

BESONDERHEITEN



DER HEXENMEISTER VOM FLAMMENDEN BERG

Willkommen beim Hexenmeister vom Flammenden Berg, einem spannenden Fantasy-Brettspiel für 2-6 Spieler(innen). Wer den Hexenmeister aufsuchen will, sollte mindestens 10 Jahre alt sein; die Reise durch den flammenden Berg dauert ca. 2 Stunden.

Das Spiel basiert auf dem Bestseller Der Hexenmeister vom Flammenden Berg, erschienen in Thienemanns Verlag. Als heldenhafte Abenteurer erkunden die Spieler die Höhlen und Stollen tief unter dem flammenden Berg. Auf ihrem Weg müssen sie schreckliche Monster bekämpfen und heimtückische Fallen überlisten, aber sie können auch sagenhafte Schätze entdecken. Den gewaltigen Hort des bösen Hexenmeisters jedoch, den größten aller Schätze, wird nur der Held gewinnen, der zuvor die geheime Kombination der 3 Schlüssel enträtselt hat!!!

Spieler, die das Hexenmeister-Buch gelesen haben, werden viele Spielregeln wiedererkennen-das gilt besonders für die Kampfregeln. Aber man muß das Buch nicht kennen, um beim Hexenmeister mitspielen zu können. Die Regeln sind klar und leicht verständlich; das attraktive Spielmaterial spricht für sich selbst und macht jedes Spiel zu einem spannungsgeladenen Erlebnis.

DAS SPIELMATERIAL

Die Box enthält:

- * DAS REGELHEFT-Sie lesen gerade darin!
- * DAS SPIELBRETT-Es zeigt den Grundriß der finsternen unterirdischen Gemächer des Hexenmeisters.
- * 33 BEGEGNUNGSKARTEN-Ungeheuer, Fallen und andere unheimliche Dinge, auf die man in den dunklen Gängen stoßen kann.
- * 32 SCHATZKARTEN-Goldstücke, magische Artefakte, Waffen und Schlüsselbunde, die von gefährlichen Monstern bewacht werden.
- * 15 SCHLOSSKARTEN-6 Schlösser sind Attrappen (Blanko-Karten), die anderen tragen die Zahlen von 1-9. Drei von diesen sichern des Hexenmeisters Schatztruhe.
- * 6 IRRGARTEN-KARTEN-Mit ihnen kommt man durch das Labyrinth.
- * DIE SCHATZTRUHE-Um sie geht es in diesem Spielin ihr liegt der gewaltigste aller Schätze verborgen. * FIGUREN UND WÜRFEL-2 Würfel und 6 Figuren, die verschiedene Abenteurer darstellen.
- * ABENTEURERPASSE-Ein Block mit Bögen, auf denen die Werte der Abenteurer notiert werden können.

DAS REGELHEFT

Um Ihnen die Lektüre der Regeln zu erleichtern, haben wir die wichtigsten Anweisungen durch Fettdruck hervorgehoben und jedes Kapitel mit einer Nummer und einer Überschrift versehen. Es ist nicht notwendig, daß Sie bei Spielbeginn alle Regeln im Kopf haben. Die Gestaltung des Regelheftes wird Ihnen dabei helfen, mühelos während des Spiels die gerade benötigte Regel zu finden.

Im Mittelteil dieses Heftes ist ein Bogen eingehftet, auf dem die Besonderheiten der unterschiedlichen Spielkarten in Kurzform dargestellt sind. Es empfiehlt sich, diesen Bogen herauszutrennen, um ihn während des Spiels immer zur Hand zu haben.

DAS SPIELZIEL

Das Spiel gewinnt der Abenteurer, der als erster die Schatzkammer des Hexenmeisters erreicht und die Schatztruhe öffnet. Um die 3 Schlösser der Truhe aufsperrern zu können, muß man herausfinden, welche 3 Schlüssel zu ihnen passen. Auf ihrem Weg durch die unterirdischen Gemächer müssen die Abenteurer die geheime Kombination der Schlüssel enträtseln und schließlich die passenden Schlüssel aufspüren-oder einem Mitspieler stehlen. Dabei werden sie ständig von grimmigen Monstern und heimtückischen Fallen in Atem gehalten.

Jetzt wissen Sie, worum es geht-das Spiel kann beginnen!!!

1. VORBEREITUNG DES SPIELBRETTES

Nachdem Sie das Spielbrett ausgelegt haben, sortieren Sie die Karten zu 4 getrennten Stapeln: Schatzkarten, Begegnungskarten, Schloßkarten und Sonderkarten. Die Bezeichnungen der unterschiedlichen Karten-Typen sind jeweils auf die Rückseiten aufgedruckt.

1.1 Mischen Sie die Schatzkarten und legen Sie je eine verdeckt in jeden Raum auf dem Spielbrett. In das Studierzimmer und in die Schatzkammer des Hexenmeisters legen Sie keine Schatzkarte.

1.2 Nehmen Sie die Sonderkarten zur Hand. Diese 6 Karten müssen in 6 bestimmte Räume plziert werden. Nähere Angaben zu diesen wie zu den übrigen Karten finden Sie im herausnehmbaren Mittelteil des Regelheftes.

Die Begegnungskarten werden gemischt und auf die Räume auf dem Spielbrett verteilt. Legen Sie sie verdeckt auf die Schatzkarten, die Sie zuvor ausgelegt haben. Wo bereits eine Sonderkarte liegt, wird keine Begegnungskarte plziert.

1.3 Legen Sie die Karte „Schatztruhe“ in die „Schatzkammer“.

1.4 Sortieren Sie aus den Schloßkarten die 6 Blanko-Karten aus. Geben Sie jedem Spieler eine dieser leeren Karten. Bei weniger als 6 Spielern werden die überzähligen Blanko-Karten in die Spielschachtel zurückgelegt.

1.5 Mischen Sie nun die 9 verbleibenden Schloßkarten. Drei von diesen legen Sie verdeckt-auch Sie selbst dürfen sie nicht ansehen-unter die „Schatztruhe“ in der „Schatzkammer“. Die verbleibenden Schloßkarten werden gleichmäßig unter den Spielern aufgeteilt. Bei einer Spielerzahl von 4 oder 5 ist eine gleichmäßige Aufteilung nicht möglich. Dann erhält (erhalten) der (die) Spieler mit dem (den) niedrigsten Gewandtheitwert(en) die überzählige(n) Karte(n).

1.6 Mischen Sie die 6 Irrgarten-Karten und legen Sie sie verdeckt auf die 6 leeren Irrgarten-Felder auf dem Spielbrett.

1.7 Jeder Spieler sucht sich eine Abenteurer-Figur aus und stellt sie auf das Feld „Eingang“.

2. DAS ERSCHAFFEN DER ABENTEURER

2.1 Geben Sie jedem Spieler einen „Abenteurer-Paß“, einen Bleistift und einen Radiergummi.

2.2 Jeder Spieler erschafft nun seinen eigenen Abenteurer, indem er dessen Fähigkeiten durch einen Würfelwurf festlegt und auf dem Paß einträgt. Hohe Würfelergebnisse bringen natürlich Vorteile, aber „minder begabte“ Abenteurer können sich - wie Sie noch sehen werden - während des Spiels gegen einen überlegenen Abenteurer zusammenschließen.

2.3 GEWANDTHEIT: Würfeln Sie einmal. Ist das Resultat 1 oder 2, tragen Sie in das GEWANDTHEITS-Feld auf Ihrem Paß bei Anfangspunkte eine 9 ein. Zeigt der Würfel eine 3 oder 4, tragen Sie eine 10 ein, bei 5 oder 6 eine 11.

2.4 LEBENSKRAFT: Würfeln Sie mit beiden Würfeln, addieren Sie zum Resultat eine 12 und tragen Sie die Gesamtsumme im LEBENSKRAFT Feld bei Anfangspunkte ein.

2.5 GLÜCK: Würfeln Sie einmal, addieren Sie 6 zum Resultat und tragen Sie die Summe in das GLÜCKS- Feld bei Anfangspunkte ein.

2.6 Die Werte Ihres Abenteurers fallen und steigen während des Spiels. Ganz gleich, welche Zuschläge ihm zugeteilt werden, die Werte für LEBENSKRAFT und GLÜCK dürfen niemals die Anfangspunktzahl übersteigen. Überzählige Bonuspunkte verfallen und können nicht „aufgespart“ werden.

2.7 In der GEWANDTHEIT des Abenteurers kommt sein Kampfgeschick zum Ausdruck. Normalerweise verändert sich die GEWANDTHEIT während des Spiels nicht, sie steigt jedoch an, wenn der Abenteurer ein Zauberschwert findet. Ein Abenteurer, der 2 Zauberschwerte besitzt, kann jedoch immer nur eines benutzen. Er darf nur die Bonus-Punkte eines Schwertes zu seiner GEWANDTHEIT addieren.

