

JADE KÖNIG

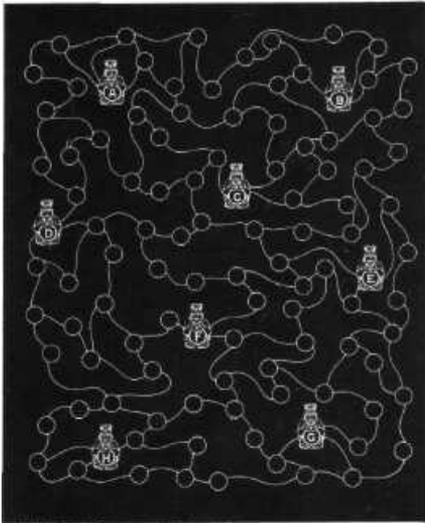


JADE KÖNIG

Ein Abenteuerspiel für 2-6 Personen ab 14 Jahren.
Spieldauer ca. 60-90 Min.

INHALT:

1 Spielfläche, 6 Spielfiguren, 18 Fragechips, 30 Gefahrsteine (Jaguare, Schlangen), 6 Markiersteine, 16 Aufgabenkarten, 8 Symbolkarten (gläsernes Schwert, Inka Krone, Sonnenamulett, Steinvogel), 8 Orakelkarten, 2 Spielblocks, 1 Spielanleitung.



Das Dschungellabyrinth

Der südamerikanische Dschungel Manche Gebiete sind noch heute weiße Flecken auf der Landkarte, um die sich Mythen und Legenden ranken. Eine dieser Legenden ist die Sage vom JADE KÖNIG.

Sie berichtet von einer vergangenen Kultur und deren letztem Herrscher. Der König hatte als Symbol seiner Macht ein Ebenbild seiner selbst aus einem Jadeblock fertigen lassen. Als spanische Conquistadoren die Grenzen seines Reiches überschritten, forderten sie auch hier Tribut. Die Eroberer nahmen die Jade-Statue an sich und begannen den Rückweg, nicht ahnend, daß auf ihrer Beute ein Fluch lag. Die Conquistadoren erreichten ihr Ziel nie. Seitdem ist die Statue im Urwald verschollen.

Damals errichteten die Priester des Königs im Dschungel 8 Orakelstatuen. Der Sage nach verwandelt sich eines dieser Orakel in den JADE KÖNIG, wenn 3 verschlüsselte Aufgaben erfüllt werden.

Mehrere Expeditionen versuchen nun das Rätsel zu lösen. Die Orakel stellen jeder Expedition 3 solche Aufgaben. Die Expedition, die ihre Aufgaben als erste erfüllt, wird die Verwandlung herbeiführen und den JADE KÖNIG finden.

SPIELVORBEREITUNG

Die Spielvorbereitung wird in der nachstehenden Reihenfolge durchgeführt:

1. **Die Symbol-, Orakel- und Aufgabenkarten** werden, jede Kartenart für sich, gemischt und vorerst verdeckt neben der Spielfläche abgelegt.

2. Spielsteine:

jeder Spieler erhält in einer Farbe 1 Spielfigur, 3 kleine, runde Fragechips sowie 1 Markierstein und zusätzlich bei:

2 Spielern 9 Gefahrsteine

3 Spielern 8 Gefahrsteine

4 Spielern 7 Gefahrsteine

5 Spielern 6 Gefahrsteine

6 Spielern 5 Gefahrsteine

Die Gefahrsteine werden verdeckt, ohne Beachtung Ihrer Prägung (Jaguarkopf und Schlange), an die Spieler verteilt.

3. **Der Markierstein** wird auf die Position 10 einer Zugskala gelegt, die **Spielfigur** auf ein beliebiges Kreisfeld im Dschungellabyrinth gestellt. Die Orakel mit den Kennbuchstaben A-H dürfen (noch) nicht besetzt werden.

4. **Die Symbolkarten** werden verdeckt auf die 8 Orte der Spielfläche gelegt und anschließend aufgedeckt.

5. Erst jetzt erhält jeder Spieler **1 Orakelkarte und 1 Aufgabenkarte**, die nur er einsehen darf.

6. Von den verbliebenen Orakelkarten werden die obersten 3 aufgedeckt und auf die Kartenfelder am Kopf der Spielfläche gelegt. Bei 6 Spielern liegen nur 2 Karten auf den 3 Feldern! Diese sind für alle sichtbar kein Ziel in diesem Spielzyklus.

