

# DAS GEHEIMNISVOLLE AMULETT

## SPIELANLEITUNG

IM SCHEIN VON DANIELS TASCHENLAMPE SCHLEICHEN DIE MITGLIEDER VOM CLUB DER ALTEN WEIDE DURCH DIE DUNKELHEIT. DIE NEUN FREUNDE HABEN EINE SCHWIERIGE AUFGABE ZU LÖSEN: DAS GEHEIMNISVOLLE AMULETT IST IN VIER TEILE ZERBROCHEN, DIE AN VERSCHIEDENEN ORTEN VERSTECKT SIND. WEM WIRD ES ZUERST GELINGEN, DAS AMULETT WIEDER ZUSAMMENZUSETZEN? DIE ZEIT DRÄNGT — DENN RAVEN IST IHNEN AUF DER SPUR ...

### SPIELMATERIAL & SPIELVORBEREITUNG

VOR DEM ERSTEN SPIEL DRÜCKT IHR VORSICHTIG ALLE KARTENTEILE AUS DEM TABLEAU.



KAYA

#### 9 RUNDE CHARAKTERFELDER

JEDER SPIELER WÄHLT DAS CHARAKTERFELD EINES DER 9 ANUBIS-CHARAKTERE UND LEGT ES IN EINE BELIEBIGE DER RUNDEN CHARAKTERFELDVERTIEFUNGEN AUF DEM SPIELPLAN. DIE ÜBERZÄHLIGEN CHARAKTERFELDER WERDEN NICHT GEBRAUCHT.



2



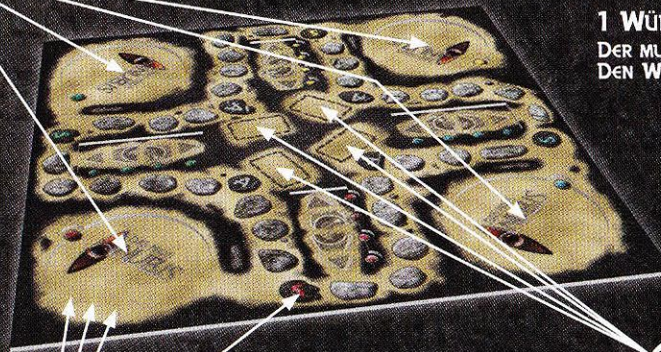
3

#### 36 SPIELFIGUREN MIT STANDFÜSSCHEN

JEDER NIMMT SICH DIE 4 PASSENDEN SPIELFIGUREN SEINES CHARAKTERS UND STECKT SIE IN DIE STANDFÜSSCHEN. DANACH STELLT ER 1 FIGUR AUF DAS STARTFELD (S) AUF DEM LAUFWEG NEBEN SEINEM CHARAKTERFELD UND 3 FIGUREN AUF SEIN RUNDDES CHARAKTERFELD.

1

#### 1 SPIELPLAN



#### 1 SPIELANLEITUNG



#### 1 WÜRFEL

DER MUTIGSTE SPIELER SCHNAPPT SICH DEN WÜRFEL, UND ES KANN LOSGEHEN.

5



4

#### 16 ECKIGE AMULETTTEILE

AUS DEN 16 ECKIGEN AMULETTTEILEN LASSEN SICH 4 AMULETTE ZUSAMMENSETZEN. PRO SPIELER WIRD EIN KOMPLETTER VIERTEILIGER AMULETTSATZ BEREIT GELEGT. WENN IHR MIT WENIGER ALS 4 SPIELERN SPIELT, LEGT IHR DIE ÜBERZÄHLIGEN AMULETTSATZE WIEDER ZURÜCK IN DIE SPIELSCHACHEL.

MISCHT DIE AMULETTTEILE ALLER AMULETTSATZE, DIE IHR IM SPIEL VERWENDET UND BILDET DARAUS PRO SPIELER JE EINEN OFFENEN STAPEL, DER AUS 4 AMULETTTEILEN BESTEHEN MUSS. DAS JEWEILS OBERSTE AMULETTTEIL IST SICHTBAR, DIE UNTEREN TEILE DÜRFEN NICHT ANGESCHAUT WERDEN. DIESE AMULETTSTAPEL PLATZIERT JEDER SPIELER IM SPIELFELDVIERTEL SEINES CHARAKTERFELDS.



## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

JEDER SPIELER HAT 4 FIGUREN UND VERSUCHT, MIT IHNEN SO SCHNELL WIE MÖGLICH 4 VERSCHIEDENE AMULETTTEILE EINZUSAMMELN UND DIESE IN SEINEM ZIELFELD ABZULEGEN. WEM DIES ALS ERSTES GELINGT, GEWINNT DAS SPIEL.

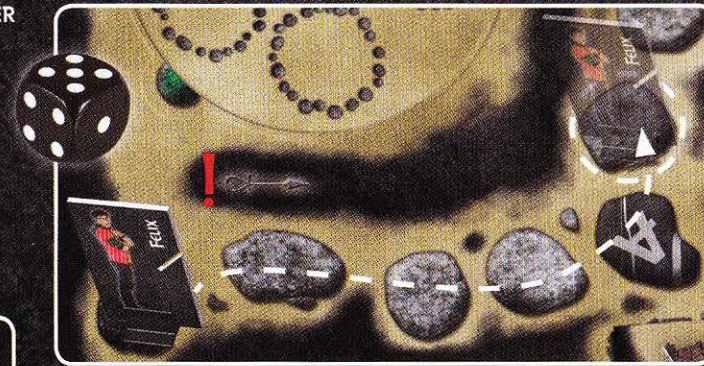
## SPIELABLAUF

WENN DU AM ZUG BIST, WÜRFELST DU UND BEWEGST 1 DEINER SPIELFIGUREN UM DIE GEWÜRFELTE ZAHL IN PFEILRICHTUNG VORWÄRTS (IM UHRZEIGERSINN). DABEI DARFST DU EIGENE UND FREMDE FIGUREN ÜBERSPRINGEN, BESETZTE FELDER WERDEN ABER MITGEZÄHLT.

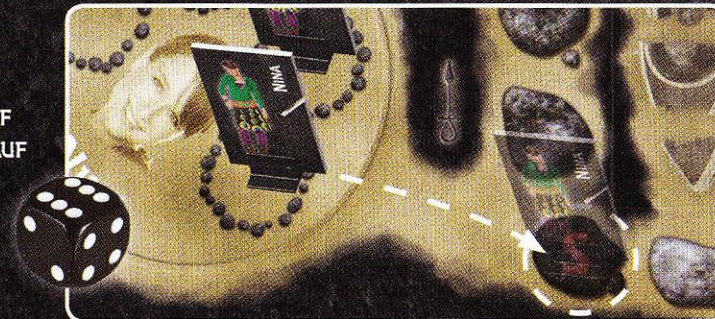
WENN DU MEHRERE SPIELFIGUREN AUF DEM LAUFWEG HAST, DARFST DU DICH ENTSCHEIDEN, WELCHE FIGUR DU VORWÄRTS BEWEGST.



KEINE EIGENE FIGUR DARF AUF DEM STARTFELD STEHEN BLEIBEN, SO LANGE DU NOCH FIGUREN AUF DEINEM CHARAKTERFELD STEHEN HAST. EINE SPIELFIGUR, DIE AUF EINEM CHARAKTERFELD STEHT, DARF NUR MIT EINER GEWÜRFELTEN "6" INS SPIEL GEBRACHT UND AUF DAS STARTFELD GESETZT WERDEN (SOLLTEST DU KEINE FIGUR AUF DEM LAUFWEG HABEN, DARFST DU IN DEINEM ZUG 3X VERSUCHEN, EINE "6" ZU WÜRFELN). NACH DEINEM ZUG IST DER NÄCHSTE SPIELER IM UHRZEIGERSINN AN DER REIHE.



WENN DU AM ENDE DEINER BEWEGUNG MIT DEINER SPIELFIGUR AUF EINEM FELD LANDEST, WO SICH BEREITS EINE GEGNERISCHE FIGUR BEFINDET, SCHLÄGST DU DIESE UND SETZT SIE ZURÜCK AUF IHR ENTSPRECHENDES CHARAKTERFELD (VGL. FIGUREN MIT AMULETTTEILEN SCHLAGEN). MAN MUSS KEINE FIGUREN SCHLAGEN, ALLERDINGS DARF AUF EINEM FELD NIEMALS MEHR ALS EINE FIGUR STEHEN. EIGENE SPIELFIGUREN DARFST DU NICHT SCHLAGEN, DU MUSST DANN EINE ANDERE FIGUR BEWEGEN (WENN MÖGLICH; WENN DAS NICHT MÖGLICH IST, MUSST DU EINE RUNDE AUSSETZEN).



