Ring beliebig weit und einen der äußeren Ringe um 1 Punkt drehen.

### Den inneren Ring drehen

Der innere Ring wird beliebig weit gedreht, jedoch immer so, dass dabei ein neuer Gang entsteht. Das Drehen in die gleiche Position (also um 360°) ist nicht erlaubt. Der innere Ring darf nicht zweimal in einem Zug gedreht werden.

### **Einen der äußeren Ringe drehen**

Die äußeren Ringe werden nur rechts herum - in Richtung der großen, gelben Pfeile - gedreht. Drehen um 1 Punkt bedeutet, dass der rote Pfeil zum nächsten roten Punkt wandert.

**Wichtig: Die Ringe müssen vor dem Ziehen gedreht werden. Probieren ist nicht erlaubt!**

### **Figur bewegen und Schätze, Trolle oder Fabeltiere sammeln**

Nach Veränderung der Gänge darf der Spieler, der an der Reihe ist, seine Figur auf einem ununterbrochenen Gang beliebig weit ziehen - auch über andere Figuren hinweg. Es besteht allerdings kein Zugzwang.

Folgende Situationen können eintreten:

- Der Spieler zieht auf das Feld mit der gesuchten Abbildung: Er nimmt die offen liegende Karte verdeckt auf die Hand und dreht anschließend die nächste Geheimniskarte vom Stapel um. Damit endet sein Zug.
- Er zieht zu der Figur eines anderen Spielers und kann ein Duell austragen (siehe unten).
- Er zieht auf ein beliebiges Feld und beendet dort den Zug.

Ist der Stapel mit Geheimniskarten aufgebraucht, können die Trolle und Schätze nur noch durch Duelle den Besitzer wechseln.





### **Sonderfälle:**

- Man steht zu Beginn seines Zuges auf dem Feld mit der gesuchten Abbildung: Dann braucht man die Gänge nicht zu verändern und darf die Karte sofort nehmen. Der Zug ist beendet.
- Der Zug endet auf einem Feld mit zwei anderen Spielern: Möchte man ein Duell ausfechten, kann man sich einen der Spieler aussuchen.
- Man zieht auf das Feld mit der gesuchten Abbildung und dort stehen bereits ein oder mehrere andere Spieler: Man muss sich entscheiden, ob man die Karte nehmen möchte oder einen der Spieler zum Duell herausfordert.

### **Die Fabeltiere**

Die Fabeltiere werden wie die Schatz- und Troll-Karten gesammelt. Statt eines Zuges (Ringe drehen und ziehen) kann ein Spieler ein Fabeltier abgeben.

Er hat dann eine der beiden folgenden Möglichkeiten:

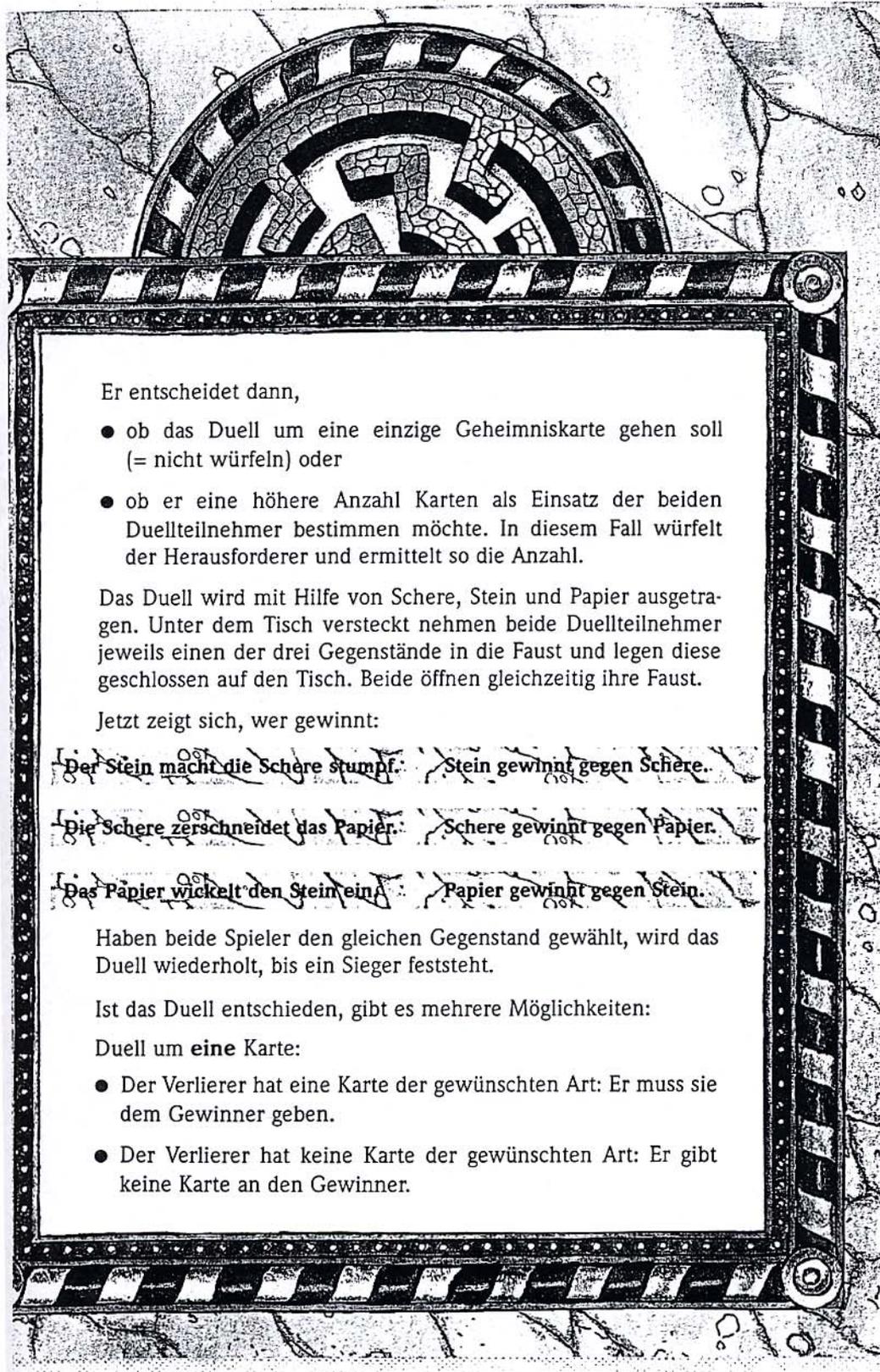
- Er versetzt seine Figur auf ein beliebiges Feld des Spielplans.
- Er zieht von einem beliebigen Mitspieler verdeckt eine Karte.

Die Fabeltier-Karte geht jeweils aus dem Spiel.

### **Das Duell**

Sobald ein Spieler seine Figur auf ein bereits von einem anderen Spieler besetztes Feld zieht, darf er diesen zum Duell herausfordern. Zunächst kündigt der Herausforderer an, ob das Duell um Schätze oder Trolle geht.





Er entscheidet dann,

- ob das Duell um eine einzige Geheimniskarte gehen soll (= nicht würfeln) oder
- ob er eine höhere Anzahl Karten als Einsatz der beiden Duellteilnehmer bestimmen möchte. In diesem Fall würfelt der Herausforderer und ermittelt so die Anzahl.

Das Duell wird mit Hilfe von Schere, Stein und Papier ausgetragen. Unter dem Tisch versteckt nehmen beide Duellteilnehmer jeweils einen der drei Gegenstände in die Faust und legen diese geschlossen auf den Tisch. Beide öffnen gleichzeitig ihre Faust.

Jetzt zeigt sich, wer gewinnt:

Der Stein macht die Schere stumpf. Stein gewinnt gegen Schere.

Die Schere zerschneidet das Papier. Schere gewinnt gegen Papier.

Das Papier wickelt den Stein ein. Papier gewinnt gegen Stein.

Haben beide Spieler den gleichen Gegenstand gewählt, wird das Duell wiederholt, bis ein Sieger feststeht.

Ist das Duell entschieden, gibt es mehrere Möglichkeiten:

Duell um **eine** Karte:

- Der Verlierer hat eine Karte der gewünschten Art: Er muss sie dem Gewinner geben.
- Der Verlierer hat keine Karte der gewünschten Art: Er gibt keine Karte an den Gewinner.



Duell um **mehrere** Karten einer Sorte:

- Der Verlierer hat Karten der gewünschten Art in der gewürfelten Anzahl: Er gibt sie dem Gewinner.
- Der Verlierer hat Karten der gewünschten Art, aber nicht genug: Er gibt alle Karten der gewünschten Art an den Gewinner.
- Der Verlierer hat keine Karten der gewünschten Art: Er gibt keine Karten an den Gewinner.

Der Gewinner des Duells versetzt nun noch die Figur des Verlierers auf ein beliebiges unbesetztes Feld des Spielplans und der nächste Spieler links vom Herausforderer ist an der Reihe.

NOCH EIN TIP: Auch wenn ein Spieler noch keine Karten hat, kann er einen anderen Spieler zum Duell herausfordern. Falls er verliert, kann er „leider“ keine Karten abgeben.

## Spielende

Sobald ein Spieler sechs Schätze oder sechs Trolle hat, deckt er seine Karten auf. Er ist der Sieger, und das Spiel ist beendet.

© 1998 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg



**Ravensburger**