

SPIELVARIANTE

Wenn ihr bei euerm Abenteuer nicht nur gegen die Mächte des Bösen Zauberers kämpfen wollt, sondern auch gegeneinander, dann könnt ihr noch folgende Zusatzregel einführen:

Immer wenn eure Prinzessin neben einer anderen Prinzessin landet, dürft ihr sie zu einem Duell herausfordern, um einen Schatz zu erobern: Beide Spielerinnen würfeln. Wenn die Herausfordererin die höhere Zahl würfelt, darf sie der Verliererin einen magischen Schatz, den sie noch nicht besitzt, abnehmen. Schafft sie das nicht, passiert nichts.

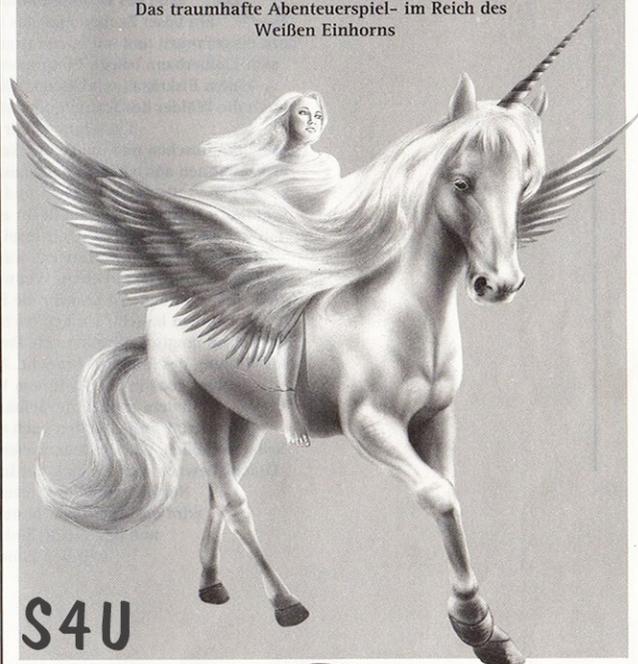


Drei der vier magischen Monumente bewahren in ihrem Sockel die magischen Schätze auf.

T.Nr.: 222003

DAS WEISSE EINHORN

Das traumhafte Abenteuerspiel- im Reich des
Weißen Einhorns



S4U

S
**Schmidt
Spiele**

Frauer herrscht im Traumland des Weißen Einhorns: Ein böser Zauberer hat das Einhorn eingefangen und mit einem grausamen Zauberbann belegt. Eingesperrt in einem Eiskristall wird es nie wieder durch die Wälder des Traumlandes streifen können. Nur ihr, die bildhübschen und unerschrockenen Prinzessinnen aus edlen Königshäusern, könnt den Zauberbann brechen und das Einhorn befreien. Dazu müßt ihr euch auf den gefährvollen Weg zur Insel des Zauberers begeben. Unterwegs warten mehrere Prüfungen auf euch. Wenn das Glück auf eurer Seite ist und ihr die Prüfungen besteht, winken euch als Belohnung magische Schätze, die ihr für die Befreiung des Einhorns braucht. Aber nehmt euch in acht, auf dem Weg lauern zahlreiche Gefahren: Habgierige Trolle wollen euch eure Schätze stehlen, und ein feuerspeiernder Drache bewacht den Zugang zur Insel. Nur die mutigste Prinzessin wird das Abenteuer bestehen und das Weiße Einhorn befreien können.

Der feuerspeiernde Drache

Um an ihm vorbeizukommen, mußt du ihn mit einem Edelstein besänftigen. Halte mit deiner Prinzessin auf dem Felsen mit dem Drachenkopf an, und stecke einen Edelstein in die Drachenbucht. Der Drache gibt damit den Weg frei, und deine Prinzessin kann weiterziehen.



Solltest du durch eine Einhornkarte mit einer anderen Prinzessin den Platz tauschen und deshalb später erneut am Drachen vorbeiziehen müssen, wirst du dich an deine Gabe erinnern. Du brauchst also nicht noch einmal einen Edelstein zu bezahlen.

Der böse Zauberer

Die letzte große Aufgabe steht deiner Prinzessin bevor, wenn sie das letzte Feld des Burggrabens vor der Insel betritt. An dieser Stelle brauchst du ausnahmsweise nicht die genaue Punktzahl zu würfeln, überschüssige Würfelpunkte verfallen.



Um den bösen Zauberer zu besiegen, wirfst du deinen Feuerball in den erloschenen Vulkan. Rollt er am hinteren Ende heraus, dann versuche es in deinem nächsten Zug noch einmal.