7. Zusätzlich benötigt jeder Spieler ein Blatt vom Spielblock und einen Stift.



Die Symbolkarten

Eine Aufgabenkarte



Jede Orakelkarte gehört zu einem Orakel



Eine Aufgabenkarte

SPIELZIEL

In der Spielvorbereitung hat jeder Spieler eine Aufgabenkarte mit 3 Aufgaben erhalten. Diese Karte enthält die Aufgaben des Machbarn zur Linken. Die eigenen Aufgaben sind den Spielern somit unbekannt.

Jede Aufgabe verlangt, daß ein Symbol - abgebildet auf den Symbolkarten - an einen der 8 Orte gebracht wird. Die Spieler versuchen mit den Spielfiguren das Orakel zu erreichen, das jeweils auf ihren Orakelkarten abgebildet ist. Nur dort erhalten sie Informationen über ihre Aufgaben. Dabei ist Eile geboten, denn das Orakel antwortet **pro Spielzyklus immer nur einmal** und zwar dem Spieler, der sein Orakel **als erster** erreicht.

Wer zuerst weiß, welche 3 Symbole er an welche 3 Orte bringen muß, hat das Spiel gewonnen.

SPIELABLAUF

Die Spieler machen untereinander aus, wer beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Ist ein Spieler an der Reihe, kann er **alternativ folgende Züge bzw. Handlungen** durchführen:

- seine Spielfigur in beliebige Richtung ziehen;
- mit seiner Spielfigur auf sein Orakel ziehen und dieses befragen;
- einen Fragechip gegen 10 Züge eintauschen;
- gar nichts tun, denn einen Zugzwang gibt es nicht.

Soll die Figur gezogen werden, wird diese Absicht angesagt. Zugweite und Zugziel werden nicht genannt. Ein Zug muß jetzt ausgeführt werden.

Die Figuren ziehen entlang der Verbindungslinien **1, 2 oder 3 Felder** weit. Ob ein Zug über 1, 2 oder 3 Felder führt, von denen jedes innerhalb des Zuges nur einmal betreten werden darf, liegt im Ermessen des Spielers.

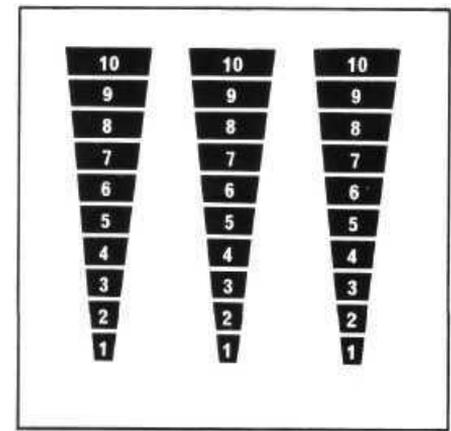
Orakel gelten als normale Zugfelder. Auf fremde Orakel darf nicht gezogen werden, wohl aber über sie hinweg.

Auf jedem Feld darf nur 1 Spielfigur stehen. Figuren dürfen einander überspringen.



DIE ZUGSKALA

Unabhängig von der Zugweite wird der Markierstein nach jedem Zug um eine Position auf der Zugskala nach unten versetzt. **Begonnen wird auf Position 10.** Die Position des Markiersteins gibt somit an, wieviele Züge einer Expedition noch zur Verfügung stehen. Ist eine Expedition auf 0 angelangt, müssen Fragechips abgegeben werden->ZUGUNFÄHIGKEIT. "



Die Zugskalen

DIE GEFAHRSTEINE : SCHLANGE UND JAGUAR

Mit einem Gefahrstein kann man die Züge der Mitspieler behindern: Ein Gefahrstein darf **immer nur dann** eingesetzt werden, wenn ein Mitspieler einen Zug angesagt hat. Dies darf immer nur **ein Spieler mit einem Gefahrstein** tun. Wollen mehrere Spieler einen Zug behindern, so machen sie untereinander aus, wer von ihnen den Gefahrstein setzt.

Auf jedem Feld darf **nur 1 Gefahrstein** liegen, die Orakel dürfen mit ihnen nicht besetzt werden.

Der Gefahrstein wird **verdeckt** auf ein Feld gelegt, das der Mitspieler innerhalb des angesagten Zuges erreichen kann.

Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

a) Der Weg führt über den Gefahrstein. **Der Spieler muß erraten, ob die Gefahr eine Schlange oder ein Jaguar ist.** Er nennt den anderen seine Vermutung und dreht den Gefahrstein um.

Hat er richtig geraten, wird der Gefahrstein ganz aus dem Spiel genommen, und der Spieler führt den Zug wie geplant aus. Dieser Zug kostet ihn nichts, die Position seines Markiersteins bleibt unverändert.

Rät er falsch, kann er seinen Zug nicht ausführen. Trotzdem rückt sein Markierstein um 1 Position nach unten. Der Spieler, der den Gefahrstein gesetzt hat, erhält diesen zurück.

b) Der Spieler wählt einen Weg, der **nicht über den Gefahrstein** führt. Der Gefahrstein verbleibt auf der Spielfläche.

