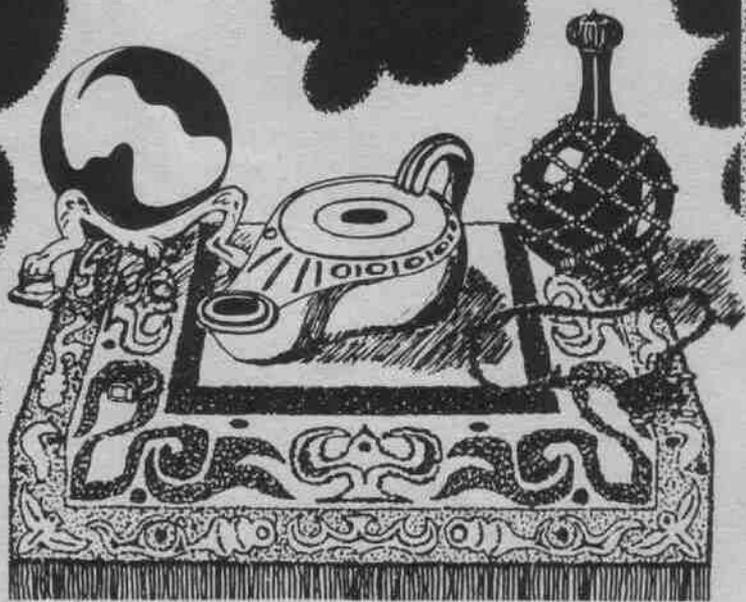


ALADDINS ERBE



ALADDINS ERBE

ein märchenhaftes Spiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

Idee und Gestaltung: Franz-Josef Schulte

Spieldauer; 1 bis 2 Stunden

- Spielmaterial:
- Großer Spielplan
 - 24 Zauberfiguren aus Holz in 4 Farben mit Würfelaugenkennzeichnung auf den Turbanen
 - 50 gelbe Schatzkärtchen in den sechs Sorten Öllampe, Ring, Teppich, Amulett, Kristallkugel und Flasche, die auf der Vorderseite eine Wertbezeichnung zwischen 0 (Attrappen) und 4 (die wertvollsten Stücke) tragen
 - 6 graue Kärtchen in den gleichen sechs Sorten
 - 4 Würfel

"ALADINS ERBE" Ist das erste Spiel, das vom Spieleverlag FRANJOS herausgebracht wurde.

Dementsprechend gibt es zur Zeit leider noch keinen Vertriebspartner, der dafür sorgt, daß das Spiel überall erhältlich ist.

Interessenten können das Spiel aber direkt beim Verlag bestellen.

Bestimmt besorgt Ihnen auch Ihr Fachhändler das Spiel, wenn Sie ihn nur oft genug mit Ihrer Bitte "nerven" und wenn Sie ihm die Adresse des FRANJOS-Spieleverlages geben.

Spieleverlag
Franz-Josef Herbst
Wichtrudstraße 8
4790 Paderborn
Telefon 05251/76778



Eines der berühmtesten Märchen aus den Erzählungen aus 1001 Nächten ist die Geschichte von Aladdin und der Wunderlampe.

Zahllose seltsame und gefährliche Abenteuer hatte Aladdin zu beatehen, bis er vom bettelarmen Lausejungen zum vornehmen Schwiegersohn des Sultans avancierte und später sogar selbst den Thron bestieg. Fürwahr eine märchenhafte Karriere!

Aladdin hatte sein Glück mit Hilfe einer unscheinbaren alten Öllampe gefunden, deren Besitz ihn zum Herrn über mächtige Geister machte. Auch besaß er einen Ring, durch den er ebenso zum Gebieter über Geister wurde,

Das Märchen berichtet, daß Aladdin nach seiner Thronbesteigung mit seiner Gemahlin in Glück und Freuden lebte und keine Gefahr mehr ihr Leben bedrohte.

Dieses friedliche Leben ermöglichte es Aladdin, eine einzigartige Sammlung von magischen Schätzen anzulegen. Bald nannte er fliegende Teppiche, Flaschen, die von Gelstern bewohnt wurden, wertvolle Amulette, Kristallkugeln, die ihm das Geschehen an jedem beliebigen Ort der Welt und sogar zukünftige Ereignisse zeigten, sowie weitere Wunderlampen und -ringe sein eigen.