2.8 Die LEBENSKRAFT eines Abenteurers bezeichnet seinen Überlebenswillen und seine allgemeine körperliche Verfassung. Ein Abenteurer, der im Kampf Verletzungen erleidet, verliert LEBENSKRAFT; er scheidet aus dem Spiel aus, wenn seine LEBENSKRAFT auf 0 sinkt (siehe Kap. 17). Er gewinnt LEBENSKRAFT zurück, indem er Proviant verzehrt (siehe Kap. 4).

2.9 Der GLÜCKS-Wert eines Abenteurers gibt an, wie gut es das Spiel-Glück mit ihm meint. Während des Spiels muß der Abenteurer sein Glück gelegentlich „auf die Probe stellen“ (siehe Kap. 3).

2.11 Extra-Proviant und Goldstücke. Jeder Abenteurer kann zusätzlichen Proviant und/oder Goldstücke mit auf die Reise nehmen. Wie viel er mitnehmen darf, hängt von seiner Anfangspunktzahl im Wert GEWANDTHEIT ab: Von 12 wird die GEWANDTHEIT subtrahiert; das Ergebnis zeigt an, wie viele Goldstücke/zusätzliche Proviantportionen mitgenommen werden dürfen.

2.12 Beispiel: Ein Spieler mit GEWANDTHEIT: 9 kann wählen, ob er 3 Goldstücke, Proviantportionen oder eine Mischung aus beidem mitnehmen will. Ein kleiner Tip: Proviant ist etwas nützlicher, aber eine Mischung aus Gold und Proviant ist vermutlich am ehesten zu empfehlen.

2.13 Jetzt sind die Abenteurer für das Spiel gerüstet. Aber Sie sollten noch entscheiden, ob Ihre Figur männlichen oder weiblichen Geschlechtes ist, außerdem kann es nicht schaden, wenn Sie ihr einen Namen geben.

3. DAS GLÜCK AUF DIE PROBE STELLEN

3.1 Immer wenn ein Abenteurer aufgefordert wird, „sein Glück auf die Probe zu stellen“ (eine Glücksprobe abzulegen), würfelt er mit 2 Würfeln und addiert die Augen zu einer Summe.

Ist diese Summe so hoch wie der derzeitige GLÜCKS- Wert des Abenteurers oder kleiner, so hat der Spieler Glück gehabt. Ist die Summe **höher als** der GLÜCKS- Wert, so hat der Spieler Pech gehabt.

Alle Folgen, die sich aus einer gelungenen (oder gescheiterten) Glücksprobe ergeben, sind sofort auf das Spiel anzuwenden. (Wenn Sie durch eine Begegnungskarte zu einer Glücksprobe aufgefordert werden, sind die Folgen der Glücksprobe ebenfalls auf der Karte beschrieben.)

3.2 Jedes mal, wenn der Abenteurer sein Glück auf die Probe stellt, muß er einen Punkt von seinem GLÜCKS-Wert abziehen; das gilt auch dann, wenn die Probe gelingt.

Wer sein Glück zu oft herausfordert, geht also ein ständig steigendes Risiko ein. Der GLÜCKS-Wert kann durch den GLÜCKS-Trank (eine Schatzkarte) gesteigert werden und durch das Besiegen von Ungeheuern (siehe Kap. 9.5)

2.10 Für den Marsch durch die Verließe des Hexenmeisters braucht jeder Abenteurer eine Ausrüstung. Auch diese wird im Abenteurerpaß eingetragen:

* Ein Schwert. Der Abenteurer benötigt es, um aufdringliche Monster- oder gar einen Mitspieler- in die Schranken zu verweisen. Das Schwert wird bei der Gesamtzahl der Dinge, die ein Abenteurer mit sich führen darf, nicht mitgezählt. Ein Abenteurer darf im Kampf immer nur ein Schwert gebrauchen, er darf höchstens 2 Schwerter mit sich tragen und muß immer mindestens eines bei sich haben.

* Ein Rucksack. In ihm kann der Abenteurer höchstens 6 wertvolle Gegenstände (Schatzkarten) transportieren.

Wenn der Spieler eine siebente Schatzkarte aufnimmt, muß er eine der sieben an der Stelle ablegen (und zwar verdeckt), an der sich der Abenteurer gerade befindet. Goldstücke und Proviantportionen zählen (wie Schwerter) nicht zu den Schätzen, für die die Höchstzahl 6 gilt!

* Eine Laterne. Sie wird gebraucht, wenn der Abenteurer in die stockfinsternen Geheimgänge eindringen will. Ohne Laterne kann er sich in diesen Gängen leicht verirren.

* Proviantportionen. Jeder Abenteurer besitzt bei Spielbeginn 3 Proviantportionen; weiteren Proviant kann er während des Spiels finden. Wenn er Proviant verzehrt, gewinnt er frische Lebenskraft zurück.

4. PROVANT

Wenn die LEBENSKRAFT eines Abenteurers auf 0 fällt, dann ist das Spiel für ihn zu Ende (siehe Kap. 17). Darum darf der Spieler nicht zulassen, daß die LEBENSKRAFT seiner Figur zu stark absinkt.

4.1 Durch Verzehr von Proviantportionen gewinnt der Abenteurer LEBENSKRAFT zurück. Er kann das Spiel jederzeit unterbrechen, um Proviant zu sich zu nehmen. Dabei sind folgende Einschränkungen zu berücksichtigen:

* Der Abenteurer darf nicht gerade in einen Kampf verstrickt sein. Der Kampf darf nicht unmittelbar bevorstehen (z. B. wenn der Abenteurer gerade einen Raum betreten hat).

* Der Abenteurer darf in dieser Spielrunde nichts anderes unternehmen.

* Der Abenteurer darf in der unmittelbar vorausgegangenen Runde nicht bereits Proviant verspeist haben.

4.2 Der Verzehr einer Proviantportion bringt 4 LEBENSKRAFT-Punkte zurück. Die LEBENSKRAFT darf jedoch niemals ihren Anfangswert übersteigen (siehe Kap. 26)

4.3 Jede Proviantportion, die während des Spiels verzehrt wird, muß natürlich auf dem Abenteuererpaß abgestrichen werden.

5. DER SPIELBEGINN

5.1 Das Spiel beginnt auf dem „Eingang“-Feld vor den bedrohlichen, unterirdischen Gemächern. Der Spieler mit der niedrigsten GEWANDTHEIT ist zuerst am Zug. Sollten 2 Spieler den gleichen, niedrigen GEWANDTHEITS-Wert besitzen, so würfeln sie um das Recht zur Spieleröffnung. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

5.2 Die Abenteuerer dürfen sich untereinander keine Kämpfe liefern, solange nicht jeder von ihnen mindestens einen Raum betreten und verlassen hat. Zu Beginn des Spiels können alle Abenteuerer als Freunde gelten; im weiteren Spielverlauf wird von diesen Freundschaftsgefühlen jedoch nicht allzu viel übrig bleiben.

6. ZUSAMMENFASSUNG DES SPIELABLAUFS

6.1 Der erste Spieler beginnt auf dem Feld „Eingang“. Er würfelt und zieht dann in eine beliebige Richtung, aber höchstens so viele Felder, wie er Augen gewürfelt hat. Falls der Zug auf einem unbesetzten Gang-Feld endet, ist nun der nächste Spieler an der Reihe.

6.2 Wenn der Abenteuerer einen Raum betritt, wird die Begegnungskarte (falls vorhanden) aufgedeckt und die Begegnung gemäß der Kartenbeschreibung abgewickelt. Wenn das Ergebnis der Begegnung fest steht - meistens muß der Abenteuerer ein Ungeheuer bezwingen-, kann er die Schatzkarte an sich nehmen, die unter der Begegnungskarte lag. Damit ist der Spielzug beendet, und der nächste Abenteuerer ist an der Reihe.

6.3 Wenn der Abenteuerer seinen Zug auf einem Raum - oder Gangfeld beendet, auf dem sich bereits ein anderer Abenteuerer befindet, dann können die beiden einen Kampf austragen, Informationen austauschen - oder keine Notiz voneinander nehmen.

6.4 Während des Abenteuerers können die Spieler Schlüsselfragen stellen. Mit Hilfe dieser Fragen können sie die geheime Kombination der Schlösser enträtseln, die aufgesperrt werden müssen, um die Truhe des Hexenmeisters zu öffnen und so das Spiel zu gewinnen (siehe Kap. 12). Außerdem müssen die Spieler die passenden Schlüssel finden. Diese Schlüssel sind auf den Schatzkarten abgebildet. Man kann die Karten in den unterirdischen Räumen finden oder Mitspielern stehlen.