## WENN DU EINE "6" WÜRFELST, ...

- ... DARFST DU NACH DEINEM ZUG NOCH EIN WEITERES MAL WÜRFELN UND EINE FIGUR BEWEGEN.
- ... MUSST DU EINE NEUE SPIELFIGUR INS SPIEL BRINGEN, SOFERN DU NOCH FIGUREN AUF DEINEM CHARAKTERFELD STEHEN HAST.  
DIE NEUE SPIELFIGUR STELLST DU AUF DAS STARTFELD. IST DAS STARTFELD NOCH VON EINER ANDEREN EIGENEN SPIELFIGUR BESETZT, MUSST DU DIESE FIGUR ERST MIT DER "6" WEITERZIEHEN. STEHT HINGEGEN EINE FREMDE FIGUR AUF DEM STARTFELD, SO WIRD SIE GESCHLAGEN.
- ... UND DU KEINE SPIELFIGUR MEHR AUF DEINEM CHARAKTERFELD STEHEN HAST, DARFST DU MIT EINER DEINER FIGUREN AUF DEM LAUFWEG 6 FELDER VORWÄRTS GEHEN UND DANACH ERNEUT WÜRFELN.
- ... UND DAMIT DEINE LETZTE SPIELFIGUR AUF DEIN ZIELFELD BEWEGST, MUSST DU NICHT NOCH EINMAL WÜRFELN.



## DIE AMULETTFELDER

ZU SPIELBEGINN LIEGT AUF JEDEM CHARAKTERFELD, DAS SICH IM SPIELPLANVIERTEL EINES MITSPIELENDEN CHARAKTERS BEFINDET, EIN OFFENER AMULETTSTAPEL, DER AUS 4 AMULETTTEILEN BESTEHT. JEDER AMULETTSTAPEL IST MIT EINEM ECKFELD (A) AUF DEM LAUFWEG VERBUNDEN. WENN DU DEINEN ZUG AUF DEM ENTSPRECHENDEN ECKFELD (A) AUF DEM LAUFWEG BEENDEST, DARFST DU DIR DAS OBERSTE AMULETTTEIL DES STAPELS NEHMEN UND IN DEN SCHLITZ DEINER SPIELFIGUR STECKEN.

DABEI GELTEN FOLGENDE REGELN:

- DU DARFST AUF JEDEM ECKFELD (A) DAS OBERSTE AMULETTTEIL AUFNEHMEN, SOFERN AUF DEM STAPEL DORT AUCH EIN AMULETTTEIL LIEGT.
- JEDE SPIELFIGUR DARF NUR EIN AMULETTTEIL MIT SICH TRAGEN.
- WENN DU EIN AMULETT-ECKFELD MIT EINER FIGUR BETRITZT, DIE BEREITS EIN AMULETTTEIL BEI SICH TRÄGT, HAST DU 2 MÖGLICHKEITEN:
  - DU DARFST DIR EIN WEITERES AMULETTTEIL NEHMEN UND ES EINER DEINER ANDEREN FIGUREN ANSTECKEN. ALLERDINGS MUSS SICH DIE SPIELFIGUR, DIE AUF DIESE WEISE MIT EINEM AMULETTTEIL AUSGESTATTET WIRD, EBENFALLS AUF DEM LAUFWEG BEFINDEN. DU DARFST ALSO KEINER SPIELFIGUR, DIE SICH NOCH AUF DEM CHARAKTERFELD BEFINDET, EIN AMULETTTEIL ANSTECKEN.
  - DU DARFST DAS AMULETTTEIL, DAS DEINE FIGUR BEI SICH TRÄGT, MIT DEM OBERSTEN AMULETTTEIL DES STAPELS AUSTAUSCHEN.
- WENN DU EIN AMULETT-ECKFELD BETRITZT UND KEIN AMULETTTEIL NEHMEN MÖCHTEST, DARFST DU — ZUM ÄRGER DEINER MITSPIELER — DAS OBERSTE AMULETTTEIL UNTER DEN STAPEL LEGEN.
- BEFINDET SICH EINE DEINER SPIELFIGUREN AUF EINEM DER 4 FELDER VOR EINEM AMULETT-ECKFELD (ALSO AUCH AUF DEM STARTFELD (S)), DARFST DU ENTSCHEIDEN, OB DU DEINEN ZUG AUF DEM ECKFELD BEENDEST, WENN DEIN WÜRFELERGEBNIS PASSEND ODER GRÖßER IST. DU DARFST IN DEM FALL ALSO ÜBERZÄHLIGE WÜRFELAUGEN VERFALLEN LASSEN.