Wenn du Glück hast, erweckt der Feuerball den erloschenen Vulkan zum Leben. Durch die Naturgewalten besiegt, bricht der Zauberer zusammen und befreit durch seinen Fall das Weiße Einhorn aus seinem Gefängnis: Der Eiskristall zerspringt und gibt das Weiße Einhorn frei.

SPIELEND

Die Spielerin, die das Weiße Einhorn befreit, erlöst das Königreich von den Mächten des Bösen und gewinnt das Spiel.



DER EINSATZ DER MAGISCHEN SCHÄTZE AUF DEM WEG ZUR INSEL DES ZAUBERERS

Jeden der 4 Schätze braucht ihr, um auf die Insel zu gelangen und das Einhorn zu befreien.

- ◆ Den Taler braucht ihr, damit der Zoll-Troll auf der Drehscheibe euch den Weg zum Burggraben freigibt.
- ◆ Mit den Flügeln könnt ihr die zerborstene Brücke am Ufer der Insel überfliegen.
- ◆ Der Edelstein besänftigt den feuerspeienden Drachen.
- ◆ Der Feuerball besiegt den Zauberer, schmilzt den Eiskristall und befreit das Weiße Einhorn.



Der Zoll-Troll

Wenn deine Prinzessin ihn passieren will, leg einen Taler auf die Drehscheibe und dreh sie so, daß das gelbe Feld dir den Weg zum Burggraben freigibt. Jede andere Prinzessin kann denselben Weg benutzen, ohne einen Taler zu bezahlen. Wer aus der anderen Richtung kommt, zahlt einen Taler und kann dafür die Scheibe in seine Richtung drehen.

Der Zoll-Troll gibt den Weg zum Burggraben aus einer Richtung frei.



Die zerborstene Brücke

Um sie zu passieren, braucht dein Pferd Flügel.

Die Brücke zählt als ein Spielfeld. Wenn deine Prinzessin genau auf der Brücke landen würde, mußt du einmal aussetzen und es im nächsten Zug erneut versuchen.



SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: fantastisches Mädchenspiel

Spielerzahl: 2-4

Altersempfehlung: 6-88

Spieldauer: ca. 60 Minuten

Spielautor: David Wyman

Taktik ○○○○● Glück

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 4 Prinzessinnen auf Pferden
- 1 Insel mit folgenden Zusatzteilen:
 - 1 Schloß
 - 1 erloschener Vulkan
 - 1 böser Zauberer (Klapptür)
 - 1 Eiskristall (in 2 Hälften)
 - 1 Weißes Einhorn
- 1 feuerspeiender Drache
- 2 Wander-Trolle (mit erhobener Keule)
- 1 Zoll-Troll
- 1 Drehscheibe
- 1 Brücke
- 4 magische Monumente:
 - 1 Springbrunnen
 - 1 Feueraltar
 - 1 Göttin der Lüfte
 - 1 Tropfsteinhöhle
- 16 magische Schätze:
 - 4 Taler
 - 4 Feuerbälle
 - 4 Paar Flügel
 - 4 Edelsteine
- 16 Einhornkarten
- 16 Trollkarten
- 1 10seitiger Würfel
- 1 Spielanleitung



SPIELVORBEREITUNG

Bevor ihr eure Prinzessinnen auf den Weg zur Insel des bösen Zauberers schicken könnt, um das Weiße Einhorn zu befreien, müßt ihr das Traumland und seine magischen Plätze und Figuren auf dem Spieltisch aufbauen:

- ◆ Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.
- ◆ Jede Ecke des Spielplans ist ein magischer Platz; dort werden die magischen Monumente aufgestellt, die euch bei euerem Abenteuer helfen:
 - der Springbrunnen
 - der Feuertaltar
 - die Göttin der Lüfte
 - die Tropfsteinhöhle
- ◆ An jedem magischen Ort liegen magische Schätze für euer Abenteuer bereit, darum legt sie jetzt ebenfalls dorthin:
 - die Taler in den Sockel des Springbrunnens,
 - die Feuerbälle in den Fuß des Feuertaltars,
 - die Flügel in den Sockel der Göttin der Lüfte und
 - die Edelsteine in die Aussparungen der Tropfsteinhöhle.
- ◆ Die Insel wird in die Mitte des Spielplans gestellt, so daß sie vom Burggraben umgeben ist.
 - Plaziert das Schloß auf dem Hügel der Insel.
 - Der erloschene Vulkan wird auf das andere Ende der Insel gesteckt, nachdem ihr die Klapptür mit dem bösen Zauberer davor befestigt habt, so daß sie die Öffnung im Berg verschließt und der Zauberer sichtbar ist.
 - Die beiden Hälften des Eiskristalls befestigt ihr durch vorsichtiges Zusammendrücken so, daß die Kunststoffnasen in die Halterungen der Insel passen; dann stellt ihr das Weiße Einhorn zwischen die beiden Hälften und schließt den Eiskristall.
 - Der Drache liegt in der Bucht der Insel.