Wohlwissend, welche schreckliche Folgen es haben würde, sollten diese Schätze einem bösen Zauberer in die Hände fallen, verbarg Aladdin sie an einem versteckten Ort im großen Garten seines Palastes. Mithilfe seiner Diener, der Geister, legte er einen mächtigen Schutzzauber über die Schatzverstecke. Kein fremder Magier sollte sie jemals in seinen Besitz bringen.

Viele Jahre nach Aladdins Tod lagen die Schätze immer noch unberührt in ihrem Versteck. Aber Gerüchte und Legenden, die von einem sagenhaften Schatz in Aladdins Garten erzählten, waren längst bis in die fernsten Länder und Kontinente gedrungen.

und eines Tages machten sich Zauberer aus allen Himmelsrichtungen in Gruppen auf den Weg mit dem Ziel, Aladdins Erbe anzutreten ...

VORBEREITUNG

Schatzkärtchen
auf die Schatz-
felder

graue Kärtchen
auf Pyramiden

Die 30 Schatzkärtchen werden mit der Vorder-
seite nach unten gemischt und in möglichst
bunter Verteilung auf die 50 Schatzfelder (S)
des Spielplanes gelegt, auf jedes Feld ein
Kärtchen.

Die 6 grauen Kärtchen werden in beliebiger
Reihenfolge auf die 6 mit den Ziffern 4 bis
9 bezeichneten "Schutzzauber"-Pyramiden (P) am
Spielfeldrand gelegt.

Dadurch wird eine (vorläufige) Verteilung der
Schutzzauber-Werte für die 6 Schatzsorten
festgelegt. Je höher die Ziffer unterhalb ei-
nes Kärtchens, desto wertvoller, aber auch
schwieriger zu bekommen, sind die Schatzkärt-
chen der betreffenden Sorte.

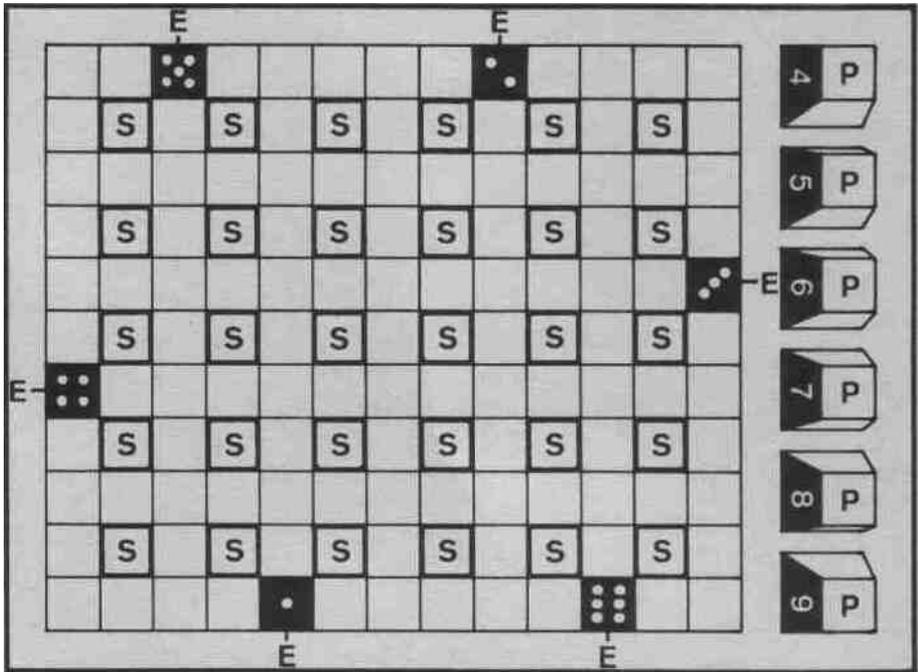
Beispiel: Die (vorläufige) Verteilung der Schutzzauber
könnte so aussehen:



Figuren star-
ten vor den
Eingangsfel-
dern gleicher
Augenzahl

Jeder Spieler erhält die Zaubererfiguren einer
Farbe und stellt diese am Spielfeldrand vor
den 6 Eingangsfeldern (E) auf, und zwar jede
Figur vor dem Eingangsfeld mit der gleichen
Augenzahl.

