

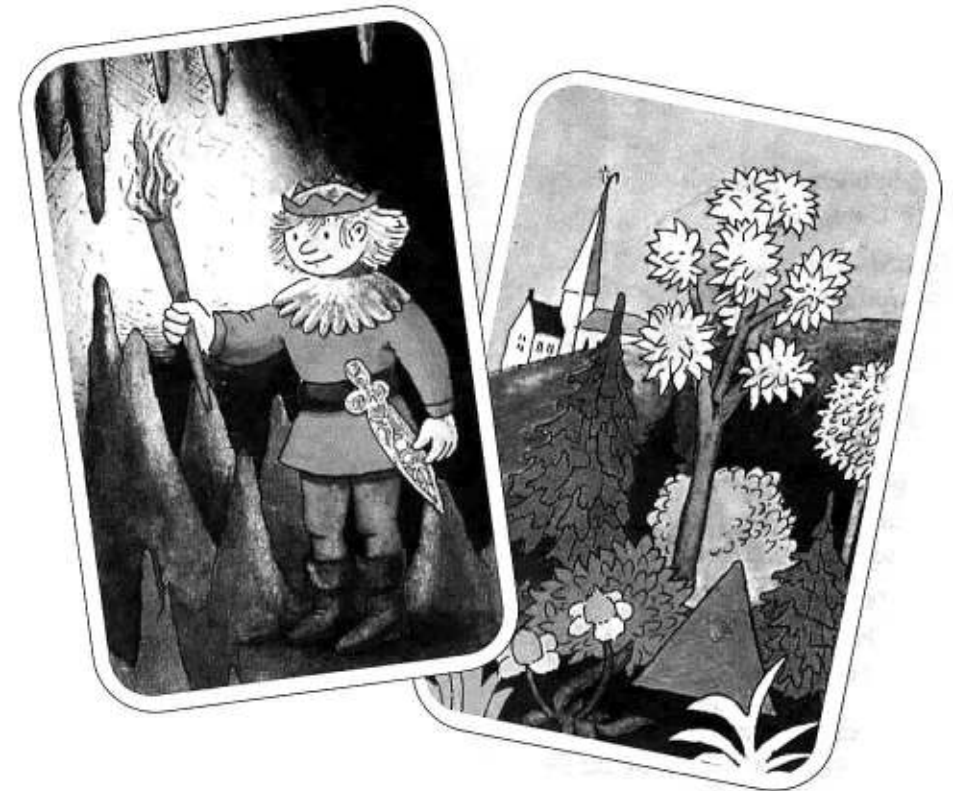
## Ziel des Spiels:



Wenn Du auf der Treppe oder an der Leiter angelangt bist, hast Du es geschafft! Du mußt aber die Treppe bzw. die Leiter genau treffen!  
Der Königssohn führt Dich aus der Höhle heraus. Du bist am Ziel!

# Als der Königssohn kam

Im Labyrinth der finsternen Höhle.  
Ein spannendes Würfelspiel  
für 2 bis 8 Personen,  
ab 8 Jahre.



## Spielvariante:

Das Spiel kann mit einer beliebigen Anzahl von Hindernissen gespielt werden.

**hänssler**

Hänssler-Verlag  
Postfach 12 20  
D-73762 Neuhausen-Stuttgart

## Inhalt:

Spielbrett 8 Spielfiguren 10 Hindernisse  
42 Ereigniskarten 42 Königssohnkarten · 1 Würfel  
Spielanleitung

## Spielverlauf:

Alle Spieler beginnen am **EINGANG** der Höhle.

Zu Beginn des Spiels verteilt ein Spieler die **Hindernisse** gleichmäßig auf den freien Feldern des Spielbretts.

Die **Ereigniskarten** und die **Königssohnkarten** werden in zwei Stapeln neben das Spielbrett gelegt.

**Ziel des Spiels ist, durch das Labyrinth zum Königssohn zu gelangen.**

Wer die höchste Zahl würfelt, darf anfangen.

### VORSICHT:

Jetzt wird's gefährlich!



An der **Fledermaushöhle** kommt keiner vorbei! Spätestens beim letzten Feld vor der Höhle wirst Du in Pfeilrichtung hinuntergezogen. Erst in der nächsten Runde geht es mit Würfeln weiter.

## Spielregeln:

### Vorwärtsgehen:

Du würfelst und gehst entsprechend der Augenzahl vorwärts.

### ACHTUNG:

Wenn Du eine sechs gewürfelt hast, darfst Du nicht nochmal würfeln!

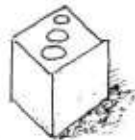
### Gegenseitig rauswerfen

darf man sich nicht! Solltest Du auf das gleiche Feld wie einer Deiner Mitspieler kommen, dann mußt Du ein Feld hinter ihm stehenbleiben.

### Rückwärts gehen

ist nicht erlaubt.

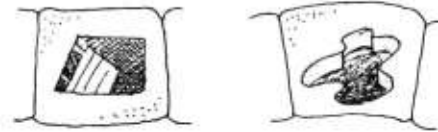
Diese Zeichen findest Du an den Ausgängen der Fledermaushöhle und des Spinnennetzes. Deine Augenzahl bestimmt, ob und durch welchen Ausgang Du die Höhle bzw. das Spinnennetz verlassen darfst.