7. BEWEGUNG

7.1 Wie weit sich ein Abenteuerer in einem Spielzug bewegen darf, wird durch einen Würfelwurf festgelegt. Das Ergebnis gibt die Höchstzahl der Gangfelder an, über die der Abenteuerer gehen darf. Er darf vorwärts, rückwärts, seitwärts, aber nicht diagonal ziehen.

7.2 Liegt der Würfel „auf Kipp“ oder fällt er gar vom Tisch, muß der Wurf wiederholt werden.

7.3 Wenn der Spieler beim Bewegungswurf eine 1 würfelt, darf er unmittelbar nach dem Wurf eine Schlüsselfrage stellen (siehe Kap. 12).

7.4 An Gangabzweigungen kann der Abenteuerer jede beliebige Richtung einschlagen.

7.5 Räume dürfen natürlich nur durch Türen betreten und verlassen werden. Ein Abenteuerer, der einen Raum betritt, muß dort stehen bleiben, auch wenn der Raum

leer ist. Ein Zug durch einen Raum hindurch ist nicht möglich. Überzählige Bewegungspunkte verfallen (Ausnahmeregel: siehe Kap. 10.4).

7.6 Wenn ein Abenteuerer während seines Zuges auf einen anderen Abenteuerer oder einen abgelegten Schatz stößt, so kann er entweder seinen Zug fortsetzen (und Schatz oder Mitspieler ignorieren) oder seinen Zug auf dem Begegnungsfeld beenden, um mit dem anderen Abenteuerer zu kämpfen oder zu verhandeln oder um den Schatz aufzuheben. Entschließt sich der Abenteuerer zum stehen bleiben, so verfallen alle überzähligen Bewegungspunkte.

7.7 Wenn ein Abenteuerer einen Raum betritt, endet seine Bewegung automatisch in diesem Raum. Der Spieler deckt die im Raum liegende Begegnungskarte auf. Das Spiel wird nun je nach Art der Begegnungskarte fortgesetzt -normalerweise muß der Abenteuerer das Monster bekämpfen, dem er begegnet. Besiegt der Abenteuerer das Monster, so kann er die im Raum liegende Schatzkarte aufnehmen.

Hat vor ihm ein anderer Abenteuerer das Monster besiegt, kann der Abenteuerer eventuell im Raum liegende Schatzkarten ohne weiteres aufnehmen.

Die Schatzkarten werden im herausnehmbaren Mittelteil detailliert vorgestellt.

Räume mit ständigen Bewohnern - Sonderkarten - (z. B. Shylock oder der Drache) sind niemals leer. Jeder Abenteuerer muß sich aufs Neue mit ihren Bewohnern auseinandersetzen. Wenn ein Raum völlig leer ist, beendet der Abenteuerer seinen Zug in dem Raum und kann ihn im nächsten wieder verlassen. 7.8 Keiner der ständig bewohnten Räume (z. B. der Taschendieb, Shylock) darf von demselben Abenteuerer zweimal hintereinander betreten werden. Zwischendurch muß mindestens ein anderer Abenteuerer in dem Raum gewesen sein.

7.9 Spezielle Bewegungsregeln gelten für den Fluß, die Geheimgänge und den Irrgarten (siehe Kap. 14, 15,16).

B. BEGEGNUNGEN UND SCHÄTZE

8.1 Schatzkarten, die ein Spieler vom Spielbrett aufnimmt, werden vor den Mitspielern so lange verborgen gehalten, bis der Abenteuerer die Schatzkarte einsetzen will. Wenn der Spieler von der Schatzkarte Gebrauch machen möchte, so muß er sie den Mitspielern zeigen.

8.2 Als Ausnahme zur obigen Regel gelten die Schatzkarten, auf denen Proviantportionen oder Goldstücke abgebildet sind. Wenn ein Spieler eine solche Karte findet, deckt er sie sofort auf und trägt die zusätzlichen Goldstücke/Proviantportionen in seinen Paß ein. Anschließend wird die Karte aus dem Spiel genommen. Bei der Höchstzahl der Schätze, die eine Figur tragen darf, werden Goldmünzen/Proviantkarten nicht berücksichtigt.

9. KÄMPFE

9.1 Wenn eine Begegnungskarte ein Monster zeigt, das bekämpft werden muß, oder wenn zwei Abenteuerer aneinander geraten, dann wird das Gefecht nach den folgenden Regeln ausgetragen:

9.2 Einer der Mitspieler würfelt für das Monster, der Spieler für seinen Abenteuerer. Für Kämpfe zweier Abenteuerer gegeneinander gelten die gleichen Regeln. Was im Folgenden über „das Monster“ gesagt wird, gilt sinngemäß auch für den zweiten Abenteuerer.

9.3 Gefechte werden in Kampfrunden ausgetragen. Jede Kampfrunde besteht aus folgenden Phasen:

- a) Das Monster würfelt mit beiden Würfeln, addiert seine GEWANDTHEIT zum Würfelresultat und benennt die Gesamtsumme.
- b) Der Abenteurer verfährt ebenso.
- c) Wer die höhere Gesamtsumme erzielt, hat die Kampfrunde gewonnen und seinen Gegner verwundet. Der Verlierer muß 2 Punkte von seiner LEBENSKRAFT abziehen. Der neue LEBENSKRAFT Wert wird auf dem Abenteurer-Paß notiert.
- d) Wenn die Gesamtsummen beider Widersacher gleich sind, geht die Kampfrunde unentschieden aus, es werden keine Punkte von der LEBENSKRAFT abgezogen
* Die Kampfrunden werden so lange wiederholt, bis die LEBENSKRAFT eines der beiden Widersacher auf 0 sinkt, oder bis ein Abenteurer flieht (siehe Kap. 10). Monster fliehen niemals.

9.4 Ein besiegtes Monster wird vom Spielbrett genommen. Wenn der Abenteurer flieht, bevor er das Monster besiegt hat, wird die Karte des Monsters wieder umgedreht. Sie bleibt an ihrem Platz. Wenn wieder ein Abenteurer den Raum des Monsters betritt, hat das Ungeheuer seine volle GEWANDTHEIT und LEBENSKRAFT zurück erlangt.

9.5 Wenn ein Abenteurer ein Monster besiegt, kann er einen Punkt zu seinem derzeitigen GLÜCKS-Wert addieren. Das gilt auch dann, wenn ein Abenteurer einen anderen „in die Flucht schlägt“. Beachten Sie bitte, daß das GLÜCK nie über den Anfangswert hinaus gesteigert werden kann.

9.6 Wenn ein Abenteurer ein Monster besiegt hat, kann er die im Raum liegende Schatzkarte aufnehmen.

9.7 Zusatzregel: Diese Regel kann ins Spiel einbezogen werden, wenn sich vor Spielbeginn alle Spieler mit ihr einverstanden erklären. Wenn ein Monster oder Abenteurer in einer Kampfrunde eine Doppel-6 würfelt (und die Kampfrunde gewinnt), erleidet der Verlierer einen doppelt schweren Schaden: Er muß 4 Punkte von seiner LEBENSKRAFT abziehen.

10. FLUCHT

10.1 Wenn ein Abenteurer bemerkt, daß ein Kampf übel für ihn ausgehen könnte, so darf er fliehen. Das gilt für Kämpfe gegen Monster und andere Abenteurer. Die Flucht ist erst dann gestattet, wenn mindestens eine Kampfrunde ausgetragen wurde. Der Abenteurer muß seine Flucht ankündigen, bevor er oder sein Gegner für die nächste Kampfrunde gewürfelt haben.

10.2 Die Flucht gelingt immer, kostet aber 1 GLÜCKS-Punkt und kann außerdem unterschiedliche Nachteile einbringen. Auf dem Spielbrett befindet sich unten rechts eine Tabelle. Der Fliehende würfelt und liest das Ergebnis seines Fluchtversuchs auf der Tabelle ab.

10.3 Wenn ein Abenteurer aus einem Raum flüchtet, wird seine Spielfigur unmittelbar außen vor der Tür abgestellt, durch die sie zuvor den Raum betreten hat. In der nächsten Runde darf der Abenteurer denselben Raum nicht wieder betreten.

10.4 Wenn ein Abenteurer vor einem anderen flieht, zieht er die Spielfigur 4 Felder weit von ihm weg - die Richtung kann er selbst bestimmen. Er darf durch leere Räume flüchten; diese zählen dann als ein Feld. Liegt in dem Raum, den der Fliehende betritt, jedoch eine Begegnungskarte, so muß der Abenteurer stehen bleiben, die Karte umdrehen und in seiner

nächsten Spielrunde die Begegnung austragen. Geheimgänge dürfen nicht zur Flucht genutzt werden.

