

# Aventuria

Schatzsuche in den Drachenbergen  
Treasure hunt in the dragon mountains  
A la recherche du trésor dans le pays du dragon  
Schatzoeken in het drakegebergte

Dieses fantasievolle Würfelspiel wurde ausgedacht von  
Gisela Jürgensen unter Mitwirkung ihrer  
Töchter Lena und Ulla sowie deren Freundinnen.  
Titelbild und Spielplan malte Klaus Holitzka

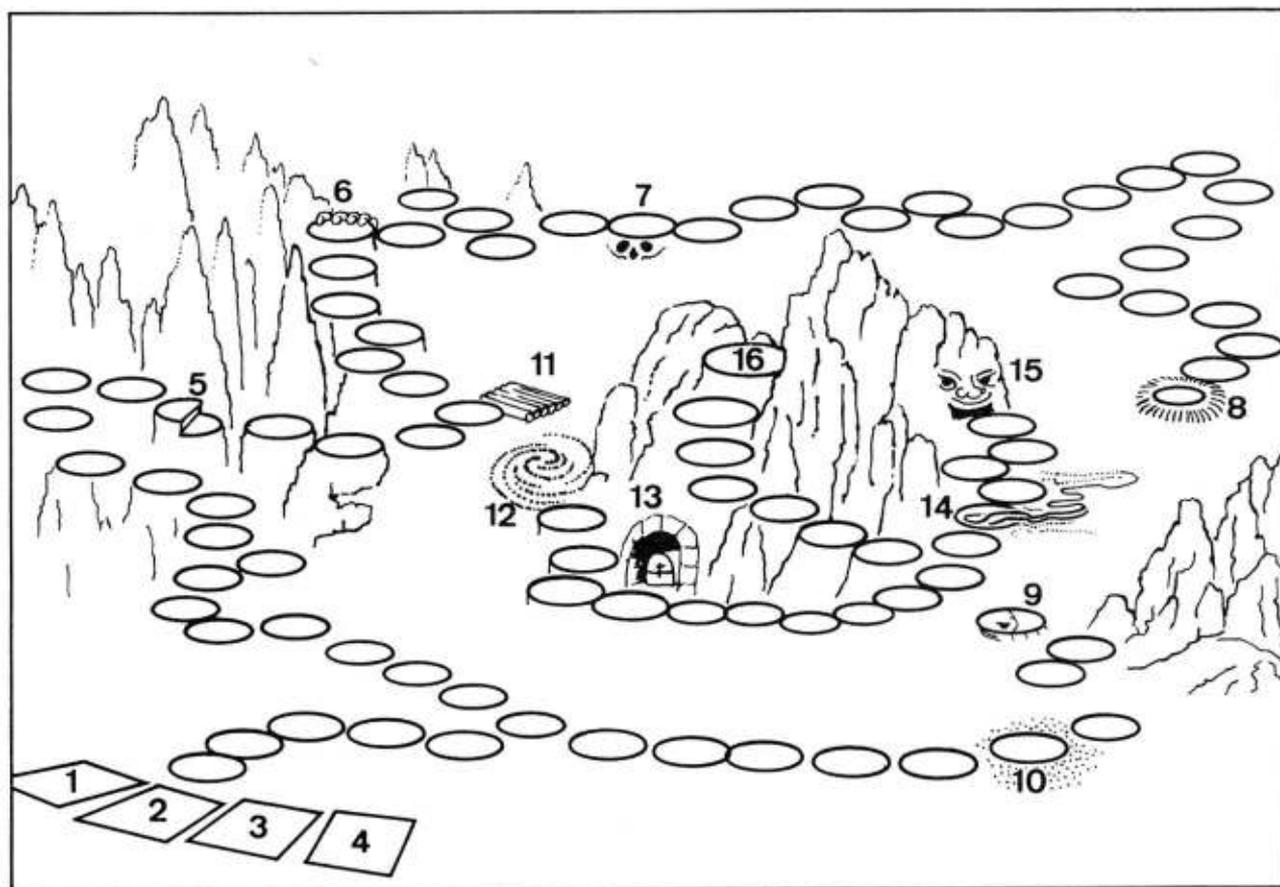
Spielregel – Playing rules –  
Règles du jeu – Spelregels



HERDER FREIBURG · BASEL · WIEN

# Aventuria

Schatzsuche in den Drachenbergen – Treasure hunt in the dragon mountains – A la recherche du trésor dans le pays du dragon – Schatzoeken in het drakegebergte



1–4: Grenzsteine (Start und Ziel), 5: Abschüssiger Grat, 6: Steinerne Hand, 7: Totenkopfstein, 8: Drachennest, 9: Steinerne Kröte, 10: Moorloch, 11: Floß, 12: Tückischer Strudel, 13: Große Schatzhöhle, 14: Giftige Nebelchwaden, 15: Höllenmaul-Grotte, 16: Ausgangspunkt des Drachen.

1–4: Border stones (Start and end), 5: Precipitous ridge, 6: Petrified hand, 7: Death head stone, 8: Dragon's nest, 9: Petrified toad, 10: Quicksand, 11: Raft, 12: Churning whirlpool, 13: Treasure cave, 14: Poisonous vapors, 15: Hell's gate grotto, 16: Start position of the dragon.

1–4: Bornes frontalières (Point de départ), 5: Crête particulièrement étroite et escarpée, 6: Main rocheuse, 7: Rocher en forme de tête de mort, 8: Nid du dragon, 9: Pierre ressemblant à un crapaud, 10: Trous marécageux, 11: Radeau, 12: Tourbillon dangereux, 13: Grande grotte au trésor, 14: Nappes de brouillard empoisonné, 15: Grotte à l'entrée de l'enfer, 16: Terrain de départ du dragon.

1–4: Grenzstenen (Uitgangspunten), 5: Zeer steile bergkam, 6: Stenen hand, 7: Steen als een doodskop, 8: Draak nest, 9: Stenen pad, 10: Het veengat, 11: Vlot, 12: Verraderlijke draaikolk, 13: Grote Schatgrot, 14: Giftige nevelslierten, 15: Hellebekgrot, 16: Lielingsplaats van de draak.

# Aventuria

## Schatzsuche in den Drachenbergen

Ein fantasievolles Würfelspiel für vier abenteuerlustige Spieler ab 8 Jahren.

### Die Vorgeschichte

Die Geschichte, die hier zu lesen ist, hat sich vor vielen hundert Jahren in einem fernen Land weit nördlich von unserem Zuhause zugetragen. Damals lebte dort ein junger König mit seiner Frau und seinen beiden Kindern. Sie waren glücklich und zufrieden bis zu jenem unglückseligen Tag, an dem ein mächtiger, böser Drache über das freundliche Königreich herfiel. Feuer und Schwefel spuckend überfiel er die Menschen und raubte ihnen, was ihm in seine fürchterlichen Klauen fiel. Dem König aber raubte er die kostbarste aller **Schatztruhen**, die ihr euch nur vorstellen könnt. Das war ein schmerzlicher Verlust, denn diese Truhe enthielt neben Juwelen, Geschmeide, Kronen, Ringen und vielem anderem mehr auch zwei kleine unersetzliche Kostbarkeiten: Die eine Kostbarkeit war der **GLÜCKSSTEIN**, ein unscheinbarer Stein, nicht größer als eine Erbse. Er besaß die geheime Kraft, alle Menschen, die ihn einmal in den Händen hatten, glücklicher werden zu lassen, so daß sie selbst wieder andere glücklicher machen konnten. Die andere Kostbarkeit war eine **TARNKAPPE**, eine kleine Zipfelmütze, die demjenigen, dessen Kopf klein genug war, in diese Kappe hineinzupassen, die Gabe der Unsichtbarkeit verlieh. Mit seinen Raubstücken eilte der Drache zurück in sein düsteres Land, öffnete die Truhe und verbarg sie und die beiden Kostbarkeiten an unterschiedlichen Orten. Er ahnte, daß die Menschen versuchen würden, ihre Schätze zurückzuholen, und wollte ihnen dies erschweren. Seit den Tagen des Unglücks wurde der Drache nicht mehr bei uns Menschen gesehen. Man sagt, daß dies möglicherweise durch die sanfte Kraft des Glückssteins bewirkt wurde.

Viele Menschen, Abenteurer, treue Gefolgsleute des Königs, aber auch Diebe haben in den folgenden Jahren versucht, die Schätze aus dem Drachenland zurückzuholen. Aber vergeblich! Dieses Land steckt voller heimtückischer Gefahren, und die Macht des Drachen ist so groß, daß es nur wenigen gelungen ist, überhaupt wieder lebend zurückzukehren – mit leeren Händen und Angst im Herzen. Die Erzählungen der Zurückgekehrten jedoch boten den königlichen Geschichtenschreibern und Kartenzeichnern vielerlei Anlaß, Geschichten und Karten über das Drachenland aufzuzeichnen.

Sieben Jahre waren seit dem Drachenraubzug vergangen. Die Kinder des Königs waren herangewachsen. Der **Prinz** war einer der geschicktesten Reiter am Hof seines Vaters geworden. Die jüngere Schwester, die **Prinzessin**, war zart und kleiner als der Prinz, aber sie war mutig. Der Vater begann an einer tiefen Traurigkeit zu erkranken, und jede Heiterkeit war von ihm genommen. Da faßten die Geschwister heimlich den Plan, gemeinsam ins dunkle Drachenland aufzubrechen, um dem Vater seine geraubten Besitztümer zurückzuholen, auf daß er aus Freude darüber wieder gesunden möge.

Gerade zu dieser Zeit kamen **zwei Gaukler**, ein lebenswertes Zwillingsspaar, an den Hof, die mit ihren Kunststücken die Schloßbewohner ergötzen wollten. Sie knieten auf dem gespannten Seil hinauf bis zum Burgfried laufen, mit Tellern jonglieren, singen, tanzen, musizieren... vor allem waren sie lustig. Es war so herzerfrischend, ihnen zuzuschauen, daß die beiden Königskinder wieder und wieder zu ihnen gingen. Sie schauten ihnen

zu, wollten dies und jenes genauer wissen, so daß es kein Wunder war, daß sich die vier bald anfreundeten. Als die Krankheit des Königs heftiger wurde, so daß die Geschwister meinten, die heimliche Reise ins Drachenland endlich beginnen zu müssen, war es schnell beschlossene Sache, die beiden Gaukler als Begleiter mitzunehmen. Ihre Geschicklichkeit, ihre Kraft, ihre Erfahrung im Reisen, die sie trotz ihres jugendlichen Alters gemacht hatten, würden der gemeinsamen Sache nur dienlich sein. Bevor sie auf die Reise gingen, verbrachten die vier jedoch noch viel Zeit in den königlichen Schreibstuben. Sie ließen sich von den Geschichtenschreibern und Kartenzeichnern alles zeigen, was damals über das Drachenland hatte in Erfahrung gebracht werden können.

Und dies ist es, was sie erfuhren:

- Die Grenze zum Drachenland verläuft irgendwo in einem fernen Gebirge weit nördlich von hier. Vier große Felsplatten liegen dort oben als **Grenzsteine**.
- Das Land selber ist bedeckt von Gestein. Bäume und Sträucher sucht man hier vergeblich. Einzig in der Niederung um den Drachensee, der den großen Berg umgibt, befindet sich ein spärlich bewachsener Sumpf. Doch dieser Sumpf ist tückisch und voller gefährlicher **Moorlöcher**.
- Auf dem Weg durch das westliche Gebirge, das man nur mühsam überwinden kann, weil man ständig springen und klettern und nach einem sicheren Halt Ausschau halten muß, lauert eine große Gefahr: oberhalb einer **dunklen Schlucht** liegt ein besonders abschüssiger Grat. Von hier soll schon manch Unglücklicher in die Tiefe der dunklen Schlucht abgestürzt sein.
- Der See, der den großen Berg umgibt, auf dem der Drache meistens hockt, kann nicht durchschwommen werden. Will man den Drachenberg erreichen, so kann man den See an einer schmalen Stelle von Stein zu Stein springend, überwinden. Aber wehe, man betritt die riesige **steinerne Kröte!**
- An einer anderen Stelle, am Fuß des Gebirges, soll ein **Floß** liegen, mit dem man zum großen Berg übersetzen kann. Doch auch hier droht den Floßfahrern Gefahr, denn ein **tückischer Strudel** kann das Floß kentern lassen.
- Nördlich des großen Berges beginnt das Gebiet der Felseninseln im Drachensee. Irgendwo in dieser Inselwüste hat der Drache sein **Nest** gebaut, in dem ein Drachenei liegt – nach tausend klaren Vollmondnächten wird aus diesem Ei ein junger Drache ausschlüpfen. (Doch das wird noch lange dauern.) In diesem Nest liegt der **GLÜCKSSTEIN** versteckt.
- Der Weg dorthin ist nicht ungefährlich. Da soll es einen **Totenkopfstein** geben, der laut lachen kann, wenn ein Mensch von seinen steinernen Rundungen abrutscht und in die schwarze Tiefe gleitet.
- In der Nähe des Totenkopfsteins soll es auch eine **steinerne Hand** geben, die unvorsichtige Wanderer festhält.
- Doch damit nicht genug: Auf dem Weg zur **Höllensmaul-Grotte**, in welcher der listige Drache die **TARNKAPPE** verborgen hält, ist der Wanderer von **giftigen Nebelschwaden** bedroht, die aus den Gesteinsritzen hervordringen und jeden Fremden in Ohnmacht sinken lassen. Allein dem Drachen können diese Dämpfe nichts anha-

ben. Im Gegenteil, er genießt es, sie zu schnuppern. So stört ihn nichts auf seinem Lieblingsplatz zwischen den Gipfelsteinen des Drachenberges.

• Auf der Insel mit dem Drachenberg ist der Abenteurer einzig in der **großen Schatzhöhle** und in der **Höllenmaul-Grotte** vor dem Zugriff des Drachen sicher. Das Tier ist in den letzten tausend Jahren so gewaltig gewachsen, daß es darin keinen Platz mehr findet.

• Erwischt der Drache jedoch einen Wanderer... oh je! Er ergreift ihn und schleppt ihn fort...

Welche Abenteuer die beiden Königskinder und ihre Freunde, die Gaukler, im Drachenland zu bestehen hatten, ob es ihnen gelungen ist, die Schatzkiste zu finden, ob sie auch die anderen verstreuten Kostbarkeiten wiedererlangen konnten, das alles kann euch nicht mehr erzählt werden. Das könnt ihr jedoch selbst erleben, indem ihr in die Rollen der vier hineinschlüpft und das Spiel von der **SCHATZSUCHE IN DEN DRACHENBERGEN** spielt.

Wohl an! Viel Glück!

## Spielregeln

Was man zuerst wissen muß:

1. Das **Spielfeld** setzt sich aus einer Reihe von verschiedenen Trittsteinen zusammen. Es können mehrere Spieler auf einem Trittstein stehen. Der richtige Pfad ist – wie alle Pfade in unbekanntem Land – nicht immer leicht zu finden. Da müssen manchmal alle mithelfen und sich am Plan orientieren (S. 2). Es ist dringend zu empfehlen, vor dem ersten Spiel die einleitende Geschichte zu lesen.
2. Das Spiel ist für **vier Mitspieler** gedacht, die im Spiel verschiedene Rollen und Spielaufgaben übernehmen.
3. Das **Ziel des Spieles** besteht darin, daß die vier Mitspieler die **Schatztruhe**, den **Glücksstein** und die **Tarnkappe** aus den Drachenbergen zurückholen. Sie müssen dazu verschiedene Wege einschlagen, weil diese Dinge an verschiedenen Stellen verborgen sind. Die Spieler haben nur dann gegen den Drachen eine Chance, wenn sie sich gegenseitig helfen, sich taktisch absprechen und nicht nur ihre eigene Spielaufgabe im Auge haben. Aufgrund ihrer verschiedenen Fähigkeiten sind die Mitspieler für bestimmte Aufgaben vorgesehen:
  - Die **kleine Prinzessin** (rosa Figur) holt die **Tarnkappe** aus der **Höllenmaul-Grotte**. Sie ist als einzige klein genug, um die Tarnkappe aufzusetzen. Das wird im Laufe des Spieles noch sehr wichtig werden.
  - Der **Prinz** (rote Figur) ist ein geschickter Reiter und besitzt ein gutes Pferd. Er muß den weiten Weg über das westliche Gebirge bis zum **Drachennest** zurücklegen, um von dort den **Glücksstein** zu holen. Hat er den Glücksstein in den Händen, so wird das für ihn und die anderen Mitspieler ein großer Vorteil sein.
  - Die beiden **Gaukler** (gelbe und orange Figur) sind stark genug, um die schwere **Truhe** mit all den unermesslichen Schätzen aus der **Schatzhöhle** wegzuschleppen.

Ihren verschiedenen Fähigkeiten entsprechend haben die vier Mitspieler **verschiedene Würfel**: Die kleine, etwas zarte Prinzessin kann nicht so schnell vorangehen. Sie bekommt einen vierseitigen Drehwürfel ohne Glücksseite. – Der Prinz auf dem schnellen Pferd hat einen achtseitigen Drehwürfel. Damit kommt er sehr schnell voran. – Die beiden Gaukler haben einen sechsseitigen Normalwürfel.

4. **Spielende** ist erreicht, wenn alle vier Mitspieler mit der Truhe, dem Glücksstein und der Tarnkappe wieder auf den vier Grenzsteinen (Start- und Zielfelder) angekommen sind. (Das Spiel kann aber auch früher abgebrochen werden, wenn alle sich einig sind, daß der Drache keine Chancen mehr hat.)

Das Spiel kann auch mit einem Sieg des Drachen enden, wenn alle Mitspieler verunglückt oder in der Gewalt des Drachen sind.

## Und so läuft das Spiel:

1. **Spielanfang**: Die Mitspieler bestimmen durch Würfeln oder durch Absprechen, wer im Spiel welche Rolle spielen soll. Die Spieler stellen ihre Spielfiguren auf die Grenzsteine. Hier beginnt das Spiel.
2. **Würfeln**: Jeder Spieler geht so viele Trittsteine voran, wie er gewürfelt hat. Jeder kann auch **zurückgehen**, wenn es erforderlich ist. Das muß jedoch vor dem Würfeln angesagt werden. Jeder kann jederzeit freiwillig aussetzen. Jeder kann jederzeit **sein Glück versuchen**: In diesem Fall verzichtet er auf das eigene Vorangehen und hofft auf einen Glückswurf, den er verschenken will. In diesem Fall gelten dann nur Glückswürfe oder Pechwürfe.
  - Pechwurf**: Jeder Würfel enthält eine Pechseite (Drache). Wird sie gewürfelt, geht der Drache voran.
  - Glückswurf**: Jeder Würfel (bis auf den der Prinzessin) enthält eine Glücksseite (Stern). Verwendet der Spieler den Glückswurf selber, so darf er nach Belieben 1, 2, 3 oder 4 Schritte voran/ zurückgehen. Der Glückswurf darf mit gleicher Schrittfolge auch verschenkt werden. Soll mit einem Glückswurf ein Mitspieler aus einer Unglückslage befreit werden, so darf dieser nur 1 Schritt voran-/zurückgehen.
3. **Unglücksfälle**: Das Drachenland steckt voller Gefahren und die Spieler können leicht in eine Unglückslage geraten. Unglücksfelder sind:
  - Moorloch: im Sumpf südlich des Drachenberges;
  - Steinerne Kröte: im See südlich des Drachenberges;
  - Giftige Nebelschwaden vor der Höllenmaul-Grotte auf dem Drachenberg;
  - Dunkle Schlucht im Gebirge westlich des Drachensees: in diese Schlucht stürzt der Spieler, der den abschüssigen Trittstein oberhalb der Schlucht betritt;
  - Steinerne Hand: nordwestlich des Drachenberges;
  - Totenkopfstein: nördlich des Drachenberges;
  - Wasserstrudel: beim westlichen Überqueren des Sees (s.a. Floßfahrt-Regeln).

Kommt ein Spieler mit dem letzten Schritt eines Wurfes auf ein Unglücksfeld, so gilt er als verunglückt. Er kann nur mit dem Glückswurf eines Mitspielers gerettet werden. Er geht dann einen Schritt voran/zurück weg vom Unglücksfeld.

Bis zur Rettung setzt der Spieler mit dem Würfeln aus.

4. **Floßfahrt**: Das Floß liegt zu Beginn des Spiels am westlichen Ufer des Drachensees. Einer der beiden

Gaukler muß das Floß auf die andere Uferseite bringen, denn die schwere Truhe kann nicht bei der südlichen Furt, die durch die Kröte bewacht wird, hinübergetragen werden.

Das Floß darf nur zum Übersetzen (vom Uferstein der einen Seite zum nächstgelegenen Uferstein der anderen Seite) benutzt werden.

Will man das Floß betreten, spielt man den Uferstein an, bei dem das Floß anliegt – überzählige Würfel-Augen verfallen. Auf dem Uferstein kann man auch auf Mitspieler warten. Mit einem Wurf eines Spielers sind alle Floßfahrer sicher übersetzt; sie stehen dann am anderen Uferstein; der würfelnde Spieler darf jedoch seinen ganzen Wurf durch Weiterziehen ausnutzen. Mit einer 1 ist das Floß in den Strudel gesteuert worden, und alle mitgeführten Spieler müssen einzeln gerettet werden. Die Truhe braucht keinen Rettungswurf.

5. **Der Drache:** Der Drache sitzt zu Spielbeginn auf dem großen Steinplatz unterm Gipfel des Drachenberges. Mit jedem Pechwurf geht der Drache einen Schritt voran. Zunächst geht er den Berg hinunter, dann wendet er sich demjenigen Spieler zu, der ihm am nächsten ist. Die kleine Prinzessin erkennt er erst, wenn sie 3 Felder entfernt ist.

Kommt der Drache auf dasselbe Feld wie ein Spieler, oder tritt er im Vorangehen auf ein Feld, auf dem bereits ein Spieler steht, so greift er diesen und behält ihn als Gefangenen bei sich. Der Spieler setzt mit dem Spiel aus und muß hoffen, durch die Prinzessin befreit zu werden (vgl. Drachenkampf). Der Drache kann mehrere Gefangene gleichzeitig oder hintereinander machen.

Ist der Schatz aus der Höhle weggenommen worden, wird der Drache zorniger als zuvor. Er geht dann bei jedem Pechwurf 3 Schritte voran.

Unglückssteine gelten für den Drachen wie gewöhnliche Felder. In der Schatzhöhle und in der Höllenmaul-Grotte sind die Spieler vor dem Drachen sicher.

6. **Drachenkampf (Prinzessin):** Hat die Prinzessin die Tarnkappe aus der Höllenmaul-Grotte geholt, so ist sie die einzige, die sich dem Drachen ungefährdet nähern kann. Sie ist auch die einzige, die Mitspieler befreien kann, die vom Drachen gefangen genommen wurden. Sie darf niemals selber vom Drachen gefangen genommen werden, sonst ist das Spiel verloren!

Hat die Prinzessin die Tarnkappe aufgesetzt, versucht sie, auf denselben Trittstein wie der Drache zu kommen (überzählige Würfel-Augen verfallen). Steht sie auf demselben Stein wie der Drache, so stößt sie ihm ihr kleines silbernes Messer in die Zehen, und der Drache, der sehr empfindsame Füße hat, sinkt sofort für die nächsten 3 Pechwürfe in Ohnmacht. Gefangene – mit oder ohne Truhe – sind mit dem Beginn der Drachenohnmacht befreit und können jetzt wieder würfeln.

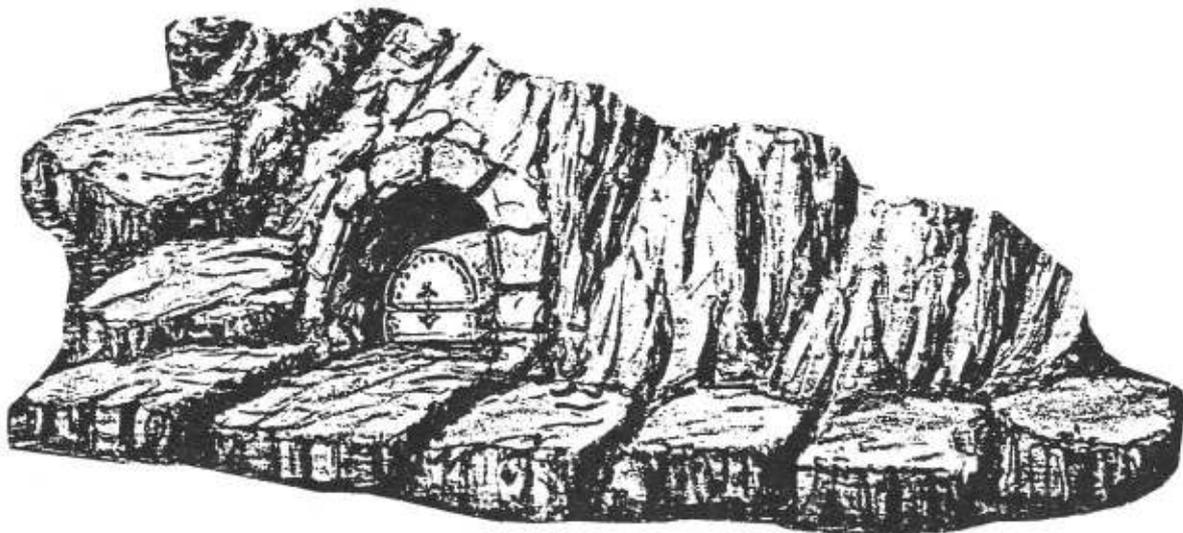
7. **Das Glück des Glückssteins (Prinz):** Hat der Prinz den Weg bis zum Drachennest zurückgelegt, so nimmt er den Glücksstein an sich. Er würfelt dann wie vorher weiter.

Wenn er jedoch sein Glück versuchen will (siehe oben Ziffer 2), bedeutet es jetzt für ihn, daß er mehr Glück hat, denn er darf dann zweimal hintereinander würfeln und ein Pechwurf gilt nicht.

8. **Das Tragen der Schatztruhe (Gaukler):** Die Truhe darf von einem oder von zwei Spielern getragen werden.

Trägt ein Spieler allein die schwere Truhe, so kostet ihn das viel Mühe, und er kommt deshalb nur langsam voran. Die Würfelregel ändert sich: bei 4 oder 3 Augen = 3 Schritte, bei 2 oder 1 = 1 Schritt.

Tragen zwei Spieler die Truhe, so bleiben die alten Würfelregeln erhalten, aber einer der beiden Truhenträger würfelt allein. Mit jedem Wurf bewegt er sich, die Truhe und den Mitspieler voran; der zweite Truhenträger würfelt auch, aber von seinen Würfen zählen nur die Glücks- oder Pechwürfe. (Die Spieler sprechen sich ab, wer würfelt).



**Anregung:** Wer den Spielern noch einen zusätzlichen Spaß gönnen möchte, kann eine „Schatztruhe“ basteln oder basteln lassen, die so groß ist, daß vor Beginn eines Spiels darin eine Überraschung für die Spieler versteckt werden kann. Wird das Spiel gewonnen, dürfen die Spieler den „Schatz“ unter sich verteilen.