Die Augenzahlen auf den Turbanen der Figuren
entsprechen ihrem "magischen Grad". Je höher
dieser ist, desto mächtiger ist die Figur, was
sich sowohl beim Erwerb von Schatzkärtchen als
auch in Duellen mit gegnerischen Zauberern
auswirkt.



SPIELVERLAUF

Man legt in beliebiger Weise fest, wer mit dem Spiel beginnt. Reihum würfeln die Spieler und ziehen ihre Figuren in das Spielfeld hinein, erwerben dabei von jeder Sorte ein möglichst wertvolles Schatzkärtchen, liefern sich Duelle mit gegnerischen Zauberern und zwingen diese dann eventuell zu einem Austausch von bereits erworbenen Schätzen.

ZIEHEN DER
FIGUREN

2 Würfel für
Figuren

2 Würfel für
Zugweiten

Man würfelt mit allen vier Würfeln gleichzeitig und entscheidet dann, welche beiden Figuren entsprechend der gewürfelten Auganzahlen wie weit gezogen werden sollen. Zwei der Würfel dienen dabei zur Bestimmung der zu ziehenden Figuren; die beiden anderen legen dann die Zugweiten dieser Figuren fest.

Beispiel: Es wurde 1-5-4-4 gewürfelt. Der Spieler kann nun seinen "Einer"-Zauberer um 5 und seinen "Vierer" um 4 Felder weiter bewegen. Er kann aber ebenso gut den "Dreier" um 4 und den "Vierer" um 1 Feld oder den "Vierer" um 1 und dann nochmal den "Vierer" um 5 Felder weiter ziehen usw.

Jeder Wurf bietet also im allgemeinen eine Fülle an Zugmöglichkeiten, unter denen der Spieler wählen kann.

waagrecht o.
senkrecht zie-
hen
rechtwinklig
abbiegen

Gezogen wird in waagerechter oder senkrechter Richtung - nicht diagonal. Dabei darf beliebig oft im rechten Winkel abgebogen werden, jedoch darf eine Figur nicht im gleichen Zug vor- und wieder zurückbewegt werden.

nicht über
Schatzkärtchen
ziehen

Eigene wie gegnerische Zauberer dürfen übersprungen werden.

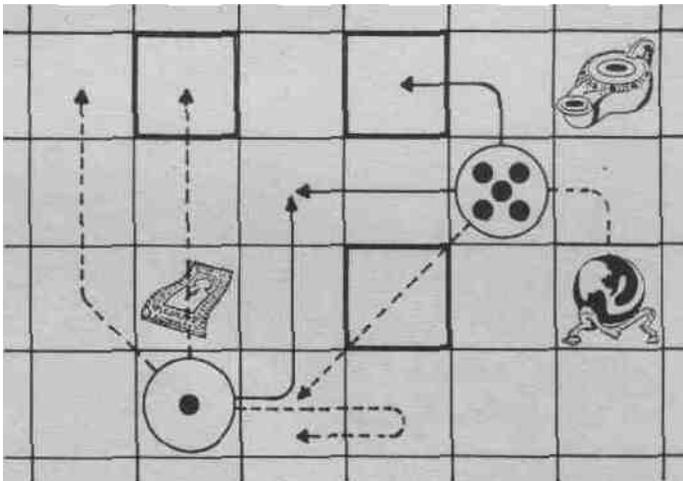
Man darf nicht über oder gar auf Schatzfelder ziehen, auf denen noch Schatzkärtchen liegen. Leere Schatzfelder können wie normale Felder überschritten oder besetzt werden.

Auf jedem Feld darf nur eine Zaubererfigur stehen.

Das Spielfeld darf nicht (freiwillig) wieder verlassen werden. Dies ist nur durch ein verlorenes DUELL (s.u.) möglich.

Beispiel: Spieler Weiß würfelte 1-2-5-5. Er entscheidet sich, den Einer um 3 Felder und den Fünfer um 2 Felder weiterzuziehen.

Die Abbildung zeigt einige erlaubte (durchgezogene Linien) und verbotene (gestrichelte Linien) Züge.