10.5 Wenn ein Abenteurer vor einem Mitspieler flieht, zieht er 1 Punkt von seinem GLÜCK ab, außerdem muß er all seine Schatzkarten verdeckt auf dem Tisch auslegen und zwar getrennt nach Schlüsselbundkarten und anderen Schätzen. Der Sieger kann nun alle Schlüsselbundkarten des Verlierers an sich nehmen, oder er kann einen der anderen Schätze fordern. Ist dem Sieger eine Schatzkarte des Verlierers bekannt, so kann er sie benennen, und sie muß ihm ausgehändigt werden. Wenn er die Karten des Verlierers nicht kennt, darf er blind eine von ihnen ziehen. Zusätzlich kann er die Laterne des Fliehenden für sich beanspruchen. Der Fliehende behält auf jeden Fall seine Schloßkarte(n).

10.6 Nach der Flucht würfelt er einmal. Bei „6“ geschieht ihm nichts, bei „1-5“ muß er 2 Punkte von seiner LEBENSKRAFT abziehen. Die Tabelle „Flucht“ auf dem Spielbrett wird bei Fluchten vor **Mitspielern nicht** benutzt.

11. SCHLÜSSEL

11.1 Während des Spiels versuchen die Abenteurer herauszufinden, welche Schloßkarten von ihren Mitspielern gehalten werden. So erfahren sie nämlich, welche Schloßkarten nicht unter der Schatztruhe des Hexenmeisters liegen. Mit anderen Worten: Indem die Spieler alle falschen Schlösser ausfindig machen, ermitteln sie gleichzeitig, welches die richtigen 3 Schlösser sind - jene 3 Schlösser, zu denen man die passenden Schlüssel finden muß, wenn man das Spiel gewinnen will.

11.2 Auf mehreren Schatzkarten sind Schlüsselbunde abgebildet, die meisten Bunde enthalten 3 nummerierte Schlüssel, aber es gibt auch 3 Karten mit Dietrichen. Diese Nachschlüssel können an die Stelle eines normalen, nummerierten Schlüssels treten.

Auf die Abenteurer kommen zwei Aufgaben zu:

* Sie müssen so viele Schlüsselbund-Schatzkarten wie möglich sammeln.

* Sie müssen herausfinden, welche Nummern die 3 Schlüssel tragen, mit denen man die Schatztruhe öffnen kann. Die Nummern der Schlüssel müssen mit den Nummern der drei Schatztruhenschlösser übereinstimmen.

11.3 Die 3 gesuchten Schlüssel brauchen sich nicht alle an einem Bund zu befinden. Vermutlich wird der Abenteurer sie auf verschiedene Bunde verteilt mit sich tragen. Wenn der Abenteurer die Nummer eines der zu den Truhenschlössern passenden Schlüssel kennt, ihn aber nicht selbst besitzt, kann er ihn durch einen Dietrich ersetzen; das gilt auch dann, wenn ihm mehrere Schlüssel fehlen.

12. DIE SCHLÜSSELFRAGE

12.1 Wenn ein Spieler beim Bewegungswurf für seine Figur eine 1 würfelt, kann er die „Schlüsselfrage“ stellen. Er braucht deswegen aber nicht darauf zu verzichten, seine Figur zu bewegen, sondern kann ein Feld weiterziehen.

12.2 Der Spieler kann die Schlüsselfrage ungefähr so formulieren: „Ich denke mir, der Schlüssel Nr. 5 gehört zu denen, die auf die Schatztruhenschlösser passen.“

12.3 Alle anderen Spieler werfen jetzt einen Blick auf ihre Schloßkarten, das gilt auch für solche Spieler, die gerade keinen Abenteurer auf dem Spielbrett haben.

* Wenn ein Spieler eine Schloßkarte mit der aufgerufenen Nummer besitzt, so muß er sie verdeckt vor sich halten.

* Ein Spieler, der **keine** Schloßkarte mit der aufgerufenen Nummer hat, hält verdeckt eine Blanko-Karte hin.
* Der Spieler, der die Schlüsselfrage gestellt hat, überprüft nun alle Karten, die ihm angeboten werden. Ist die Karte mit der aufgerufenen Nummer darunter (in diesem Fall Schloß Nr. 5), so weiß der Spieler, daß der Schlüssel Nr. 5 nicht für die Schatztruhe benötigt wird.
Anschließend gibt der Spieler alle Karten (die Blanko-Karten und die mit der aufgerufenen Nummer) kommentarlos an ihre Besitzer zurück.

12.4 Während des Spiels können die Abenteurer einander bestechen, bedrohen und auf jede erdenkliche Weise miteinander verhandeln, um zu Informationen über die Schloßkarten der Mitspieler zu gelangen, dabei müssen sie sich jedoch streng an die folgende Regel (12.5) halten. Außerdem können die Spieler gewisse magische Hilfsmittel nutzen, um die Schloßkarten der anderen Abenteurer auszukundschaften. Ein Spieler, der die Schloßkarten aller Mitspieler kennt, weiß genau, welche 3 Schlüssel zum Öffnen der Schatztruhe benötigt werden.

12.5 Wenn 2 Abenteurer Informationen über Schloßkarten austauschen wollen, müssen sie sich auf demselben Gang Feld oder im selben Raum befinden. Manch ein Spieler wird jedoch bald feststellen, daß ein solches Treffen mit einem überlegenen Abenteurer einen überraschenden und unangenehmen Ausgang nehmen kann.
Auch wenn sich die Spielfiguren nicht auf demselben Feld befinden, können die Spieler ein Treffen auf einem bestimmten Feld verabreden. Die eigentlichen Verhandlungen aber (Austausch von Informationen über die Schlüsselkarten) dürfen nur bei gleichzeitiger Anwesenheit auf einem Feld geführt werden.
Diese Regel gilt nicht für die Schlüsselfrage. Wenn diese Frage gestellt wird, müssen alle Spieler antworten, ganz gleich, wo sich ihre Figur gerade befindet.

13. DIE SCHATZTRUHE DES HEXENMEISTERS

13.1 Wenn ein Abenteurer die Schatzkammer erreicht, kann er wiederum die Schlüsselfrage stellen, diesmal aber in veränderter Form: Während er bei der normalen Schlüsselfrage nur eine Nummer nennen darf, kann er jetzt 3 Nummern ansagen, aber er muß die Schlüssel, die er benennen will, in Form von Schlüsselbund-Schatzkarten bei sich tragen. Der Spieler, der die Schlüsselfrage stellt, deckt seine Schlüsselbunde auf und zeigt den Mitspielern, daß er die aufgerufenen Schlüssel tatsächlich besitzt. Für die Schlüssel, die er nicht selbst bei sich trägt, kann er Dietriche einsetzen. Die anderen Spieler halten dem Abenteurer, der die Schlüsselfrage gestellt hat, wiederum verdeckt ihre Schloßkarten hin - entweder ihre Blanko-Karten, oder (was für den Fragesteller sehr unangenehm wäre) eine Karte mit einer der aufgerufenen Nummern.

13.2 Wenn ein Mitspieler eine Schloßkarte mit einer der vom Fragesteller benannten Nummern besitzt, dann ist die Schlüsselfrage gescheitert. Der Fragesteller teilt den Mitspielern mit, wie viele der von ihm benannten Nummern falsch sind, und die Abenteurer-Figur wird sofort am Südufer des Flusses abgestellt. Damit ist die Spielrunde des Fragestellers beendet.

13.3 Beispiel: Ein Spieler glaubt, er hätte die Kombination der 3 Schatztruhenschlösser enträtselt, und die passenden Schlüssel hingen tatsächlich an seinen Schlüsselbunden. Er sagt: „Ich glaube, die richtigen Schlüssel haben die Nummern 1, 8 und 9.“ Dann zeigt er den Mitspielern, daß die

erforderlichen Schlüssel an den von ihm gesammelten Schlüsselbunden hängen.

Nun geben die anderen Spieler dem Fragesteller ihre Schloßkarten - die meisten sind Blanko-Karten, aber eine zeigt das Schloß Nr. B. Der Abenteurer kehrt zum Südufer des Flusses zurück und nimmt unverdrossen einen neuen Anlauf.
13.4 Wenn auf die Schlüsselfrage alle Spieler nur Blanko-Karten vorweisen können, dann hat der Fragesteller die richtigen Nummern genannt und das Spiel gewonnen. Zur Bestätigung werden die 3 Schloßkarten, die unter der Schatztruhe liegen, aufgedeckt.

