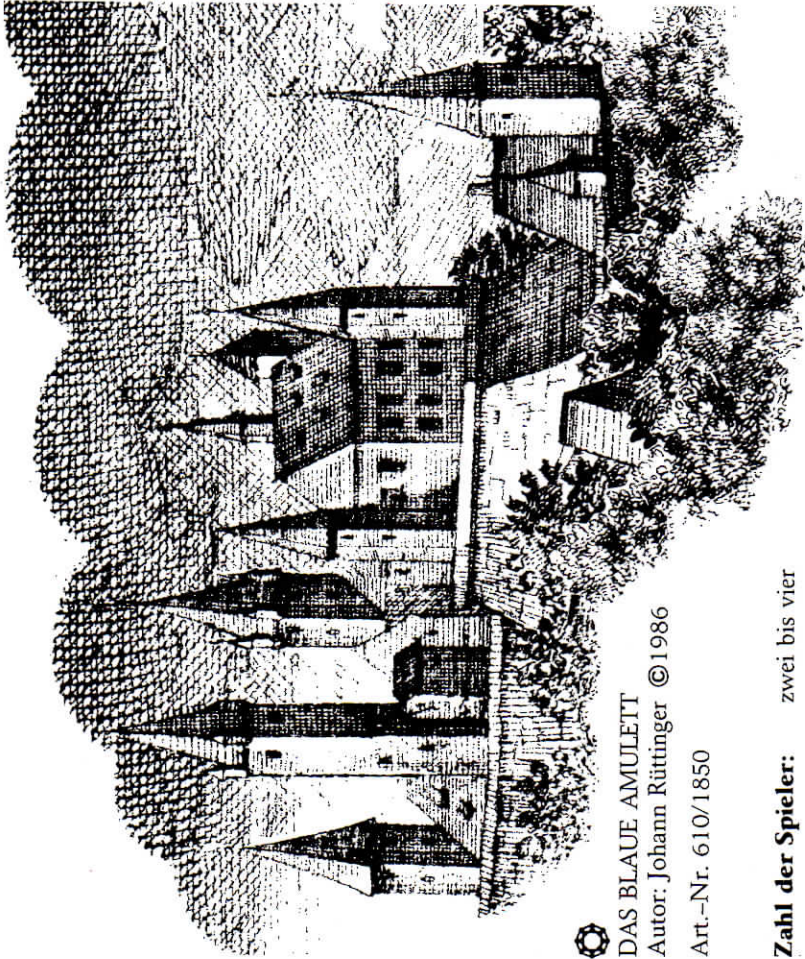


noris
spiel & hobby

Das Blauwe Amulett

Johann Rüttinger

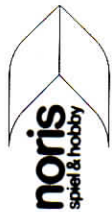




DAS BLAUE AMULETT
 Autor: Johann Rüttinger ©1986
 Art.-Nr. 610/1850

- Zahl der Spieler:** zwei bis vier
Alter: ab 10 Jahre
Spielmaterial: Spielplan
 4 verschiedene Holzfiguren als Königssöhne
 3 schwarze Holzfiguren als „DUNKLE MÄCHTE“ in Gestalt eines Zwerges, einer Hexe und eines Zauberers
 24 Weg-Karten
 31 Schicksalskarten
 1 Holzring als „BLAUES AMULETT“
Spielanleitung
 ca. 1 Stunde

noris spiel & hobby
 Georg Reulein GmbH + Co. KG
 Waldstraße 38
 8510 Fürth/Bay.



● Auf einem **Platz** können mehrere Königssöhne zum Stehen kommen.

● Die Weg-Karten aller Spieler müssen von allen eingesehen werden können!

● Schlösser, Tore und das Ziel-Schloß können einfach überquert oder „betreten“ werden, wenn sich auf ihnen **keine** „DUNKLE MACHT“ befindet! Zur Überquerung von Aufgaben-Plätzen braucht man **in jedem Fall** die passenden Schicksalskarten.

● **Zur Erinnerung:** Befindet sich auf einem Aufgaben-Platz eine „DUNKLE MACHT“, so kann das bedeuten, daß man zur Überwindung **zwei** Schicksalskarten ablegen muß – wenn man nicht das „BLAUE AMULETT“ trägt.