Tip: Anfänger tun sich manchmal sehr schwer mit der Auswertung ihrer Würfe. Sie ist viel leichter, wenn man folgendes bedenkt:

Eine Figur, die außen vor einem Eingangsfeld oder auf einem Feld zwischen zwei Schatzfeldern steht, muß grundsätzlich um eine gerade Zahl Felder gezogen werden, um auf einem Feld zwischen zwei Schatzfeldern zu "landen".

Eine Figur, die auf einer Kreuzung oder einem (leeren) Schatzfeld steht, muß grundsätzlich um eine ungerade Zahl Felder gezogen werden, um zwischen zwei Schatzfeldern zu "landen".

Dies gilt unabhängig von allen erlaubten "Winkelzügen" .

ERWERB VON SCHATZKÄRTCHEN

2 Figuren müssen ein Kärtchen auf gegenüberliegenden Seiten einschließen

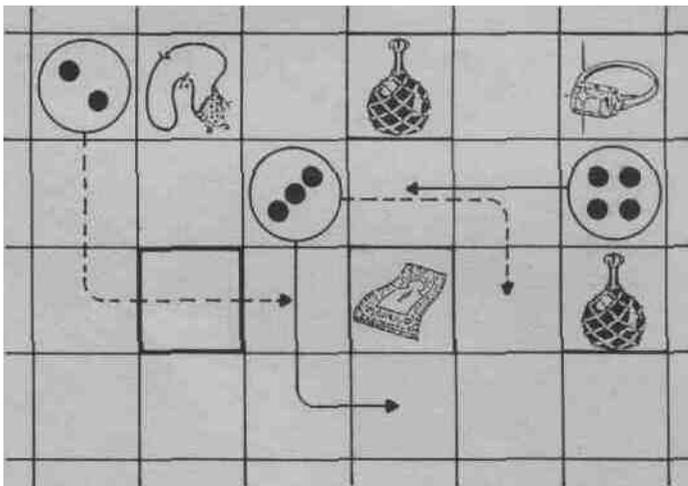
Schatzkärtchen können immer nur gemeinsam von zwei Zaubererfiguren einer Farbe erworben werden.

Stehen zwei Figuren eines Spielers auf direkt gegenüberliegenden Feldern neben demselben Schatzfeld, so nimmt dieser Spieler das dort liegende Schatzkärtchen an sich, wenn die Summe der Augenzahlen auf den beiden Figuren mindestens so hoch ist wie der Wert des Schutzzaubers, den die entsprechende Pyramide angibt.

Beispiel: Das graue Teppich-Kärtchen liegt auf der 7er Pyramide. Spieler Weiß würfelt 2-3-3-4.

Zieht er nun seinen Dreier um 3 und den Zweier 4 Felder weit, wie die gestrichelten Linien andeuten, so schließen die beiden Zauberer zwar das Teppich-Schatzkärtchen links und rechts ein, jedoch reicht ihre Augensumme 5 ($2*5$) nicht zum Erwerb des Kärtchens aus.

Stattdessen sollte der Spieler hier den Dreier um 5 und den Vierer 2 Felder weit ziehen, wie die durchgezogenen Linien zeigen. Dann schließen die beiden Figuren das Teppich-Schatzkärtchen oben und unten ein, und ihre Augensumme 7 reicht gerade noch zum Erwerb des Kärtchens, das der Spieler dann an sich nimmt.