14. GEHEIMGÄNGE

14.1 Auf dem Spielbrett gibt es 2 geheime Gangsysteme, eines diesseits und eines jenseits des Flusses. Die Türen zu den Gängen sind nummeriert und farbig markiert. Ein Geheimgang kann nur über das Feld betreten werden, das dem Ring der Einstiegsfalltür direkt gegenüberliegt. Ein Abenteurer, der einen Geheimgang verläßt, begibt sich zunächst ebenfalls auf das dem Türring gegenüberliegende Feld. Wenn ein Abenteurer den Eingang zu einem geheimen Stollen erreicht, ist sein Zug beendet. In der nächsten Runde begibt er sich zu einem beliebigen anderen Eingang des gleichen Gangsystems (der gleichen Farbe), dann würfelt er und zieht seine Figur wie gewohnt.

14.2 Um einen Weg durch die finsternen Geheimgänge zu finden, benötigt der Abenteurer eine Laterne. Falls er ohne Laterne in ein Gangsystem hinabsteigt, würfelt er zu Beginn seiner nächsten Spielrunde. Das Ergebnis zeigt an, durch welche Tür er das Gangsystem wieder verlassen muß (und wie viele Felder er von dieser Tür aus zurücklegen darf). Es ist durchaus möglich, daß der Abenteurer durch die gleiche Tür zurückkehren muß, durch die er hinab gestiegen ist.

14.3 Wenn ein Abenteurer seine Laterne verliert (z. B. bei einer Flucht, Kap. 10.5), wird sie auf dem Paß ausgestrichen. Eine neue Laterne kann der Abenteurer nur bekommen, wenn er sie von einem Mitspieler erbeutet (siehe Kap. 10.5 und 17.2).

14.4 In den Geheimgängen, bzw. auf den Einstiegsfeldern sind keine Kämpfe gestattet. Verhandlungen und ein Informationsaustausch sind jedoch gestattet.

15. DER FLUSS

15.1 Ein Abenteurer hat 3 Möglichkeiten, den Fluß zu überqueren: Er kann die Fähre benutzen (und zahlt 3 Goldstücke), er kann mit einem Floß hinüberstaken (Glücksprobe), er kann den Weg über die Brücke wählen (über das Gelingen entscheidet ein Würfelwurf). Fällt der Abenteurer in den Fluß, muß er mit dem Krokodil kämpfen. Falls das Krokodil dabei getötet wird, tritt ein neues an seine Stelle, um den nächsten Abenteurer zu erwarten.
Beachten Sie auch die Tabelle auf der linken Seite des Spielbretts.

15.2 Wenn ein Abenteurer in den Fluß fällt und das Krokodil besiegt, so kehrt er anschließend an das südliche - das dem Eingangsfeld zugewandte - Flußufer zurück.

15.3 Die Regeln für die Fluß-Überquerung gelten für beide Richtungen.

16. DER IRRGARTEN

16.1 Jenseits der Drachenhöhle beginnt der Irrgarten. Das Labyrinth kann über einen Umweg umgangen werden, aber

der kürzere und interessantere Weg führt mitten hindurch. Dieser Weg wird durch die Irrgarten-Karten bestimmt und kann in jedem Spiel anders aussehen.

16.2 Wenn ein Abenteurer eine Irrgarten-Karte aufdecken will, muß er seinen Zug auf dem Feld unmittelbar vor einer solchen Karte beenden und eventuelle überzählige Bewegungspunkte opfern. In der nächsten Runde kann er dann die Irrgarten-Karte wenden und sich davon überzeugen, ob er eine Passage gefunden hat oder auf eine Sackgasse gestoßen ist (Eine Irrgarten-Karte muß immer so ausgelegt werden, daß zu den 3 angrenzenden Gang-Feldern ein Anschluß hergestellt wird.). Beachten Sie bitte das Diagramm auf der Rückseite des Regelheftes. Steht der Abenteurer vor einer Passage, so kann die Figur normal gezogen werden. Steht er vor einer Sackgasse, so muß er eine Runde aussetzen. Erst in der nächsten Runde kann die Spielfigur in eine andere Richtung bewegt werden.

16.3 Nachdem ein Abenteurer eine Irrgarten- Karte überquert, bzw. sich von ihr abgewandt hat, wird sie wieder umgedreht. Die anderen Spieler müssen selbst im Gedächtnis behalten, ob die Karte eine Abkürzung durch das Labyrinth darstellte.

17. VERLUST DER LEBENSKRAFT

17.1 Wenn die Lebenskraft eines Abenteurers auf 0 oder darunter sinkt, scheidet er aus dem Spiel aus. Alle seine Schatzkarten bleiben auf dem Feld zurück, auf dem ihn sein Schicksal ereilte. Wir nehmen an, sie lägen dort in einem Versteck. Nur der Spieler des ausgeschiedenen Abenteurers darf mit einer neuen Spielfigur die Schätze aufnehmen, vorausgesetzt, die neue Figur wird auf das Feld geführt, wo die Schätze liegen. Das Einführen einer neuen Figur wird in Kap. 17.3 beschrieben. Die Schloßkarten des ausgeschiedenen Abenteurers bleiben in jedem Fall im Besitz des Spielers.

17.2 Wenn der Abenteurer jedoch im Kampf mit einem Mitspieler „sein Leben verliert“, so kann der Sieger alle Schatzkarten, Goldstücke, Proviantportionen und die Laterne des Verlierers für sich beanspruchen. Schatzkarten, die der Sieger nicht behalten will, bleiben auf dem Feld zurück und können von jedem nachfolgenden Abenteurer problemlos aufgenommen werden. Beachten Sie aber bitte, daß ein Abenteurer höchstens 6 Schatzkarten mit sich führen darf.

17.3 Wenn ein Abenteurer aus dem Spiel ausscheidet, dann muß der Spieler eine neue Figur „erschaffen“ (siehe Kap. 2). Der neue Abenteurer beginnt das Spiel auf dem Eingangs Feld. Alle Schlüsselkarten, die der ausgeschiedene Abenteurer besaß, werden auf die neue Figur übertragen.

BEISPIELE AUS DEM SPIELGESCHEHEN

* Bert, der Barbar, besitzt die GEWANDTHEIT 9 und die LEBENSKRAFT 20. Er eröffnet das Spiel, da er von allen Abenteurern die niedrigste GEWANDTHEIT vorweisen kann, und würfelt eine 6. Er entscheidet sich für den linken Gang und zieht 6 Felder weit bis zur Kreuzung. Damit ist die erste Spielrunde für ihn beendet.

* In der nächsten Runde würfelt er eine 4 und zieht 2 Felder nach Norden, entdeckt eine Tür zu seiner Linken,

geht hindurch und betritt einen Raum. Er ist nun zwar erst 3 Felder weit gegangen, aber der restliche Bewegungspunkt verfällt, weil Bert einen Raum betreten hat.

Nun muß er die Begegnungskarte, die im Raum liegt, aufdecken. Er stellt fest, daß er eine der gefürchteten Werratten aufgeschreckt hat, ein Wesen, das eine Mischung aus Ratte und Mensch darstellt. Ihre Werte sind: GEWANDTHEIT 8, LEBENSKRAFT 7.

Nun kommt es zum Kampf:

1. *Kampfrunde:* Mark, ein Mitspieler, würfelt für die Werratte. Der Wurf mit 2 Würfeln bringt insgesamt 6 Augen. Bert würfelt 10 Augen. Jetzt addieren beide Parteien ihre GEWANDTHEIT zu den Würfelaugen. Wer die höchste Gesamtsumme erzielt, hat die Kampfrunde gewonnen. Bert ist der Glückliche, denn er bringt es auf 19 (9+10), die Werratte erreicht nur 14 Punkte (6+8). Von der LEBENSKRAFT der Werratte werden 2 Punkte abgezogen, ihre LEBENSKRAFT sinkt dadurch auf 5 (7-2).

2. *Kampfrunde:* Die Werratte würfelt 11 Augen und addiert ihre GEWANDTHEIT (8) dazu, macht 19; Bert würfelt 4 Augen und addiert 9 (seine GEWANDTHEIT) dazu, macht 13. Bert muß 2 Punkte von seiner LEBENSKRAFT abziehen, die dadurch von 20 auf 18 sinkt.

3. *Kampfrunde:* Die Werratte würfelt eine 9 (gesamt: 17), Bert würfelt eine 6 (gesamt: 15). Wieder büßt Bert 2 Punkte von seiner LEBENSKRAFT ein. Allmählich fragt er sich, ob es nicht klüger wäre, den Kampf abzubrechen und zu fliehen.

4. *Kampfrunde:* Bert versucht es doch noch einmal. Die Werratte würfelt eine 7 (gesamt: 15), Bert würfelt eine 6 (gesamt: 15). Die Runde endet unentschieden. Beide Parteien brauchen keine Punkte von ihrer LEBENSKRAFT abzuziehen.

5. *Kampfrunde:* Die Werratte erzielt insgesamt 14 Punkte, Bert bringt es auf 18. Endlich wieder mal gewonnen! Die LEBENSKRAFT des Ungeheuers sinkt auf 3.