● Wer mit Hilfe des Jokers zweimal zieht, kann auch zweimal eine Schicksalskarte ziehen – vorausgesetzt er erreicht jedesmal ein Schicksalsfeld!

● Auch **dreimaliges Ziehen** ist möglich: Wer den Joker als letzte offene Weg-Karte

zum Ziehen verwendet, darf alle sechs Weg-Karten wieder umdrehen, kann nochmals mit dem Joker und anschließend mit einer weiteren Karte ziehen!

● Wer „aus der Bahn gebracht“ und auf ein Schicksalsfeld geschoben wird, darf sich natürlich keine Schicksalskarte nehmen! Er hat das Schicksalsfeld ja nicht aus eigener Kraft betreten.

● Spielen weniger als 4 Personen mit, werden entsprechend weniger Königssöhne und dazu gehörende Weg-Karten verwendet. Alles übrige bleibt gleich.

● **Wichtigste Regel:**
Vergessen ist vergessen!

● **Wer vergißt**, als Abschlußhandlung eines Zuges die „DUNKLEN MÄCHTE“ umzustellen, kann dies nicht nachholen!

● **Wer vergißt**, dem betroffenen Spieler beim „Abnehmen“ des „BLAUES AMULETTS“ auch eine Schicksalskarte abzunehmen, kann dies ebenfalls nicht nachholen, wenn der nächste Spieler bereits an der Reihe ist.

● **Wer vergißt**, nachdem er mit Hilfe des Jokers (eine beliebige Weite zwischen 1 und 6) gezogen ist, noch einmal zu ziehen, kann dies später nicht nachholen.

Ende des Spieles

Wer als erster mit seiner Spielfigur – die letzte „DUNKLE MACHT“ überwindend – das Schloß des Lichtes in einem direkten Zug „betritt“, ist der Gewinner des Spieles. Die Rangfolge der anderen Spieler ergibt sich aus deren Position.

Und nun viel Spaß mit diesem Noris-Spiel!

Das heißt aber nicht, daß es ein Spieler ablegen darf. Vielmehr wird es abgelegt und umgehängt wie bisher, denn mit dem Gewinnen und Verlieren des „BLAUEN AMULETTES“ ist ja nach wie vor das Gewinnen und Verlieren einer Schicksalskarte verbunden – und dies spielt zum Schluß eine entscheidende Rolle!

Die Schlösser als Orte des Kräfte-Sammelns

Wer mit einem **direkten** Zug eines der drei Schlösser (auch das Start-Schloß) erreicht und darauf zum Stehen kommt (natürlich müssen darauf befindliche „DUNKLE MÄCHTE“ überwunden worden sein), darf sich vom Stapel der Schicksalskarten **3 Karten** nehmen.

Nach dem Aufnehmen der Karten kann ein Spieler kurzfristig bis zu 6 Karten in den Händen halten. Er muß jedoch, bevor der nächste Spieler dran ist, wieder so viele (offen) abwerfen, daß er nur drei auf der Hand behält (3-Karten-Regel). Dieses „Kräfte-Sammeln“ gilt nicht, wenn man ein Schloß nur überquert – man muß schon direkt darauf stehenbleiben!

Wichtig:

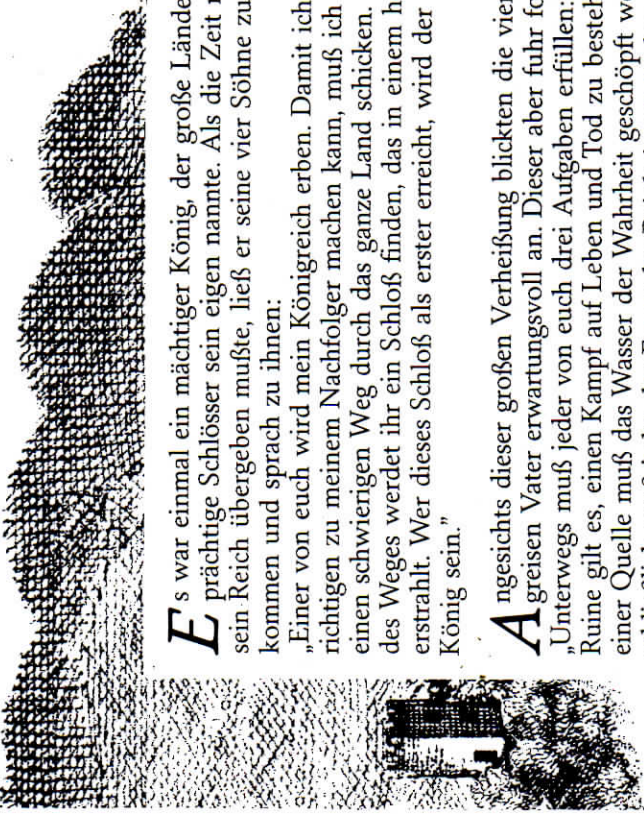
Schlösser kann man (wie alle anderen Plätze) auch **vom Rückweg her** betreten oder überqueren – natürlich immer mit der Einschränkung, daß darauf befindliche „DUNKLE MÄCHTE“ überwunden werden können! Dadurch kann man an einem Schloß mehrmals Kräfte sammeln.

Am einfachsten ist dies am Start-

Schloß: Schafft man z.B. das erste oder zweite Hindernis nicht und muß umkehren, oder wird man „aus der Bahn geworfen“, so kann man auf dem Rückweg (natürlich nur, wenn man genau darauf landet) auf dem Start-Schloß sofort neue Kräfte sammeln.

Außerdem gilt:

Zieht man beim „Kräfte-Sammeln“ eine oder mehrere Amulett-Karten, so müssen diese **auf jeden Fall** sofort offen abgeworfen werden. Natürlich erhält man dabei das „BLAU AMULETT“.



Es war einmal ein mächtiger König, der große Ländereien und prächtige Schlösser sein eigen nannte. Als die Zeit nahte, da er sein Reich übergeben mußte, ließ er seine vier Söhne zu sich kommen und sprach zu ihnen:

„Einer von euch wird mein Königreich erben. Damit ich aber den richtigen zu meinem Nachfolger machen kann, muß ich euch auf einen schwierigen Weg durch das ganze Land schicken. Am Ende des Weges werdet ihr ein Schloß finden, das in einem hellen Licht erstrahlt. Wer dieses Schloß als erster erreicht, wird der kommende König sein.“

Angesichts dieser großen Verheißung blickten die vier Söhne den greisen Vater erwartungsvoll an. Dieser aber fuhr fort:

„Unterwegs muß jeder von euch drei Aufgaben erfüllen: In einer Ruine gilt es, einen Kampf auf Leben und Tod zu bestehen, aus einer Quelle muß das Wasser der Wahrheit geschöpft werden und schließlich muß jeder das Feuer der Reinheit entzünden. Diese drei Aufgaben sind nicht einfach. Deshalb kann jeder auf meinen Schlössern, die er unterwegs erreicht, Kraft schöpfen. Und denkt daran: Nur wer alle drei Aufgaben bestanden hat, kann zum Schloß des Lichtes gelangen.“

Weitere wichtige Regeln

● werden, bzw. die entsprechende Aufgabe erfüllt sein. Ändert sich die „DUNKLE MACHT“ auf dem Platz, auf dem man steht, bevor man weiterzieht, so muß sie selbstverständlich nicht noch einmal überwunden werden.

● Das **Ziel-Schloß** muß man mit einem **direkten** Zug „betreten“, also genau darauf treffen. Hat man nicht die passende Weg-Karte (ideal ist hierfür der Joker!), so bleibt einem nichts anderes übrig, als noch einmal auf der linken Spur zurückzulaufen.

● Wenn alle verdeckten Schicksalskarten gezogen sind, wird der Stoß der offenen liegenden, abgeworfenen Karten **neu gemischt** und wieder verdeckt abgelegt.

● Beim Ziehen dürfen andere Königssöhne übersprungen werden.