erworbene Kärtchen sichtbar und rückenoben ablegen

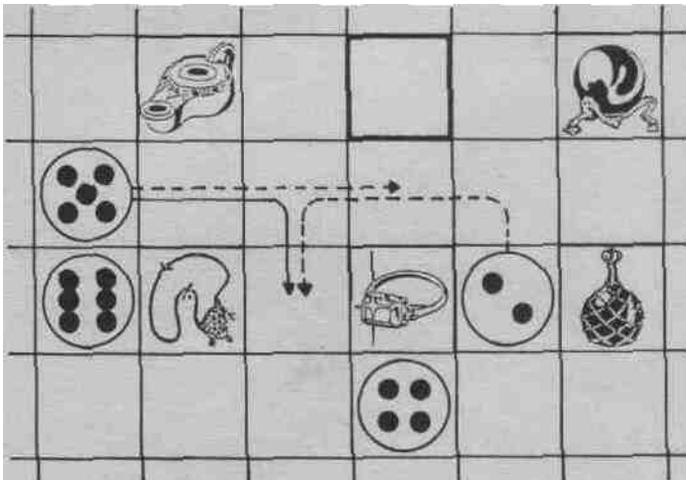
Wer ein Schatzkärtchen erwirbt, sieht sich dessen Wert an und legt es dann wieder verdeckt vor sich hin, aber so, daß alle Spieler jederzeit überblicken können, von welchen Sorten die Gegner bereits Schatzkärtchen erworben haben.

Es ist durchaus möglich, zwei Schatzkärtchen in einem Spielzug zu erwerben, ja sogar zwei in einem einzigen Halbzug I

Beispiel: Das graue Ring-Kärtchen liegt auf der 7er Pyramide, das graue Amulett-Kärtchen auf der 8er. Spieler Weiß würfelt 2-5-4-5.

Er könnte nun (gestrichelte Linien) den Zweier 4 Felder weit um das Ring-Schatzkärtchen herum ziehen und so das Amulett-Kärtchen erwerben. Anschließend zieht er seinen Fünfer 3 Felder weiter und erwirbt damit auch noch das Ring-Kärtchen.

Der Spieler könnte aber auch den Fünfer zwischen Amulett- und Ring-Kärtchen ziehen (durchgezogene Linie) und würde so zwei Schatzkärtchen gleichzeitig erwerben. Anschließend (oder vorher) zieht er den Vierer um 2 bzw. den Zweier um 4 Felder weiter.



ÄNDERN DER SCHUTZZAUBER

Jedesmal wenn ein Spieler ein Schatzkärtchen erworben hat, darf er - muß jedoch nicht - das entsprechende graue Kärtchen mit einem beliebigen anderen die Plätze tauschen lassen.

Dadurch ändern sich die Schutzzauber-Werte dieser beiden Schatzaorten.

Schutzzauber
immer sofort
ändern

Eine Änderung der Schutzzauber muß unmittelbar nach Erwerb eines Schatzkärtchens vorgenommen werden, auch wenn der Spieler seinen Zug noch nicht vollständig beendet hat.

Gelingt ein Erwerb von zwei Schatzkärtchen in einem Halbzug (vgl. das Beispiel oben), so darf man einmal oder auch zweimal direkt hintereinander Schutzzauber ändern.

Eine Änderung der Schutzzauber ermöglicht es unter Umständen, Schatzkärtchen sogar ohne Zug zu erwerben. Stehen nämlich zwei Zauberer eines Spielers schon in der richtigen Position und reicht nur die Summe ihrer Augenzahlen nicht aus zum Kärtchen-Erwerb, so kann eben dies durch eine geeignete Änderung der Schutzzauber aufgehoben werden. Ist der betreffende Spieler an der Reihe, erhält er dann das Schatzkärtchen, es sei denn, eine zwischenzeitlich vorgenommene weitere Änderung der Schutzzauber würde dies verhindern»

Beispiel: Das graue Flaschenkärtchen liegt auf der 9er Pyramide. Ein Spieler bringt in seinem Zug seinen Dreier- und seinen Vierer-Zauberer auf gegenüberliegende Felder neben ein Flaschen-Schatzkärtchen. Die Augensumme 7 (5+4) reicht jedoch nicht zum Erwerb des Kärtchens aus.

Ist der Spieler später wieder am Zug und hat inzwischen eine Änderung der Schutzzauber stattgefunden, durch die das graue Flaschenkärtchen etwa auf die 6er Pyramide gelangt ist, nimmt der Spieler das Kärtchen sofort an sich.

SCHENKEN VON
SCHÄTZEN

überzählige
Schatzkärtchen
verschenken

Jeder Spieler darf von jeder Schatzsorte nur ein Kärtchen besitzen. Erwirbt er im Verlauf des Spieles ein Schatzkärtchen einer Sorte, von der er bereits eines besitzt, so muß er eines der beiden einem Mitspieler geben, der noch kein Kärtchen dieser Sorte besitzt,

Haben schon alle Spieler ein solches, so wird einfach eines der beiden auf ein beliebiges leeres Schatzfeld zurückgelegt«

Die Schutzzauber darf aber nicht der Beschenke ändern, sondern immer nur der Erwerber des Schatzkärtchens!