6. u. 7. *Kampfrunde:* Bert gewinnt beide Runden. In Runde 6 fällt die LEBENSKRAFT der Werratte auf 1, und in Runde 7 ist es endgültig um sie geschehen. Bert hat in dem Kampf 4 LEBENSKRAFT Punkte verloren, aber er hat das Ungeheuer besiegt. Jetzt darf er die Schatzkarte aufnehmen, die in dem Raum liegt. Die Schatzkarte zeigt 5 Goldstücke. Dies teilt Bert seinen Mitspielern mit und trägt anschließend die 5 Münzen in seinen Abenteurerpaß ein. Die Schatzkarte wird aus dem Spiel genommen. Jetzt erst ist Berts zweite Spielrunde beendet und der nächste Spieler am Zug.

* In der dritten Runde würfelt Bert eine 1, er darf also eine Schlüsselfrage stellen. Die Gelegenheit nutzt er natürlich und sagt: „Wie stehts mit Schlüssel Nr. 3, meine Damen und Herren?“ Darauf halten ihm die Mitspieler verdeckt je eine Schloßkarte hin. Bert sieht sie sich eine nach der anderen an und entdeckt 3 Blanko-Karten und eine Karte mit dem Schloß Nr. 3. Er weiß nun, daß Schlüssel Nr. 3 nicht zu den Schlössern der Schatztruhe paßt. Bert selbst besitzt die Schloßkarten Nr. 2 und Nr. 7. Daher kennt er jetzt immerhin schon 3 Schlüssel, die er ausschließen kann. Er gibt den Mitspielern ihre Schloßkarten zurück und bewegt seine Figur ein Feld weiter: durch die Tür hinaus auf den Korridor. Damit ist seine Spielrunde beendet.

* In der nächsten Runde würfelt Bert eine 4. Er wandert durch einen Gang, wendet sich nach links und betritt einen Raum. Die aufgedeckte Begegnungskarte zeigt ihm, daß er auf den „hungrigen Bettler“ gestoßen ist. Bert liest bei den Kurzbeschreibungen der Karten nach, was es mit diesem Gesellen auf sich hat und stellt fest, daß der Bettler seine Schatzkarte gegen ein Goldstück eintauschen wird. Also streicht Bert auf seinem Paß ein Goldstück aus und nimmt die Schatzkarte an sich. Das Unsichtbarkeitselixier, sicher ein wertvoller Fund! Bert schaut sich noch einmal die Schatzkarten-Beschreibungen an. Da steht, das Elixier gestattet es ihm, in einem Raum die Schatzkarte zu stehlen, ohne die Begegnungskarte aufzudecken.

* In der folgenden Runde würfelt Bert eine 5. Er verläßt den Raum durch die Südtür. Nach vier Feldern gelangt er zur Falltür über einem Geheimgang. Er bleibt dort stehen und seine Runde ist beendet.

* Eine Runde später verläßt Bert den Geheimgang bei FalltürNr. 5. Er würfelt eine 2, geht 2 Felder den Gang entlang und bleibt vor einer Tür zu seiner Linken stehen. Ende der Runde.

* Bevor Bert wieder am Zug ist, stellt sich Britta, eine Mitspielerin, zu ihm auf das Gangfeld. Eigentlich wollte sie mit Bert kämpfen, um ihm seine Schatzkarte abzuholen, aber Bert überredet sie, friedlich zu bleiben und statt dessen Informationen über ihrer beider Schloßkarten zu tauschen. Er zeigt ihr eine seiner Karten, sie zeigt ihm die ihre, ohne daß ein weiterer Mitspieler die Karten zu sehen bekommt. So erfährt Bert, daß Britta die Schloßkarte Nr. 5 besitzt. Nun kennt er immerhin schon 4 falsche Schlüssel.

* In der nächsten Runde verzichtet Bert auf das Würfeln. Stattdessen benutzt er sein Unsichtbarkeitselixier, um durch die Tür in den Raum zu schleichen und dort die Schatzkarte zu stehlen. Erfindet einen Schlüsselbund mit den Schlüsseln 1, 2 und 5. 2 und 5 sind mit Sicherheit nutzlos, das hat Bert inzwischen herausbekommen, aber Schlüssel Nr. 1 könnte durchaus zur Schatztruhe des Magiers passen, wer weiß, wer weiß...

DER HEXENMEISTER VOM FLAMMENDEN BERG

Design: Steve Jackson

Redaktion: Marc

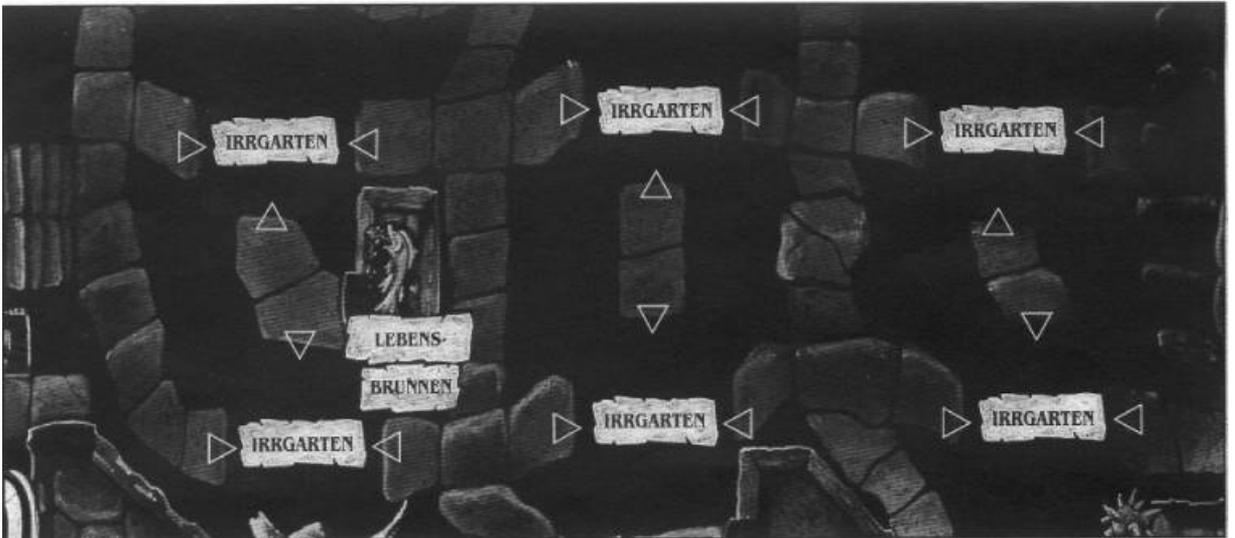
Gascoigne Cover: Peter

Jones

Grafik: Charles Elliott, RUSS Nicholson, Dave

Andrews Übersetzung: Ulrich Kiesow

DER IRRGARTEN DES HEXENMEISTERS



Das Diagramm zeigt Ihnen, welche Gangfelder durch die Irrgarten-Karten verbunden werden müssen. Wenn eine Irrgarten-Karte aufgedeckt wird, muß sie genauso ausge-

legt werden, daß die Felder auf der Karte genau an die Gangfelder anschließen, die auf dem Diagramm mit einem Dreieck > markiert sind.

GEHEIMGÄNGE



Auf dem Diagramm ist zu sehen, daß die Falltür zum Geheimgang nur vom Feld A aus erreicht werden kann. Von einem der X-Felder aus ist die Geheimgangtür nicht direkt zu erreichen.

RÄUME



Der Raum kann nur vom Feld vor der Tür (Feld A) aus betreten werden. Ein direkter Zugang von einem der X-Felder ist nicht möglich.

Manufactured under Licence from Games Workshop Ltd., Nottingham, England.

»The Warlock of Firetop Mountains © 1986 Games Workshop Ltd., Nottingham, England.

All rights reserved.

T. Nr. 107859

BESONDERHEITEN



DER HEXENMEISTER VOM FLAMMENDEN BERG

HEXENMEISTER VOM FLAMMENDEN BERG

MONSTER



Monster

Außer der Bezeichnung des Monsters finden Sie auf jeder Monsterkarte die **GEWANDTHEIT** und die **LEBENSKRAFT**. Mit einem * gekennzeichnete Monster sind Spezialmonster. Für sie gelten besondere Regeln (siehe unten.)



Untoter

Mit Ausnahme des Gruftknechts können alle Untoten kampfflos besiegt werden, wenn man ihnen die Schatzkarte: Schlafbringer zeigt.

SPEZIALMONSTER



Wenn es dem widerwärtigen Ghoul viermal gelingt, einem Abenteurer einen Schaden zuzufügen (wenn der Ghoul 4 Kampfunden gewinnt), scheidet sein unglückliches Opfer aus dem Spiel aus.



Höllenhund*

Solange die Lebenskraft des Höllenhundes nicht auf 0 oder darunter gesunken ist, würfeln Sie nach jeder Kampfunde mit einem Würfel. Bei 1 oder 2 sind Sie vom Feueratem des Tieres getroffen worden und müssen sich einen Punkt von Ihrer Lebenskraft abziehen.



Vampir*

Wenn der Vampir im Kampf einen Pasch würfelt (1 und 1, 2 und 2, 3 und 3 usw.), muß der Abenteurer eine Glücksprobe ablegen. Gelingt sie, geht das Spiel normal weiter; mißlingt sie, wird der Abenteurer selbst zum Vampir und scheidet aus.



Gruftknecht*

Der Gruftknecht ist ein furchteinflößendes und gefährliches Monster, das nur mit Zauberwaffen bekämpft werden kann, das heißt, um dem Gruftknecht einen Schaden zufügen zu können, muß der Abenteurer im Besitz einer der folgenden

Schatzkarten sein: Zauberschwert, Magisches Breitschwert oder Schlafbringer. Besitzt er eine solche Karte, wird der Kampf nach den normalen Regeln ausgetragen, besitzt er keine magische Waffe, bleibt dem Abenteurer nur die Flucht (siehe Kap. 10).

Wichtig: Mit dem Zauberbogen „Schlafbringer“ kann man den Gruftknecht zwar bekämpfen, nicht aber - wie andere Untote- kampfflos besiegen!

SPEZIALBEGEGNUNGEN

Käfigfalle



Wer als erster den Raum mit dieser Begegnungskarte betritt, löst die Falle aus und wird gefangen. Das bedeutet, er muß eine Runde aussetzen. Die Schatzkarte gehört ihm. In den folgenden Runden kann er versuchen zu entkommen. Dazu muß

ihm entweder eine Glücksprobe gelingen, oder er muß mit einem Würfel eine 5 oder 6 würfeln. Gelingt ihm eins von beiden, kann er noch in derselben Runde seinen nächsten Bewegungswurf auswürfeln.



Narr

Wenn der Narr eine Schatzkarte besitzt, gibt er sie jedem Abenteurer, der ihn besucht. Hat er keine, verschenkt er so viele Goldstücke wie der Besucher mit einem Würfel Augen würfelt. Jeder

besuchen. Der Narr bleibt das ganze Spiel über in seinem Raum.



Schwarzmagier

Gegen ein Entgelt von 2 Goldstücken verflucht der Schwarzmagier jeden gewünschten Abenteurer. Einschränkungen: Kein Abenteurer darf zweimal verflucht werden; die Lebenskraft des Verfluchten muß mehr als 6 Punkte

betragen. Der Fluch bewirkt den Verlust von einem Gewandtheitspunkt und 4 Lebenskraftpunkten. Wer als erster die Dienste des Schwarzmagiers in Anspruch nimmt, kann dessen Schatzkarte behalten. Der Schwarzmagier bleibt das ganze Spiel über in seinem Raum.



Hungriger Bettler

Der hungrige Bettler tauscht seine Schatzkarte gegen ein Goldstück oder eine Proviantportion. Anschließend wird er aus dem Spiel genommen.



Goldschatz

Wenn ein Abenteurer den Goldschatz heben will, muß er eine Glücksprobe ablegen. Mißlingt sie, muß er den Raum verlassen ohne die Schatzkarte mitzunehmen. Jeder Spieler darf nur einmal versuchen, den Goldschatz zu bergen. Der

erste Abenteurer, dem eine Glücksprobe gelingt, kann die Schatzkarte behalten. Außerdem darf er einmal würfeln und sich so viele Goldstücke gutschreiben wie der Würfel Augen zeigt.



Fallgrube

Wer als erster den Raum mit der Fallgrube betritt, muß eine Glücksprobe ablegen. Gelingt sie, passiert dem Abenteurer nichts; mißlingt sie, muß er 4 Punkte von seiner Lebenskraft abziehen. In beiden Fällen kann er die Schatzkarte behalten

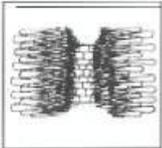
und den Raum in der nächsten Runde verlassen.



Weiser

Der Weise läßt nicht zu, daß man ihm seine Schatzkarte stiehlt, aber er ist bereit, sie gegen jede beliebige Schatzkarte seines Besuchers einzutauschen. Ein Abenteuerer, der den Weisen besucht, darf die Schlüsselfrage stellen. Der Weise bleibt das

ganze Spiel über in seinem Raum. Jeder Abenteuerer darf ihn nur einmal besuchen.



Stachel Falle

Wer als erster den Raum mit der Stachel Falle betritt, verliert (keine Glücksprobe erlaubt) 1 Gewandtheitspunkt und 3 Lebenskraftpunkte. Die Schatzkarte gehört ihm, und er kann den Raum in der nächsten Runde verlassen.



Dieb

Jeder Abenteuerer, der den Dieb besucht, muß ihm seine Schatzkarte für ein Goldstück abkaufen. Besitzt der Dieb mehr als eine Schatzkarte, kann der Abenteuerer blind eine auswählen. Wenn der Besucher den Raum verläßt, stiehlt der Dieb ihm eine Schatz-

karte, d. h. ein Mitspieler zieht verdeckt eine Schatzkarte des Besuchers und legt sie im Raum des Diebes ab. Der Dieb bleibt das ganze Spiel über in seinem Raum.

Händler



Der Händler ist bereit, jedem Abenteuerer, der ihn aufsucht, für 3 Goldstücke eine Schatzkarte abzukaufen. Er ist ebenfalls bereit, eine seiner Schatzkarten zu verkaufen. Hierzu muß der Abenteuerer einmal würfeln und so viele Goldstücke

bezahlen, wie der Würfel Augen zeigt. Anschließend zieht er verdeckt eine Karte des Händlers. Ein Spieler, der den Raum des Händlers betritt, muß weder kaufen noch verkaufen. Eine Schatzkarte kaufen kann er allerdings nur dann, wenn er zuvor eine verkauft hat. Würfelt er beim Kaufen mehr Augen als er Goldstücke besitzt, so verliert er alle seine Goldstücke ohne die Karte zu erhalten. Der Händler bleibt das ganze Spiel über in seinem Raum.

Schelm



Der Schelm ist ein recht hinterlistiger Geselle. Er verlangt von jedem Besucher 2 Goldstücke. Kann oder will dieser nicht bezahlen, teleportiert der Schelm ihn auf das Anfangsfeld des Spielbretteiles, auf dem die Schelm-Begegnungskarte liegt

(Befindet sie sich in der Hälfte südlich des Flusses, muß der Spieler seine Figur auf das Eingangsfeld setzen, befindet sie sich in der nördlichen Hälfte, wird die Figur auf das Feld oberhalb der Brücke gestellt.). Wenn der Schelm eine Schatzkarte besitzt, gibt er sie dem Besucher, der die beiden Goldstücke zahlt. Der Schelm bleibt das ganze Spiel über in seinem Raum.

SONDERKARTEN



Drache (letztes Feld vor dem Irrgarten)

Der Drache kann nicht getötet werden. Wenn seine Lebenskraft auf 0 sinkt, zieht er sich in den hinteren Teil der Höhle zurück. Der Abenteuerer, der ihn bezwungen hat,

darf die Schatzkarte an sich nehmen. Wenn der nächste Abenteuerer die Höhle betritt, greift ihn der Drache wieder mit voller Lebenskraft an.



Lebensbrunnen (Im Irrgarten)

Ein Abenteuerer, der vom Lebensbrunnen trinkt und 3 Goldstücke bezahlt, kann seine Lebenskraft wieder auf den Anfangswert heben. Die Schatzkarte im Lebensbrunnenraum kann vom ersten Abenteuerer aufgenommen werden, der aus dem Brunnen trinkt.



Spielhalle (im mittleren Spielfeld)

Ein Abenteuerer, der die Spielhalle betritt, kann alle Mitspieler zu einer Partie „Runensteine“ auffordern. Spieler, die die Einladung annehmen, stellen ihre Figuren sofort in die Spielhalle (Für diese Bewegung braucht nicht gewürfelt zu werden.

Solange die Runenstein-Partie läuft, wird das allgemeine Spiel unterbrochen. Nach Beendigung der Partie ziehen die anderen Spieler normal, die Runenstein-Spieler von der Spielhalle aus weiter.). In der Spielhalle darf nicht gekämpft werden.

Die Runenstein-Spieler formieren sich zu einem Kreis. Nun wird ein verzauberter Runenstein im Uhrzeigersinn weitergereicht. Dieser würfelt nun mit 2 Würfeln; er darf nicht mehr als 11 Punkte erzielen. Der nächste Spieler in der Reihe darf nicht mehr als 10 Augen würfeln, der dritte nicht mehr als 9 usw.

Würfelt ein Spieler zu hoch, explodiert der Runenstein in seinen Händen. Der Unglückliche scheidet aus und muß 1 Punkt von seiner Gewandtheit und 3 Punkte von seiner Lebenskraft abziehen. Dann beginnt das Spiel von vorn, bis schließlich nur noch ein Abenteuerer übrig bleibt. Dieser gewinnt 10 Goldstücke und kann eine Schatzkarte aus einem beliebigen Raum des Spielbretts aufnehmen.

Findet ein Abenteuerer keine Mitspieler für eine Runenstein-Partie, so tritt er gegen einen imaginären Spieler an, dessen Rolle von einem Mitspieler übernommen wird. Die Schatzkarte in der Spielhalle bekommt der Abenteuerer, der zuerst den Raum betritt und eine Runenstein-Partie ausruft- ganz gleich, ob er gewinnt oder nicht.

Vorratskammer (im mittleren Spielfeld)



In der Vorratskammer kann man sich mit Proviant eindecken. Jede Proviantportion kostet 2 Goldstücke. Der erste Abenteuerer, der den Raum betritt und Proviant kauft, erhält die Schatzkarte.

Shylock der Geldverleiher (erstes Spielfeld)



Shylock leiht jedem Abenteuerer, der seine Dienste in Anspruch nehmen will, 10 Goldstücke. Dieser Betrag, zuzüglich 3 Goldstücke Zinsen, muß zurückgezahlt werden, bevor man das erste Irrgartenfeld betritt,

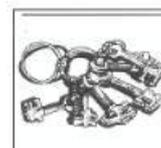
sonst verlangt Shylock sein Pfund Fleisch: 1 Gewandtheitspunkt und 5 Lebenskraftpunkte. Seine Schatzkarte gibt er dem Abenteuerer, der als erstes Geld von ihm leiht. Um Shylock das Geld zurückzuzahlen, muß man ihn nicht wieder aufsuchen.



Zagor (vor der Schatzkammer)

Das ist der Hexenmeister höchstpersönlich! Man kann ihn kampflös besiegen, wenn man ihm ein Zyklopaugauge zeigt.

SCHATZKARTEN



Schlüssel

Zum Spiel gehören 9 Schlüsselbunde. An jedem Bund hängen drei nummerierte Schlüssel (z. B. 3, 8, 9). Diese Schlüssel

Schatztruhe des Hexenmeisters zu öffnen (siehe Kap. 11 und 12). Außerdem gibt es 3 Karten mit Dietrichen. Die Dietriche können an Steife der nummerierten Schlüssel benutzt werden.



Goldstücke

Auf diesen Karten sind Goldstücke in unterschiedlicher Anzahl abgebildet. Die Anzahl der gefundenen Goldstücke wird immer auf dem Abenteuerpaß notiert, und die Goldstückkarte anschließend aus dem Spiel genommen.



Proviant

Zum Beispiel: Orkbier, 2 Proviantportionen. Proviantportionen werden wie Goldstücke im Paß notiert, die Karte anschließend aus dem Spiel genommen.

SPEZIELLE SCHÄTZE



Käse

Der Abenteurer, der den Käse findet, kann ihn einem Mitspieler „andrehen“ und dafür eine von dessen Schatzkarten ziehen. Der Mitspieler darf sich nicht widersetzen, die Karte wird blind gezogen. Die Karte darf keinem Mitspieler zuge

steckt werden, der sie in diesem Spiel schon einmal hatte. Zur Übergabe der Käsekarte brauchen die Abenteurer nicht auf demselben Feld zu stehen.

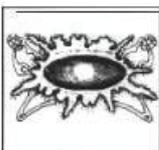
Elfenstiefel

Wenn ein Abenteurer die Elfenstiefel anziehen will, legt er die Karte offen auf den Tisch. Er darf dann beim Bewegen der Figur mit 2 Würfeln würfeln. Um die Stiefel wieder auszuziehen, dreht er die Karte um. Das An- und Ausziehen kann beliebig oft



Magisches Breitschwert

Diese Zauberwaffe kann gegen den Gruftknecht eingesetzt werden. Solange der Abenteurer dieses Schwert trägt, kann er seine Gewandtheit um 2 Punkte erhöhen. Verliert er es, fällt die Gewandtheit auf den alten Stand.



Zyklopeauge

Ein mächtiger, magischer Edelstein, mit dem man Zagor, den Hexenmeister, kampfflos überwinden kann.



Schlafbringer

Der Schlafbringer ist ein magischer Bogen, der untoten Kreaturen ewigen Schlaf bringt. Mit ihm kann man kampfflos jeden untoten Gegner überwinden. Ausnahme: Der Gruftknecht. Gegen dieses Ungeheuer kämpft man mit dem Schlafbringer nach normalen Regeln.



Hypnoseauge

Wer das Hypnoseauge besitzt, kann einen Mitspieler zwingen, ihm alle seine Schatzkarten oder Schloßkarten zu zeigen. Beide Abenteurer müssen während der Hypnose auf dem selben Feld stehen; sie dürfen nicht miteinander kämpfen.

Die Hypnose endet, wenn einer der beiden das gemeinsame Feld verläßt.



Zauberschwert

Solange ein Abenteurer diese Waffe besitzt, darf er seine GEWANDTHEIT um einen Punkt erhöhen. Das Zauberschwert gehört zu den magischen Waffen, mit denen man den gefürchteten Gruftknecht bekämpfen kann.



Plan

Wenn ein Abenteurer den Irrgarten betritt (dieser Bereich beginnt am Fuß der Treppe jenseits der Drachenhöhle) und den Plan besitzt, so darf er unter alle verdeckten Irrgarten-Karten schauen, um so den kürzesten Weg durch das Labyrinth herauszufinden.



Taschendieb

Wenn man dem Taschendieb ein Goldstück gibt, kann man ihn beauftragen, einem Mitspieler eine Schatzkarte zu stehlen (Die Karte wird blind gezogen.). Der Diebstahl wird sofort ausgeführt; das Opfer kann sich überall auf dem Spielbrett

befinden. Der Taschendieb bleibt das ganze Spiel über in seinem Raum und kann von allen Mitspielern (aber nur einmal!) angeheuert werden. Die Schatzkarte des Taschendiebs erhält derjenige Abenteurer, der als erster seine Dienste in Anspruch nimmt.



Glückstrank

Dieser Trank bringt den Glückswert des Abenteurers auf den Ursprung liehen Stand. Wenn ein Abenteurer den Glückstrank zu sich nehmen will, deckt er die Karte auf und notiert den neuen Glückswert in seinem Paß. Anschließend wird die Karte aus dem Spiel genommen.



Unsichtbarkeitselixier

Der Abenteurer trinkt das Unsichtbarkeitselixier, wenn er vor der Tür eines Raumes steht. Dann kann er den Raum unbemerkt betreten und durch eine beliebige Tür wieder verlassen. Er deckt die Begegnungskarte nicht auf, braucht sich mit einem Bewohner

des Raumes nicht auseinanderzusetzen, kann aber die Schatzkarte (falls vorhanden) an sich nehmen. Das Unsichtbarkeitselixier kann nur einmal benutzt werden. Will ein Spieler die Karte einsetzen, deckt er sie auf. Anschließend wird sie aus dem Spiel genommen.



Lebenstrunk

Dieser Trunk bringt die Lebenskraft des Abenteurers auf den ursprünglichen Stand. Wenn ein Spieler den Trunk zu sich nehmen will, deckt er die Karte auf und notiert den neuen Lebenskraftwert in seinem Paß. Anschließend wird die Karte aus dem Spiel genommen.



Schlummerflöte

Mit dieser Flöte kann man viele Lebewesen in einen friedlichen Schlaf versetzen. Sie wirkt nicht gegen Abenteurer und andere Menschen sowie gegen Untote. Der Abenteurer spielt auf der Flöte, nachdem er einen Raum betreten und die Begegnungskarte umgedreht hat. Wenn das Flötenspiel ein Monster einschläfern soll, muß dem Abenteurer eine Glücksprobe gelingen. Er kann dann den Raum unbehelligt durchqueren und die Schatzkarte (falls vorhanden) an sich nehmen. Das Monster wacht wieder auf, sobald der Abenteurer den Raum verlassen hat. Die Karte kann beliebig oft benutzt werden.

ABENTEURER-PASS

GEWANDTHEIT

Anfangswert:

LEBENSKRAFT

Anfangswert:

GLÜCK

Anfangswert:

AUSRÜSTUNG

GOLD

PROVIANT

SCHÄTZE