● Ein **Platz** gilt auch als **überwunden**, wenn man mit seiner Spielfigur **direkt** darauf zum Stehen kommt. Natürlich muß die „DUNKLE MACHT“, die sich vor dem Betreten darauf befindet, überwunden

So sprach der König. Die vier Königssöhne aber begannen, sich für diese schwere Reise zu rüsten. Vor ihrer Abreise rief der König noch einmal alle zu sich und sagte: „DUNKLE MÄCHTE werden sich euch auf dem Weg entgegenstellen. Sie werden versuchen, euch den Weg zu versperren. Sie können euch überall begegnen. Hütet euch! Glaubt nicht, daß sie nicht wiederkommen, wenn ihr sie einmal überwunden habt! Sie wechseln ständig ihre Gestalt: Als Zwerg, als Hexe oder als Zauberer können sie erscheinen. Wehe, wer nicht darauf vorbereitet ist: Er wird auf seinem Weg zurückgeworfen werden. Doch habt Vertrauen! Ihr könnt sie überwinden. Und als zusätzlichen Schutz gebe ich euch dieses **BLAU AMULETT** mit auf den Weg. Wer es trägt, dem können die **DUNKLEN MÄCHTE** nichts anhaben!“

Da zogen die Königssöhne fort – und jeder wollte natürlich das **BLAU AMULETT** tragen. Ständig wechselte es seinen Besitzer, um diesen für kurze Zeit zu schützen. Und siehe da – trotz aller Gefahren und Schwierigkeiten kamen sie dem Ziel immer näher. Wer von ihnen wird wohl das Schloß des Lichtes als erster betreten haben...

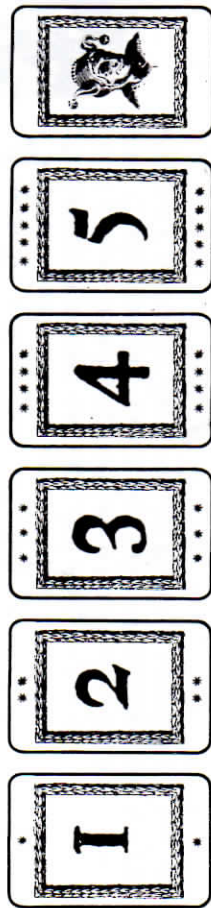
Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt einen Königsson und in derselben Farbe die sechs Weg-Karten. Das Schloß am Anfang des Weges ist der Start. Darauf werden die Königssöhne gestellt.

Zum Ermitteln des Spielbeginners wird kurzfristig ein Satz Weg-Karten gemischt und verdeckt aufgelegt. Jeder zieht eine Karte. Wer die höchste Zahl erreicht, beginnt das Spiel. (Joker ist noch höher als die „5“!)

Die sechs Weg-Karten legt jeder Spieler **offen** nebeneinander vor sich auf den Tisch, am besten in der Reihenfolge 1-2-3-4-5-Joker. Auf die ersten drei besonderen **Plätze** (Tor, Ruine, Schloß) werden die „DUNKLEN MÄCHTE“ plaziert. Reihenfolge: Zwerg - Hexe - Zauberer. Die 31 Schicksalskarten werden gut gemischt und **verdeckt** auf dem Spielplan abgelegt.

Ein Satz Weg-Karten.



Die verschiedenen Schicksalskarten



Wer diese Karte zieht, erhält das „BLAUE AMULETT“



Karten zum Überwinden der „DUNKLEN MÄCHTE“

Karten zum Überwinden der drei **Aufgaben-Plätze**

Wichtig:

Die Schicksalskarten, die zur Überwindung von Hindernissen abgelegt werden müssen, kommen auf den Stoß der **offen liegenden** Schicksalskarten. Jeder Spieler kann dadurch mitverfolgen, welche Karten schon abgelegt sind und welche noch im verdeckten Stapel oder in den Händen der anderen Spieler sein müssen.

Wer bekommt das „BLAUE AMULETT“ als Erster?