Springbrunnen

Nimm einen Taler aus dem Sockel des Brunnens, und wirf ihn durch den Schlitz in der Fontäne. Liegt das Einhorn oben, hast du den Taler gewonnen; zeigt der Taler jedoch kein Einhorn, hast du verloren und der Taler kommt in den Sockel zurück.

Feuertaltar

Nimm einen Feuerball aus dem Sockel des Feuertaltars, und wirf ihn in die Öffnung von dessen Flammenspitze. Rollt der Feuerball in den Sockel zurück, hast du verloren, andernfalls kannst du ihn behalten.



Göttin der Lüfte

Um dein Flügelpaar zu gewinnen, befrage das Orakel: Drehe das Rad am Sockel des Monuments. Erscheint im Sichtfenster wenigstens die Hälfte eines Flügels, hast du Glück und darfst das Flügelpaar deiner Farbe nehmen und deinem Pferd anstecken. Andernfalls hast du verloren und mußt dein Glück später erneut versuchen.

Tropfsteinhöhle

Dreh das Rad am Rand der Höhle: Wenn das Fenster mindestens zur Hälfte verdeckt ist, hast du einen Edelstein gewonnen. Wenn nicht - Pech gehabt!



Hast du bei der Lösung der Aufgabe kein Glück gehabt, kannst du in deinem nächsten Zug stehenbleiben und es noch einmal versuchen. Hast du dann immer noch kein Glück, dann kannst du in einem weiteren Zug einen dritten Versuch unternehmen. Klappt es jetzt immer noch nicht, bekommst du den magischen Schatz trotzdem - für deine weise Geduld -, mußt dafür aber alle Einhornkarten, die du eventuell gesammelt hast, ablegen.



DIE WANDER-TROLLE

Vorsicht vor den Wander-Trollen! Sie sind habgierig und werden jede Gelegenheit nutzen, um euch eure Schätze zu stehlen!

Immer wenn eine Spielerin eine 'O' würfelt, muß sie die beiden Wander-Trolle insgesamt **10 Felder** weit bewegen.

Der gelbe Troll bleibt immer auf dem gelben Weg, der rote immer auf dem roten. Die grauen Steinfelder dürfen natürlich auch betreten werden.

Du kannst einen Troll 10 Felder weit ziehen und den anderen stehenlassen oder die 10 Felder beliebig auf die beiden Trolle aufteilen (z. B. einen Troll 2 Felder weit und einen 8 Felder weit).

Wenn ein Troll auf einem Feld landet, auf dem eine Prinzessin steht, muß diese Spielerin sofort eine **Trollkarte** ziehen und deren Anweisungen befolgen. Die Karte wird anschließend zurück unter den Stapel der Trollkarten gelegt.

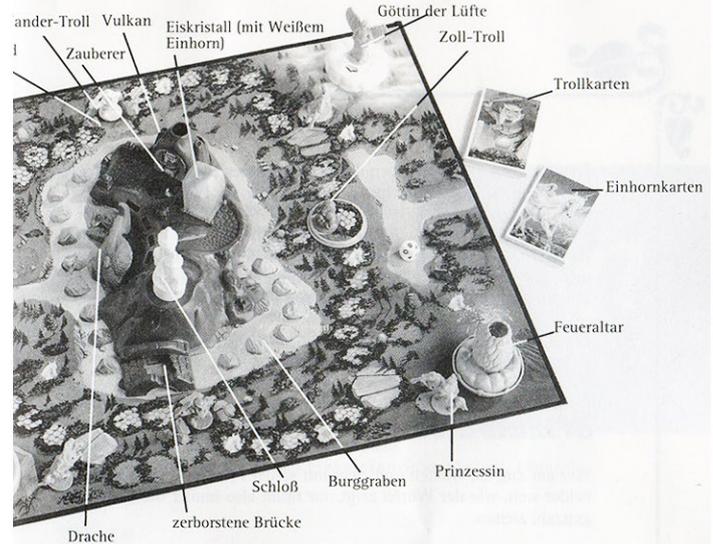
Auch die Trolle können den Tunnel mit einem Würfelpunkt durchqueren.

Keiner der beiden Wander-Trolle kann am Zoll-Troll vorbeiziehen, deshalb kann auch keiner der beiden auf die Felsen im Burggraben ziehen.

MAGISCHE PLÄTZE

Landet eure Prinzessin mit **genauer** Würfelzahl auf dem Farbfeld vor einem magischen Monument, könnt ihr versuchen, den magischen Schatz zu erlangen, der hier auf euch wartet. Von jedem der verschiedenen Schätze dürft ihr immer nur ein Stück besitzen.