DUELL DER
ZAUBERER

Duell ohne
Waffen:
Zauberergrad
+ Würfelwurf
= Kampfstärke

Zieht ein Spieler mit einer Zaubererfigur auf ein von einem gegnerischen Zauberer besetztes Feld, so kommt es zum Duell der beiden Figuren. Der so herausgeforderte Spieler hat nun die Wahl, ob er das Duell mit oder ohne Waffen führen will.

Beim Duell ohne Waffen würfeln beide Spieler mit je einem (der für den betreffenden Zug verwendeten) Würfel und zählen die Augenzahl ihrer Figur zu ihrem Wurfresultat hinzu. Die Summe ergibt die augenblickliche Kampfstärke des Zauberers. Der Herausforderer gewinnt, wenn seine Kampfstärke größer ist als die seines Gegners. Ist sie jedoch nur gleich groß oder sogar kleiner, so gilt die angegriffene Figur als Sieger.

Beispiel: Der blaue Zweier wird vom grünen Vierer herausgefordert. Spieler Blau entscheidet sich für ein Duell ohne Waffen, Grün würfelt zuerst – eine 4. Blau müsste nun schon eine 6 würfeln, um als Sieger aus diesem Duell hervorzugehen. Ihm gelingt jedoch nur eine 5. Seine Kampfstärke beträgt damit 7 (2+5) gegenüber der Kampfstärke 8 (4+4) von Grün, der damit das Duell gewinnt.

Duell mit
Waffen:
Zauberergrad
+ Schatzwert
+ Würfelwurf
= Kampfstärke

Entscheidet sich der herausgeforderte Spieler für ein Duell mit Waffen, so wählt er eine Schatzsorte, von der sowohl er als auch der Herausforderer ein Kärtchen besitzen. Beide müssen nun – für alle Spieler sichtbar – diese Kärtchen aufdecken«
Dann würfeln beide Spieler wie beim Duell ohne Waffen. Die Kampfstärke ergibt sich hier als Summe aus Augenzahl der Figur plus Kartenwert plus Würfelergebnis.

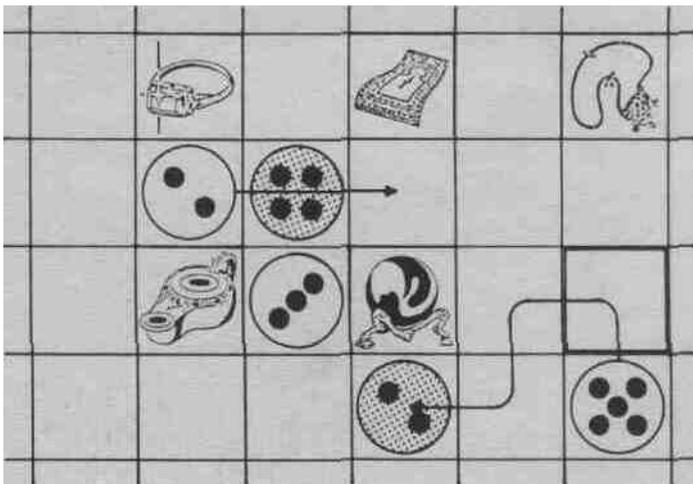
Beispiel: Der grüne Einer wird vom blauen Fünfer herausgefordert. Spieler Grün entscheidet sich für ein Duell mit Waffen, und zwar "auf fliegenden Teppichen". Dies ist möglich, weil beide Spieler ein Teppich-Schatzkärtchen besitzen. Die Spieler decken ihre Kärtchen auf; Grün hat das 4er Kärtchen, Blau nur das 0er - die Attrappe!
Blau würfelt eine 5, Grün eine 5. Grün gewinnt damit das Duell mit 10 (1+4+5) gegen 8 (5+0+5) Kampfstärke-Punkten.