Zu Beginn besitzt kein Spieler das „BLAUE AMULETT“. Es liegt auf dem Schloß des Lichtes. Wer jedoch eine Schicksalskarte zieht, auf dem das „BLAUE AMULETT“ abgebildet ist, darf den blauen Holzring über seine Figur hängen. Solange seine Figur diesen Ring trägt, ist sie gegen die „DUNKLEN MÄCHTE“ geschützt und braucht zu deren Überwindung keine passenden Schicksalskarten ablegen.

Wie kann man das „BLAUE AMULETT“ von einem anderen Spieler bekommen?

Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Man zieht selbst eine Schicksalskarte mit dem Symbol „BLAUES AMULETT“. In diesem Moment darf man dem anderen Spieler das „BLAUE AMULETT“ abnehmen und seiner Figur umhängen. Die Schicksalskarte, die diesen Wechsel bewirkt hat, **muß sofort offen** abgelegt werden.
2. Man bringt die Spielfigur, die gerade das „BLAUE AMULETT“ trägt, aus der Bahn. In diesem Fall darf man der „aus der Bahn gebrachten“ Figur das „BLAUE AMULETT“ abnehmen und seiner eigenen Figur umhängen.

Wichtig:

Jedemal wenn ein Spieler einem anderen das „BLAUE AMULETT“ abjagt (egal, ob durch eine gezogene Schicksalskarte oder durch „Aus-der-Bahn-bringen“), darf er dem betroffenen Spieler **zusätzlich eine Schicksalskarte** aus dessen Besitz abnehmen. Dazu muß der Spieler, der das „BLAUE AMULETT“ verlor, dem anderen seine Schicksalskarten verdeckt anbieten, worauf dieser ihm eine Karte zieht und diese behalten darf, wenn er sie brauchen kann. Allerdings gilt auch hier die **3-Karten-Regel**: Wird die Höchstzahl von 3 Karten überschritten, muß – bevor der nächste Spieler an der Reihe ist – eine Karte (offen) abgelegt werden! Besitzt der Spieler, der das „BLAUE AMULETT“ verlor, keine Schicksalskarten, so kann ihm natürlich auch keine abgenommen werden.

Außerdem gilt:

Die Karten mit dem „BLAUEN AMULETT“ (insgesamt 5 Stück) sind die einzigen Schicksalskarten, die ein Spieler nicht in seinen Besitz bringen darf.

Sie regeln nur, wer das „BLAUE AMULETT“ bekommt.

Wann das „BLAUE AMULETT“ nicht hilft

Auf den **letzten 12 Feldern – nach** der Überwindung des Aufgaben-Platzes „Feuer“ hat das „BLAUE AMULETT“ **keine Wirkung** mehr gegen die „DUNKLEN MÄCHTE“. Wer also das **letzte Tor** überwinden und das **Schloß des Lichtes** betreten will, muß die **passenden Schicksalskarten** zur Überwindung der „DUNKLEN MÄCHTE“ ablegen können.

Kurz: Nach dem „Feuer“ helfen nur noch die passenden Schicksalskarten, nicht mehr (wie bisher) das „BLAUE AMULETT“.

Außerdem gilt:

Auf einem **Platz** kann man nicht „aus der Bahn gebracht“ werden!
Hier können mehrere Spielfiguren stehen, falls sie sich gegen eventuelle „DUNKLE MÄCHTE“ behaupten können.

Die Plätze als Hindernisse

Auf dem Weg zum Ziel stößt jeder Spieler immer wieder auf die besonderen **Plätze**, die nicht so einfach überquert werden dürfen. Die Überwindung dieser Hindernisse ist jedoch unterschiedlich schwierig:

- Die drei **Aufgaben-Plätze** (Ruine, Quelle, Feuer) stellen **Doppel-Hindernisse** dar: Wer sie überqueren will, muß **in jedem Fall** die entsprechende Aufgabe erfüllen (siehe nächster Abschnitt!) und zusätzlich evtl. die „DUNKLE MACHT“ überwinden, die sich dort befinden kann.
- Schlösser, Tore** sowie das Ziel-Schloß dagegen sind nur **einfache Hindernisse**: Wer sie überqueren oder betreten will, braucht nur die jeweilige „DUNKLE MACHT“ überwinden, falls sich dort eine befindet.