Zuvor jedoch müßt ihr bei jedem Monument eine besondere Aufgabe lösen:



(Siehe auch Abbildungen auf der letzten Seite)

- ◆ Die einzelne **Brücke** wird über den Fluß gelegt, so daß sie den gelben Weg zwischen Springbrunnen und Tropfsteinhöhle verbindet.
- ◆ In die beiden Höhleneingänge auf dem Spielplan stellt ihr jeweils einen der beiden **Wander-Trolle**. Ihr könnt selbst entscheiden, in welcher Höhle der gelbe und in welcher der rote Troll steht.
- ◆ Legt die **Drehscheibe** an ihren Platz, so daß das darauf abgebildete gelbe Steinfeld zum See zeigt und somit der gelbe Weg zwischen dem Feuertar und der Göttin der Lüfte verbunden ist, und stellt den **Zoll-Troll** auf die Aussparung der Drehscheibe.
- ◆ Die Karten trennt ihr in zwei Stapel: **Einhorn- und Trollkarten**. Jeder Stapel wird gemischt und mit der Bildseite nach oben neben das Spielbrett gelegt.

Schließlich sucht sich jede Spielerin noch eine **Spelfigur** aus: eine Prinzessin mit ihrem Pferd. Jede Prinzessin beginnt das Spiel auf dem farblich passenden Startfeld in einer Ecke des Spielplans (magischer



Platz) und erhält sofort einen der dort lagernden Schätze: einen Taler, einen Feuerball, ein Flügelpaar (in der Farbe des Pferdes) oder einen Edelstein.

Wenn ihr euch nicht einigen könnt, wer welche Prinzessin bekommt, müßt ihr darum lösen: Dazu würfelt ihr mit dem 10seitigen Würfel. Wer die höchste Zahl würfelt, sucht sich seine Farbe als erster aus.

Jetzt kann das Abenteuer beginnen: Die jüngste Spielerin ist zuerst an der Reihe, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

SPIELABLAUF

Wer am Zug ist, würfelt und zieht mit seiner Prinzessin genauso viele Felder weit, wie der Würfel zeigt. Ihr müßt also immer die volle Augenzahl ziehen.

Vom Startfeld aus zieht ihr zuerst auf das graue Steinfeld. Dort könnt ihr euch aussuchen, in welcher Richtung ihr weiterzieht und ob eure Prinzessin den roten oder den gelben Weg einschlägt.



Zugmöglichkeiten beginnend auf dem Startfeld bei einer gewürfelten 4.

Vom roten auf den gelben Pfad (und umgekehrt) könnt ihr immer nur über die grauen Steinfeld und über die Höhleneingänge überwechseln. Während eines Zuges dürft ihr niemals denselben Weg zweimal benutzen.

Ein Feld, das von einer anderen Prinzessin oder einem Wander-Troll besetzt ist, wird übersprungen und zählt beim Vorwärtsziehen nicht mit.

Zeigt der Würfel eine 0, muß eure Prinzessin stehenbleiben; statt dessen bewegen sich die Wander-Trolle (siehe Abschnitt "Die Wander-Trolle").



S4U

EINHORNFELDER

Landet eure Prinzessin auf einem Einhornfeld, zieht ihr eine Einhornkarte. Ihr könnt selbst entscheiden, ob ihr die Karte sofort oder später ausspielt. Allerdings dürft ihr niemals mehr als 3 Einhornkarten besitzen. Eine Einhornkarte könnt ihr immer ausspielen, wenn ihr an der Reihe seid - entweder bevor ihr würfelt oder nachdem ihr eure Prinzessin gezogen habt. Allerdings könnt ihr pro Zug nur eine Karte ausspielen. Wenn ihr sie ausgespielt habt, wird sie offen neben dem Spielplan abgelegt und kommt nicht wieder ins Spiel. Ist der Stapel Einhornkarten verbraucht, könnt ihr keine mehr ziehen.



BRÜCKE

Die Brücke kann im Spielverlauf versetzt werden, und zwar wenn dies durch eine Einhornkarte erlaubt wird. Für die Brücke gibt es drei mögliche Standorte über den Fluß: einmal verbindet die Brücke die gelben Felder (wie zu Spielbeginn) und zweimal die roten Felder. Ohne Brücke kann der Fluß nicht überquert werden.

TUNNELFELDER

Wenn eure Prinzessin eins der beiden Tunnelfelder erreicht, könnt ihr entscheiden, ob ihr auf dem roten oder dem gelben Weg weiterzieht und ob ihr unter der Insel hindurch zum anderen Tunneleingang reiten wollt und dort euren Weg fortsetzt. Der Weg durch den Tunnel kostet nur einen Würfelpunkt. Ihr könnt den Tunnel aber nur benutzen, wenn kein Troll in den Tunneleingängen steht!

Beispiel für einen Ritt durch den Tunnel bei einer gewürfelten 5.