### Beispiel:

Bei diesem Würfel ist eine drei angezeigt. Wenn Du eine drei gewürfelt hast, darfst Du die Fledermaushöhle oder das Spinnennetz durch den Ausgang mit diesem Zeichen verlassen. Würfle noch einmal, damit Du weißt, wieviele Felder Du vorrücken darfst.

## Falltüren:

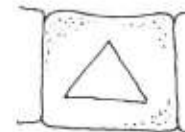


Durch eine Falltür fällst Du dann, wenn Du aufgrund Deiner Augenzahl direkt auf dieses Feld kommst.



Im **Spinnennetz** bist Du schneller drinnen als draußen. Die Falltüren sind es, durch die Du in die Tiefen des Spinnennetzes hinabstürzt. Doch nur mit einer zwei, drei oder fünf kannst Du den Fängen der Spinne entkommen.

## Ereignisfeld:



Wenn Du auf ein Ereignisfeld kommst, mußt Du eine **Ereigniskarte** ziehen. Dort erfährst Du, wie es weitergeht. Die Karte legst Du dann unter den Stapel der Ereigniskarten zurück.

## Königssohnfeld:

Wenn Du auf ein Königssohnfeld kommst, darfst Du eine **Königssohnkarte** ziehen. Hier erfährst Du, wie Dir der Königssohn hilft, dem Ziel näherzukommen.



Königssohnkarten können nach Belieben eingesetzt werden. Du darfst aber nicht mehr als 5 Königssohnkarten sammeln. Wenn Du auf ein Königssohnfeld kommst und bereits 5 Karten hast, darfst Du keine weitere Karte abheben. Nachdem Du eine Karte eingesetzt hast, legst Du sie unter den Stapel der Königssohnkarten zurück. Mit einer Königssohnkarte kannst Du auch eine Ereigniskarte außer Kraft setzen.

## Wegkreuzungen



Was Du hier siehst, sind Leitern. Wenn Du von links kommst, mußt Du die Leitern hinauf- und wieder hinuntersteigen.



Dieses Feld führt Dich geradewegs in die Vorratskammer.

Du bist in der **Vorratskammer** und kannst Dich erst mal tüchtig satt essen. Nur mit einer zwei oder vier darfst Du sie wieder verlassen.



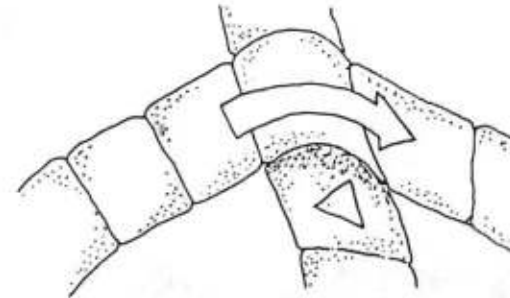
## Hindernisse:

Die Hindernisse „neidisch sein“, „stehlen“, „lügen“ und alle anderen



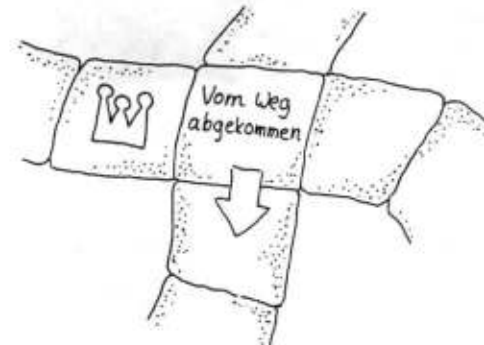
Gemeinheiten hindern Dich und Deine Mitspieler am Vorwärtkommen. Diese Hindernisse werden zu Beginn des Spieles gleichmäßig auf dem Spielbrett verteilt (nur auf freien Feldern). Du darfst ein Hindernis nicht überspringen, sondern mußt direkt darauf treffen. Wenn Du eine zu hohe Augenzahl gewürfelt hast, mußt Du stehen bleiben und darfst nicht weitergehen.

Wenn Du auf ein solches Hindernis stößt, darfst Du es wegnehmen und auf ein freies Feld deiner Wahl setzen.



Der Pfeil gibt Dir die Richtung an, in die Du weitergehen mußt, wenn Du von links kommst. Das verdeckte Feld wird dabei nicht mitgezählt.

Beispiel:  
Wenn Du eine drei gewürfelt hast, zählst Du die Felder so, wie in der Zeichnung angegeben.



Wenn Du direkt auf dieses Feld triffst, darfst Du nur in der angegebenen Pfeilrichtung weitergehen.



Anweisungen von Feldern dieser Art mußt Du nur dann befolgen, wenn Du aufgrund Deiner Augenzahl direkt auf ein solches Feld kommst.

## Zu Wasser und zu Land

Floßanlegestelle



Um den See zu überqueren, brauchst Du ein Floß.

Du mußt eine sechs würfeln, damit Du zum anderen Ufer übersetzen kannst.



Wenn Du direkt auf dieses Feld triffst, wirst Du von der Strömung des Flusses mitgerissen. Folge der Pfeilrichtung bis zum nächsten Feld „An Land geschwemmt“