Nun gilt folgendes:

Kann ein Spieler die „DUNKLE MACHT“ auf einem Platz **nicht** überwinden, bzw. die Aufgabe auf einem Aufgaben-Platz **nicht** lösen, so **muß** er vor dem Platz in die linke Spur einschwenken und entsprechend seiner Zugweite zurückziehen. Erst vor dem vorhergehenden Platz darf er wieder auf die rechte Spur wechseln und kann einen erneuten „Anlauf“ nehmen.
Kann ein Spieler dagegen die „DUNKLE MACHT“ auf einem Platz (und zusätzlich die Aufgabe auf einem Aufgaben-Platz) überwinden, so kann er mit seiner Spielfigur weiterziehen, ein Hindernis ist überwunden.

Wichtig:

Man muß nie weiter als bis zum vorhergehenden Platz zurückziehen.

Außerdem gilt:

Es herrscht **Zug-Zwang!** Man kann niemals einfach stehen bleiben und warten, bis sich die Situation ändert.

Das Überwinden der Hindernisse

1. Wie wird eine DUNKLE MACHT überwunden?

Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:

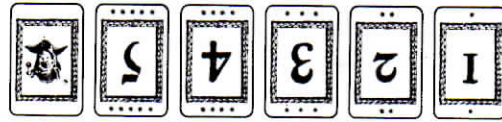
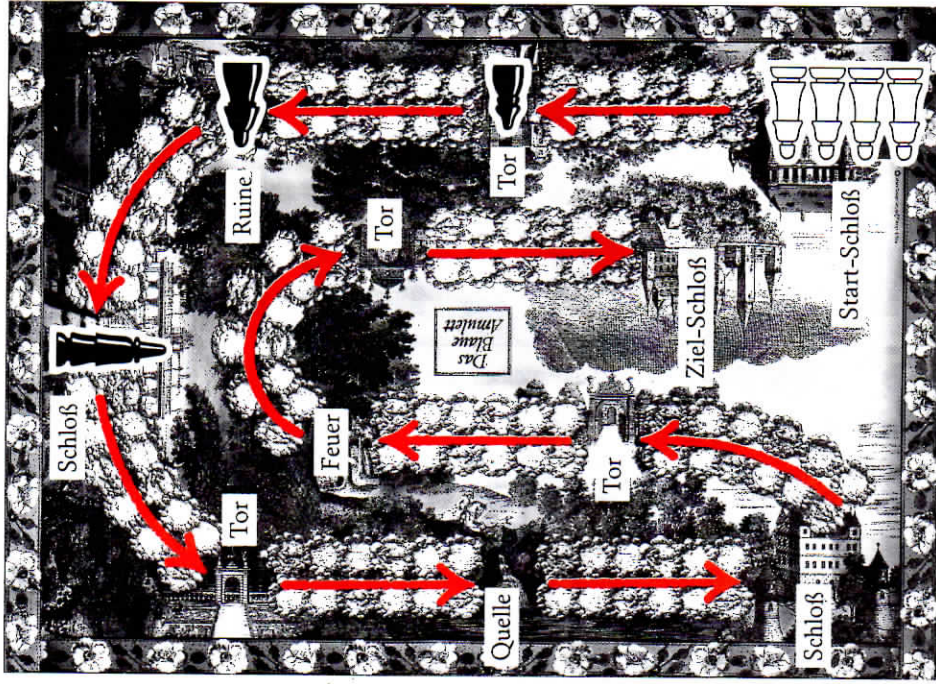
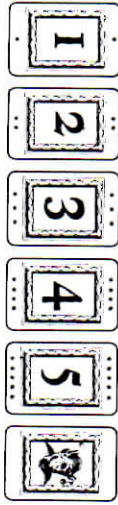
- Entweder man legt von seinen Schicksalskarten **eine der Figur entsprechende Karte** ab, wenn man den gesperrten Platz überqueren will. (Eine Zwerg-Karte, wenn der Platz von einem Zwerg gesperrt ist, eine Hexen-Karte, wenn der Platz von einer Hexe gesperrt ist, eine Zauberer-Karte, wenn der Platz von einem Zauberer gesperrt ist!)
- Oder die eigene Spielfigur hat in dem Augenblick, in dem man mit ihr den Platz passieren will, das „BLAUE AMULETT“ umhängen.
In diesem Fall ist man gegen alle drei „DUNKLE MÄCHTE“ geschützt und kann – ohne eine Schicksalskarte ablegen zu müssen – den Platz ungehindert überqueren. (Bei einem Aufgaben-Platz muß zusätzlich die „Aufgabe erfüllt“ werden.)