Will später ein Spieler über einen dieser „liegendebliebenen“ Gefahrsteine ziehen, so verfährt er wie unter a) beschrieben. Diese Gefahrsteine werden in jedem Fall nach dem Raten aus dem Spiel genommen.



Die Gefahrsteine

Wird eine Spielfigur innerhalb ihres Zuges mit **2 oder 3 Gefahrsteinen** gleichzeitig konfrontiert, muß der Spieler erraten, um wieviele Schlangen und/oder Jaguare es sich hierbei insgesamt handelt. **Die Reihenfolge**, in der die Gefahrsteine vor der Figur liegen, **ist ohne Bedeutung**.

Auch bei 2 oder 3 Gefahrsteinen werden diese - wie zuvor beschrieben - aus dem Spiel genommen bzw. zurückgegeben. Bei falschem Raten verliert man aber immer nur 1 Position auf der Zugskala.

Wenn alle Spieler weniger als 2 Gefahrsteine besitzen, werden diese wie am Anfang neu verteilt.



Ein Orakel

DAS ORAKEL

Ein Spieler hat sein Orakel erreicht. Im selben Augenblick sind alle anderen Orakel verstummt. Dieser letzte Zug kostet ihn nichts, im Gegenteil, der **Markierstein wird auf der Zugskala um 2 Positionen nach oben** (in Richtung 10) versetzt.

Der Spieler kann jetzt **bis** zu 6 der auf den Orten liegenden **Symbolkarten** untereinander **vertauschen**, flach der Tauschaktion muß wieder auf jedem Ort 1 Symbolkarte liegen.

Anschließend wählt er 3 Orte und legt **auf jeden dieser 3 Orte einen seiner Fragechips ab. Diese 3 Orte bilden zusammen mit den 3 auf ihnen liegenden Symbolkarten eine Frage an das Orakel.** Die Rolle des Orakels übernimmt der Mitspieler zur Rechten, da er die Aufgabenkarte des Fragestellers besitzt.

Das Orakel vergleicht die 3 Orte und die auf ihnen liegenden Symbole mit der Aufgabenkarte, verrät dem Spieler dann, **wieviele** Orte und Symbole der Frage auf dessen Aufgabenkarte vorkommen. Das Orakel sagt ihm darüberhinaus, **wieviele** Symbole der Frage sich bereits am richtigen Ort befinden (*Übereinstimmungen*).

Um welche Orte, Symbole und Übereinstimmungen es sich handelt, wird in der Orakelantwort nicht verraten.

Liegt in einer Fragekombination ein Symbol doppelt auf den gekennzeichneten Orten, so wird das Symbol vom Orakel nur einfach gezählt. Siehe auch Frage 1 der Tabelle.



Einer von 8 Orten

ANTWORT-TABELLE

In einer Tabelle vom Spielblock können sich die Spieler ihre Fragen sowie die Antworten des Orakels notieren.
Die Reihenfolge der drei Einzelfragen ist beliebig.

Das in nachstehender Tabelle eingetragene Beispiel zeigt einen vollständigen Lösungsweg. Bereits nach Frage 4 ergibt sich durch geschicktes Kombinieren die Lösung, wie sie in Frage 5 steht (3 Übereinstimmungen).

FRAGE 1	FRAGE 2	FRAGE 3	FRAGE 4	FRAGE 5
Arruak Wälder und Steinvogel	Flammen- labyrinth und Sonnenamulett	Insel im Wind und Sonnenamulett	Insel im Wind und Sonnenamulett	Eispalast und Steinvogel
Ruinen von Chimu und Inka Krone	Wüste Tiuhau und Inka Krone	Eispalast und Steinvogel	Tikal Steppe und Inka Krone	Ruinen von Chimu und Sonnenamulett
Schlangen- sümpfe und Steinvogel	Tikal Steppe und Steinvogel	Arruak Wälder und Inka Krone	Ruinen von Chimu und Steinvogel	Wüste Tiuhau und Inka Krone

DIE ANTWORTEN

Orte: 1	Orte: 1	Orte: 1	Orte: 1	Orte: 3
Symbole: 2	Symbole: 3	Symbole: 3	Symbole: 3	Symbole: 3
Übereinstimmungen: keine	Übereinstimmungen: 1	Übereinstimmungen: 1	Übereinstimmungen: keine	Übereinstimmungen: 3



BEDENKZEIT (nur bei 4-6 Spielern)

Nach der Befragung nimmt der Spieler seine 3 Fragechips und seine Spielfigur an sich und setzt zu einer Bedenkzeit aus.