## FIGUREN MIT AMULETTTEILEN SCHLAGEN

BEIM SCHLAGEN VON SPIELFIGUREN MIT AMULETTTEILEN GELTEN FOLGENDE REGELN:

### *DEINE FIGUR TRÄGT KEIN AMULETTTEIL BEI SICH:*

- DU STELLST DIE GEGNERISCHE FIGUR ZURÜCK AUF IHR CHARAKTERFELD UND STECKST IHR AMULETTTEIL IN DEINE FIGUR ODER LEGST ES UNTER EINEN BELIEBIGEN STAPEL (DU DARFST ES AUCH AUF EIN BELIEBIGES LEERES AMULETTFELD LEGEN).

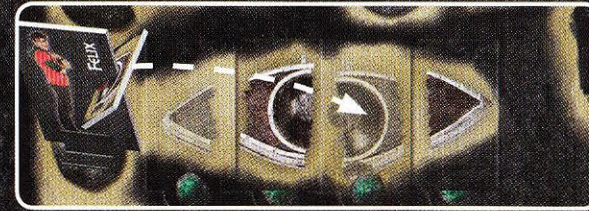
### *DEINE FIGUR TRÄGT BEREITS EIN AMULETTTEIL BEI SICH:*

- DU STELLST DIE GEGNERISCHE FIGUR ZURÜCK AUF IHR CHARAKTERFELD UND STECKST IHR AMULETTTEIL IN EINE DEINER ANDEREN FIGUREN, DIE SICH AUF DEM LAUFWEG BEFINDEN; ALTERNATIV DARFST DU DAS AMULETTTEIL DER GESCHLAGENEN FIGUR AUCH UNTER EINEN BELIEBIGEN STAPEL LEGEN (DU DARFST ES AUCH AUF EIN BELIEBIGES LEERES AMULETTFELD LEGEN).

IM SELTENEN FALL, DASS DU EINE SPIELFIGUR MIT AMULETTTEIL AUF EINEM AMULETTFELD (A) SCHLÄGST, WIRD ERST DAS SCHLAGEN KOMPLETT DURCHFÜHRT UND DANACH DARFST DU DAS AMULETTFELD (A) NUTZEN.

## DIE ZIELFELDER

WENN DEINE SPIELFIGUR EINE KOMPLETTE RUNDE AUF DEM LAUFWEG GEDREHT HAT, DARF SIE DAS ZIELFELD DEINES CHARAKTERS BETRETEN. VORAUSSETZUNG IST, DASS DIE FIGUR EIN AMULETTTEIL BEI SICH TRÄGT, DAS NOCH NICHT IM ZIELFELD LIEGT. TRÄGT DIE FIGUR KEIN AMULETTTEIL BEI SICH ODER EINS, DAS BEREITS IM ZIELFELD LIEGT, MUSS DEINE FIGUR EINE WEITERE RUNDE AUF DEM LAUFWEG DREHEN UND DABEI VERSUCHEN, EIN PASSENDES AMULETTTEIL ZU ERGATTERN. BEIM BETRETEN DES ZIELFELDES DARFST DU ÜBERZÄHLIGE WÜRFELAUEN VERFALLEN LASSEN. DU LEGST DAS AMULETTTEIL AUF DIE PASSENDE STELLE DES ZIELFELDES UND LEGST DEINE SPIELFIGUR ZURÜCK IN DIE SPIELSCHACHTEL. GEGNERISCHE ZIELFELDER DARFST DU NICHT BETRETEN.



## SPILENDE

SOBALD EIN SPIELER DAS VIERTHEILIGE AMULETT IN SEINEM ZIELFELD VERVOLLSTÄNDIGT HAT, GEWINNT ER DAS SPIEL. DIE ANDEREN SPIELER SPIELEN WEITER UM DIE NÄCHSTEN PLÄTZE.