Wie wird eine Aufgabe erfüllt?

Dazu gibt es nur eine Möglichkeit:
Man muß, wenn man einen **Aufgaben-Platz** überqueren will, **die der Aufgabe entsprechende Schicksalskarte** aus seinem Besitz **ablegen**. Und zwar **bei** dem Zug, mit dem man den Aufgaben-Platz überquert. (Will man die Ruine überqueren, muß die Ruinen-Karte abgelegt werden, will man die Quelle überqueren, muß die Quellen-Karte abgelegt werden, will man das Feuer überqueren, muß eine Feuer-Karte abgelegt werden!)

Das BLAUE AMULETT hilft bei Aufgaben nicht!

Die Pfeile zeigen, welchen Weg die Königssöhne zurücklegen müssen.



Start-Aufstellung
(bei vier Spielern)



Der Spielplan:

Der Weg vom Start-Schloß zum Ziel-Schloß ist ein Doppelweg. Die Felder der rechten Spur führen zum Ziel, die Felder der linken Spur zurück. Besondere **Plätze** (Schlösser, Tore, Ruine, Quelle, Feuer und das Licht-Schloß am Ende) unterbrechen den Doppelweg. Beim Gehen werden diese Plätze wie Felder gerechnet. Auf jedem dritten Feld des Weges gibt ein Pfeil die Richtung an, in der die Figuren ziehen müssen. Diese **Pfeilfelder sind gleichzeitig Schicksalsfelder**. Wer mit seiner Spielfigur auf einem solchen Feld zum Stehen kommt, darf sich eine Schicksalskarte vom Stapel nehmen.

Ziel des Spieles

Jeder Spieler versucht, mit seinem Königssohn so schnell wie möglich das Schloß des Lichtes zu erreichen. Der Weg dorthin ist die rechte Spur des Doppelweges. Unterwegs gilt es aber, auf den Plätzen Aufgaben zu erfüllen, selbst die „DUNKLEN MÄCHTE“ zu überwinden, anderen Spielern die „DUNKLEN MÄCHTE“ in den Weg zu stellen und möglichst oft in den Besitz des „BLAUEN AMULETTES“ zu kommen.

Wer als erster mit seiner Spielfigur das Lichtschloß „betritt“, ist der Gewinner des Spieles. „Er erbt das Königreich...“

Spielverlauf

Das Ziehen

Reihum zieht jeder Spieler mit seiner Figur – nach eigenem Ermessen – zwischen 1 und 6 Felder weit, zunächst auf der rechten Spur. Nach jedem Zug muß diejenige Weg-Karte **umgedreht** werden, die dem Zug des Spielers entspricht. (Der Joker ermöglicht Züge zwischen **1 und 6 Feldern**, alle anderen Karten ermöglichen nur Züge entsprechend der aufgedruckten Zahl!) Jeder Spieler hat nur **einen Zug**. Wenn allerdings der Joker verwendet wird, darf der Spieler **noch einmal** ziehen – mit einer anderen noch offen liegenden Weg-Karte.

Wichtig:

Die jeweils vor dem Ziehen offen liegenden Weg-Karten eines Spielers geben dessen Zug-Möglichkeiten an. Erst, wenn alle 6 Weg-Karten verdeckt liegen, dürfen sie wieder alle aufgedeckt werden. So sinken und steigen die Zug-Möglichkeiten eines Spielers in einem pulsierenden Rhythmus.

Das Sammeln der Schicksalskarten

Gelangt man mit seiner Spielfigur auf ein **Schicksalsfeld** (Feld mit Pfeil), so darf man sich **die oberste** der verdeckt liegenden Schicksalskarten nehmen, mög-

lichst so, daß sie die anderen Spieler nicht sehen.