Ohne ihn beginnt ein neuer Spielzyklus, in dem wieder jeder Spieler versucht, sein Orakel als erster zu erreichen. Der Spieler der aussetzt, versucht in dieser Bedenkzeit seine Orakelantwort zu interpretieren und festzulegen, welche Kombinationen von Orten und Symbolen er beim nächsten Mal prüfen will.

Beim Spielen mit nur 2 oder 3 Personen entfällt das „Aussetzen“ eines Spielers nach der Orakelbefragung. Jetzt erhalten alle Spieler eine neue Orakelkarte. Vorher muß der Spieler, der den Zyklus beendet hat, seine Figur auf ein Kreisfeld seiner Wahl setzen. Der übrige Spielablauf bleibt unverändert.

NEUER SPIELZYKLUS

Alle 8 Orakelkarten werden neu gemischt und außer dem vorerst ausgeschiedenen Spieler, erhält jeder eine neue Orakelkarte. Von den restlichen Orakelkarten werden die obersten 3 aufgedeckt und auf die Felder zwischen den Zugskalen gelegt. Das Spiel geht mit dem Spieler weiter, der die Rolle des Orakels übernommen hatte.

Endet der nächste Spielzyklus, stellt der bis dahin pausierende Spieler seine Figur auf ein beliebiges Kreisfeld und erhält danach, ebenso wie die anderen Spieler, eine neue Orakelkarte. Jetzt setzt der Spieler aus, der das Orakel *zuletzt* befragt hat.

ZUGUNFÄHIGKEIT

Ist ein Spieler **auf der Zugskala bei 0** angelangt, kann er mit seiner Figur nicht mehr ziehen. **Er muß einen seiner Fragechips abgeben** und darf dafür seinen Markierstein wieder auf die Position 10 seiner Zugskala setzen.

Bei seiner nächsten Orakelbefragung kann er jetzt **nur noch 2** Ort/Symbol-Kombinationen überprüfen.

Ist ein Spieler **zum zweiten Mal zugunfähig**, muß er auch **den zweiten Chip abgeben**, um weiterspielen zu können. Der Markierstein kommt wieder auf die 10.

Ist ein Spieler gezwungen, seinen letzten Chip abzugeben, **scheidet er aus dem Spiel aus.**

HINWEISE ZUR ORAKELBEFRAGUNG

Ort/Symbol-Kombinationen sollten nicht zufällig abgefragt, sondern geplant und zielgerichtet geprüft werden. Hierbei hilft das Vertauschen von Symbolkarten. Im Spiel kommen insgesamt nur 4 verschiedene Symbol-Arten vor.

Jede Aufgabenkarte enthält 3 verschiedene Orte und 3 verschiedene Symbole.

TIPS ZUM ZIEHEN DER SPIELFIGUR

Auch wenn es im laufenden Spielzyklus aussichtslos erscheint, als erster das zugewiesene Orakel zu erreichen, kann es sinnvoll sein, die Spielfigur zu ziehen. Für den nächsten Zyklus versucht man so, auf ein Feld zu gelangen, **von dem aus mehrere Orakel in wenigen Zügen zu erreichen sind.**

Ein Spieler, der einen Gefahrstein setzt, sollte sich diesen zuvor anschauen. Verbleibt der Stein auf der Spielfläche, und hat der Spieler sich die Bildprägung gemerkt, kann ihm das später nützen. Zieht er über den Gefahrstein, so wird er richtig raten und damit **keine Position auf der Zugskala verlieren.**

SPIELENDE

1. Hat ein Spieler seine Aufgaben herausgefunden, so legt er bei seiner nächsten Orakelbefragung die vermutete Ort/Symbol-Kombination. Das Orakel wird antworten: *Jch sehe 3 Orte, 3 Symbole und 3 Übereinstimmungen.*"

Wie in der Sage überliefert, verwandelt sich die Orakelstatue in den verschollenen JADE KÖNIG. **Der Spieler hat dem Dschungel sein Geheimnis abgerungen und damit gewonnen.**

2. Ein Spieler kennt zwar seine Aufgaben, konnte die Karten aber noch nicht richtig legen. Wenn er sieht, daß durch einen Mitspieler die Karten so gelegt werden, daß seine eigenen Aufgaben dadurch erfüllt sind, unterbricht er sofort das Spiel und meldet seinen Anspruch an. Das Orakel überprüft, ob seine Behauptung richtig ist. **Stimmt die Behauptung, gewinnt er das Spiel. Hat er auch nur einen Fehler gemacht, scheidet er aus.** •



FX.Schmid
Vereinigte Münchener
Spielkarten-Fabriken
GmbH & Co.KG
D-8210 Prien

© 1987 Wendel GmbH Sport- und Spiel KG



No. 71112.5