Zieht man einen Zauberer auf ein Feld, auf dem man ein Schatzkärtchen erwerben würde und steht hier eine gegnerische Figur, so muß zunächst das Duell ausgetragen werden. Nur im Falle eines Sieges gilt das Kärtchen dann als erworben.

Beispiel: Das graue Kristallkugel-Kärtchen liegt auf der 6er Pyramide. Spieler Weiß würfelt 2-2-4-5.

Er zieht seinen Zweier 2 Felder weit über das Kristallkugel-Schatzkärtchen. Dabei überspringt er den grauen Vierer. Dann zieht er den Fünfer vier Felder weit, wobei die Figur einen ziemlich Haken ahlägt, ein leeres Schatzfeld überquert und auf das vom grauen Zweier besetzte Feld gelangt.

Weiß muß nun zuerst das Duell mit Grau austragen. Nur wenn er als Sieger aus diesem Duell hervorgeht, darf er das Schatzkärtchen an eich nehmen.



VERBANNUNG

Der in einem Duell unterlegene Zauberer wird verbannt, d.h. die Figur wird zurück an den Spielfeldrand vor das entsprechende Eingangsfeld gestellt.

Die Figur darf von hier aus aber wieder neu eingesetzt werden.

ZWANGTAUSCH

Der Sieger in einem Duell hat das Recht, dem Verlierer einen Tausch von Schatzkärtchen aufzuzwingen. Er bestimmt dazu eine Schatzsorte, von der beide Spieler ein Kärtchen besitzen, und dann werden diese Kärtchen verdeckt ausgetauscht.

Der eigentliche Sinn eines Duells liegt in dieser Möglichkeit des Zwangtauschs. Daher sind Duelle in der Anfangsphase des Spieles nur sehr selten. Es lohnt sich einfach nicht.

Tip; Die Zauberer niedrigen Grades (Einer und Zweier) sollte man gegen Spielende nach verlorenen Duellen nach Möglichkeit auch "draußen lassen". Sie werden sonst eine zu leichte Beute für mächtige gegnerische Figuren.

ENDE DES SPIELES

Sobald der letzte Spieler seine Schatz-Serie vervollständigt hat, endet das Spiel. (Meistens geschieht dies durch Verschenken eines Schatzkärtchens.)

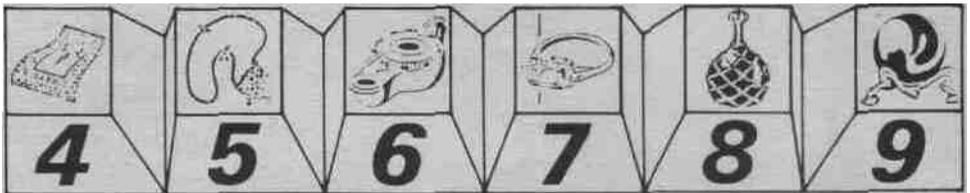
Jeder Spieler verfügt dann über je ein Schatzkärtchen jeder Sorte, insgesamt sechs Stück.

Der Erwerber des letzten Kärtchens darf nun noch ein letztes Mal die Schutzzauber ändern, und dann wird abgerechnet.

WERTUNG

Jeder Spieler deckt nun seine Schatzkärtchen auf. Der Wert jedes einzelnen Schatzes wird dann mit dem der Sorte entsprechenden Schutzzauber-Wert multipliziert. Die Summe dieser sechs Produkte ergibt die Gesamtpunktzahl des Spielers. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Beispiel: Die endgültige Schutzzauber-Verteilung am Ende eines Spieles sah so aus:



Ein Spieler besitzt den 5er Teppich, das 2er Amulett, die 0er Öllampe (eine Attrappe), den 4er Ring, die 4er Flasche und die 3er Kristallkugel. Daraus ergeben sich für ihn

$4 \times 3 + 5 \times 2 + 6 \times 0 + 7 \times 4 + 8 \times 4 + 9 \times 5 = 109$
Punkte.

Ein anderer Spieler besitzt den 2er Teppich, das 4er Amulett, die 3er Öllampe, den 1er Ring, die 2er Flasche und die 4er Kristallkugel. Dafür erhält er

$4 \times 2 + 5 \times 4 + 6 \times 3 + 7 \times 1 + 8 \times 2 + 9 \times 4 = 105$
Punkte.