Wichtig:

Man darf **niemals mehr als 3 Schicksalskarten** behalten (3-Karten-Regel!). Werden eine vierte oder noch weitere Karten aufgenommen (was vorkommen kann), so muß man stets so viele Karten wieder **offen** auf dem Spielplan ablegen, daß man nach dem Ziehen nicht mehr als 3 Karten besitzt. Weniger als 3 Karten zu besitzen, kommt dagegen häufig vor (am Anfang des Spieles besitzt man zunächst gar keine!). Durch jedes Betreten eines Schicksalsfeldes bekommt man wieder eine neue Schicksalskarte.

Die Dunklen Mächte

Ist ein Spieler mit dem Ziehen fertig, darf er nach eigenem Gutdünken die 3 Figuren der „DUNKLEN MÄCHTE“ auf beliebige **Plätze** (nicht Felder) stellen. Zu beachten ist nur, daß auf einem Platz nur **eine** Figur stehen darf. Zwerg, Hexe und Zauberer wechseln somit u.U. nach jedem Zug eines Spielers ihre Plätze.

Wichtig:

Dieses Versetzen der „DUNKLEN MÄCHTE“ (zum eigenen Vorteil, zum Nachteil der anderen oder aus reinem Bluff) ist immer

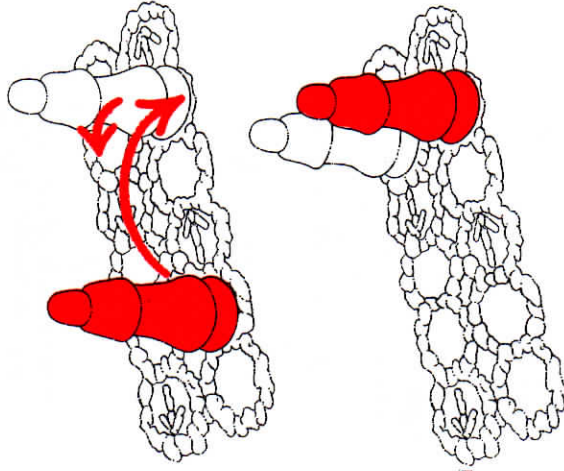
die **letzte** Handlung, die ein Spieler vollzieht, wenn er an der Reihe ist. Auf keinen Fall darf er die „DUNKLEN MÄCHTE“ vor oder während des Ziehens versetzen! Selbstverständlich können die „DUNKLEN MÄCHTE“ auch stehen bleiben, wo sie standen.

Außerdem gilt:

Es gibt **einen Platz**, der **nie** mit einer „DUNKLEN MACHT“ besetzt werden darf: **Das Start-Schloß**. Alle anderen Plätze schon.

Das „Aus-der-Bahn-bringen“ von anderen Spielfiguren

Gelangt man auf ein Feld, auf dem bereits ein Königssohn steht, so **muß** dieser auf das **benachbarte Feld der Parallelspur** geschoben werden. Damit wird er in die entgegengesetzte Richtung geschickt:

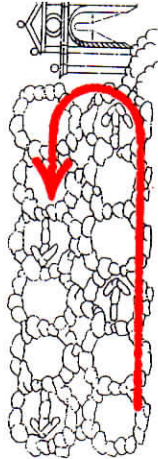


Dieses „Aus-der-Bahn-bringen“ eines anderen Königssohnes ist für den betroffenen Spieler negativ, wenn es auf dem Hinweg geschieht. Positiv wirkt es sich jedoch aus, wenn eine Figur auf dem

Rückweg aus der Bahn gebracht wird, denn nun ist sie plötzlich wieder auf dem Hinweg!

Wichtig:

Wer aus der Bahn gebracht und auf den Rückweg geschickt wurde, kann erst wieder beim vorübergehenden **Platz** in die entgegengesetzte Spur einschwenken. Der **Platz** selbst braucht beim „Wenden“ nicht betreten werden:



Steht auf dem benachbarten Feld ebenfalls ein Königssohn, so wird dieser auch um ein Feld weiter in die entsprechende Laufrichtung mitgeschoben:

