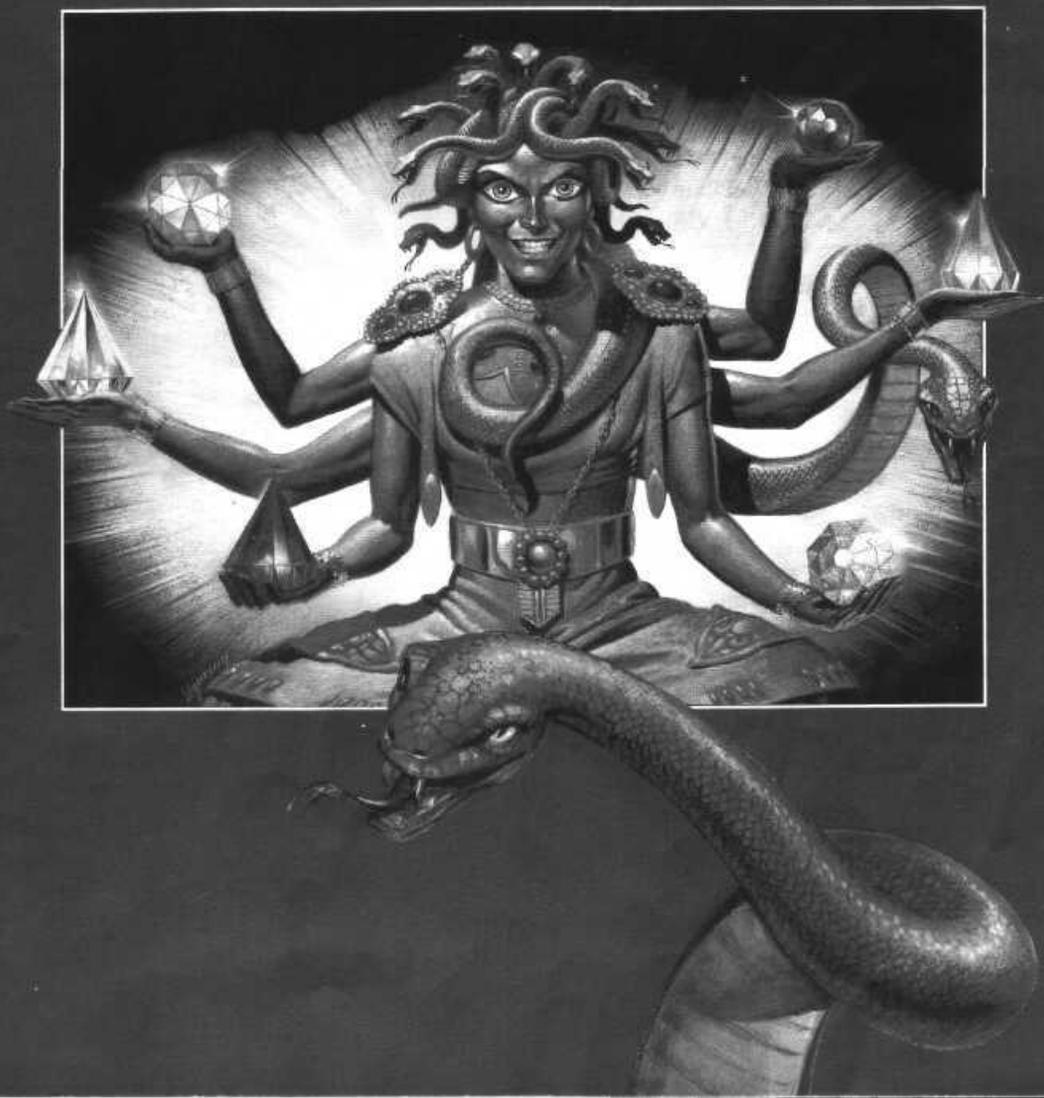


# Die Augen der Kalli

Triffst Dich ihr Blick,  
gibst Du die Klunker zurück!



# ACHTUNG!

Weckt sie nicht auf! Die unberechenbare Göttin sitzt im Dunkeln auf einem Thron von Smaragden, Rubinen und blauen Diamanten: Diese wollen wir ihr wegnehmen... aber wehe wenn sie aufwacht!

## SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: Unterhaltungsspiel  
für Risikofreudige

Spielerzahl: 2 - 6

Altersempfehlung: 10 - 88

Spieldauer: ca. 10 - 30 Minuten

Spielidee: Alex Randolph

Taktik ○○○●○ Glück

# SPIELZIEL

Jeder Spieler versucht der unberechenbaren Göttin so viele Diamanten wie möglich wegzunehmen... - ohne daß sie aufwacht. Wacht sie auf, ist das Spiel zu Ende. Wer dann den höchsten Wert an Juwelen besitzt, hat gewonnen.

# SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 1 Spielfigur (Sklave)
- 90 Juwelen:
  - 50 grüne Smaragde (Wert 1)
  - 20 rote Rubine (Wert 5)
  - 20 blaue Diamanten (Wert 10)
- 52 Karten:
  - 16 Karten mit 1 Fußabdruck
  - 12 Karten mit 2 Fußabdrücken
  - 6 Karten mit 3 Fußabdrücken
  - 4 Karten mit 4 Fußabdrücken
  - 12 Geräusch-Karten (Fußabdruck auf zersplitterter Steinplatte)
  - 2 Schreck-Karten (Auge der Kali)
- 2 Stanztafeln (Kali schlafend, Kali erwachend)
- 1 Anleitung

# SPIEL- VORBEREITUNGEN

Der Spielplan zeigt das Innere einer riesigen Höhle. 18 Fußspuren führen auf einem Plattenweg zum Ruheplatz der Göttin. Neben den 18 Fußspuren sind Juwelen abgebildet: ein Smaragd (Wert: 1) neben der ersten Fußspur; ein Diamant, ein Rubin und drei Smaragde neben der 18. Fußspur (Wert 18).

Auf das Antlitz der Göttin werden übereinander die beiden **Stanztafeln** gelegt, so daß die schlafende Göttin (beide Augen geschlossen) zu sehen ist.

Jeder Spieler erhält Juwelen im Wert von 40:

grüne Smaragde	= 1
rote Rubine	= 5
blaue Diamanten	= 10

Die restlichen Juwelen werden in den Schoß Kalis auf den Spielplan gelegt.

Die Spielfigur (der Sklave) wird auf die Treppe vor die erste Fußspur gestellt. Dies ist das Startfeld.

Die Karten werden gut gemischt und bilden einen verdeckten Stapel. Sie dürfen von nun an bis zum Ende des Spiels nicht mehr gemischt werden.

# SPIELVERLAUF

Es wird um den ersten Zug gelost; die Spieler spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, nimmt den verdeckten Kartenstapel, legt die oberste Karte offen vor sich hin und befolgt ihre Anweisungen.

Die Karten haben verschiedene Auswirkungen:

## 1. Karte mit Fußabdruck



Es gibt Karten mit 1, 2, 3 und 4 Fußabdrücken. Genau um die Anzahl der abgebildeten Fußabdrücke bewegt der Spieler den Sklaven auf dem Plattenweg voran. Er nimmt aus dem Schoß der Göttin jene Juwelen, die auf dem Feld, auf dem der Sklave zum Stehen kam, abgebildet sind. Diese Juwelen legt er auf den Spielplan neben den Sklaven.

**Beispiel:** Die erste Karte zeigt zwei Fußabdrücke. Der Sklave rückt zur zweiten Fußspur, neben der 2 Smaragde abgebildet sind. Der Spieler nimmt 2 Smaragde aus dem Schoß der Kali und legt sie auf den Spielplan neben die Figur.

Jetzt kann der Spieler entweder:

- \* **"Genug!"** sagen (siehe auch 4. "Genug!") oder
- \* **eine weitere Karte ziehen**

und sie offen auf die vorige legen. (So bildet sich allmählich ein Ablagestapel.) Sind auf dieser Karte wieder Fußabdrücke abgebildet, zieht der Spieler den Sklaven entsprechend voran und legt erneut so viele Juwelen auf das neue Feld, wie darauf abgebildet sind.

Der Spieler kann so lange weitere Karten ziehen bis:

- \* **er "Genug!" sagt,**
- \* **eine Geräusch-Karte auftaucht oder**
- \* **eine Schreck-Karte auftaucht.**

**Zurück zu unserem Beispiel:**

Wenn die nächste Karte **einen** Fußabdruck zeigt, rückt der Sklave **einen** Schritt weiter. Neben ihm sind jetzt 3 Smaragde abgebildet, also legt der Spieler 3 Smaragde neben die Figur. Zieht er wieder eine Karte, und zeigt diese Karte **drei** Fußabdrücke, rückt er 3 weite-

re Schritte vorwärts. Hier sind 1 Rubin und 1 Smaragd zu sehen, also legt er 1 Rubin und 1 Smaragd (Gesamtwert 6) neben die Figur usw. So kann es eine sehr rasche Steigerung des potentiellen Gewinnes geben.

## 2. Geräusch-Karte



Eine Geräusch-Karte bedeutet Gefahr: Das Geräusch hat die Göttin in ihrem Schlaf gestört.

\* Der Sklave eilt in Panik zum Startfeld zurück, und der Spieler muß **all die Juwelen, die er gesammelt hat** (die also neben den Spuren liegen), der Göttin **zurückgeben**.

\* Außerdem muß der Spieler zur Buße noch **1/4 seiner eigenen Juwelen der Göttin schenken** (bei Summen, die nicht glatt durch 4 teilbar sind, wird abgerundet).

Jetzt ist sein Zug zu Ende, und er übergibt den Kartenstapel - **ohne ihn erneut zu mischen** - seinem linken Nachbarn, der nun an der Reihe ist.

**Beispiel:** Wir sind am Anfang einer Partie, und der erste Spieler zieht sogleich eine **Geräusch-Karte**. Pech gehabt! Noch bevor er überhaupt den Sklaven voranbewegen und die ersten Juwelen ins Spiel bringen konnte... ist bereits der nächste Spieler an der Reihe. Zu allem Unglück muß der erste Spieler auch noch ein Viertel seines Vermögens in den Schoß der Göttin legen, also 10 aus seinem Startkapital von 40! (Bemerkt sei nebenbei, daß ein "reicher" Spieler natürlich mehr verliert als ein "armer", wenn er eine Geräusch-Karte zieht.)

## 3. Schreck-Karte



Eine Schreck-Karte kündigt mit dem offenen Auge an, daß die Göttin jetzt tatsächlich dabei ist, aufzuwachen.

\* **Ist** es die **erste** der beiden Schreck-Karten, so ist ihre Wirkung wie die einer Geräusch-Karte (s. o.), jedoch muß ein Spieler nun nicht 1/4 sondern gleich die **Hälfte** seiner Juwelen der Göttin opfern. Gleichzeitig wird die Stanztafel der schlafenden Kali vom Spielplan genommen und in die Spielschachtel gelegt. Nun ist die Göttin mit einem geöffneten Auge zu sehen. Dies ist die bedrohliche Ankündigung, daß Kali bald ganz aufwachen wird.

\* Von diesem Zeitpunkt an werden **alle Gewinne verdoppelt**

\* und das Bußgeld, das ein Spieler beim Aufdecken einer **Geräusch-Karte** zahlen muß, beträgt jetzt die **Hälfte** seines Besitzes.

***Beispiel:** Landet ein Spieler auf dem Platz, neben dem 1 Rubin und 2 Smaragde (Gesamtwert 7) abgebildet sind, legt er dort 1 blauen Diamanten und 4 Smaragde (Gesamtwert 14) ab.*

\* Außerdem ist die erste Schreck-Karte auch eine Mahnung. Sie weist darauf hin, daß das Spiel jetzt jeden Moment zu Ende sein kann - in dem Moment nämlich, wenn die

zweite Schreck-Karte auftaucht (siehe unten: "Plötzliches Spielende")-

#### 4. "Genug!"

Jederzeit - nachdem er eine Karte gezogen hat - kann der Spieler, der am Zug ist, statt eine weitere Karte zu ziehen, "Genug!" sagen. Sein Zug ist dann beendet, und er kann seine "potentiellen Gewinne" (alle Juwelen, die im Laufe des Zuges neben den Fußspuren auf dem Spielplan abgelegt wurden) einstecken... es sei denn, ein anderer Spieler hat eine Übernahme angemeldet.

Meldet keiner eine Übernahme an, ist der nächste Spieler am Zug und bekommt den ungemischten Karten-Stapel. Der Sklave beginnt wieder vom Startfeld aus, Juwelen zu sammeln.

# SPIELENDE

## 5. Übernahme

Nachdem ein Spieler "Genug!" gesagt hat, haben die Mitspieler der Reihe nach die Gelegenheit, eine Übernahme anzumelden. Das bedeutet, daß ein anderer den Zug des Spielers abkauft und an dessen Stelle weiterspielt.

**Dafür erhält der Spieler, der "Genug!" gesagt hat, von dem Spieler, der den Zug übernimmt, Juwelen im Wert von:**

- 1: wenn der Wert aller Juwelen auf dem Plattenweg nicht mehr als **10** ist.
- 10: wenn der Wert aller Juwelen auf dem Plattenweg mehr als 10 aber nicht mehr als **20** ist.
- 20: wenn der Wert aller Juwelen auf dem Plattenweg mehr als **20** aber nicht mehr als **40** ist.
- 40: wenn der Wert aller Juwelen auf dem Plattenweg mehr als **40** ist.

Der Spieler, der am Zug war, spielt dann weiterhin Karten aus, aber jetzt für den, der den Zug übernommen hat, bis dieser seinerseits "Genug!" sagt (wonach natürlich noch ein anderer eine Übernahme anmelden kann), oder bis eine Geräusch-Karte oder eine Schreck-Karte auftaucht.

## a) Ziehen der 2. Schreck-Karte

Das Spiel ist plötzlich zu Ende, wenn die zweite Schreck-Karte auftaucht. Jetzt wird die Stanztafel der halbwachen Kali vom Spielplan genommen. Die Göttin ist erwacht! Das erschreckt den Spieler, der am Zug war, maßlos, und um ihr zu entgehen - sie würde sonst wer weiß was mit ihm treiben! - muß er ihr sofort sein ganzes Juwelen-Vermögen übergeben!

Die anderen Spieler zählen nun ihre Juwelen, und der reichste unter ihnen hat gewonnen.

## b) Ankunft auf Kalis Ruheplatz

Es gibt noch einen zweiten Weg, das Spiel zu beenden: Wenn es einem sehr mutigen und glücklichen Spieler gelingt, den Sklaven bis zur Göttin, jenseits der 18. Fußspur, zu führen.

Der Sklave jagt dann die Göttin von ihrem Platz, und der Spieler, der ihn geführt hat, übernimmt alle Juwelen der Göttin. Der reichste Spieler gewinnt.

Da es sich bei diesem Spiel um ein sehr schnelles Spiel handelt, empfiehlt es sich, mehrere Durchgänge zu spielen.