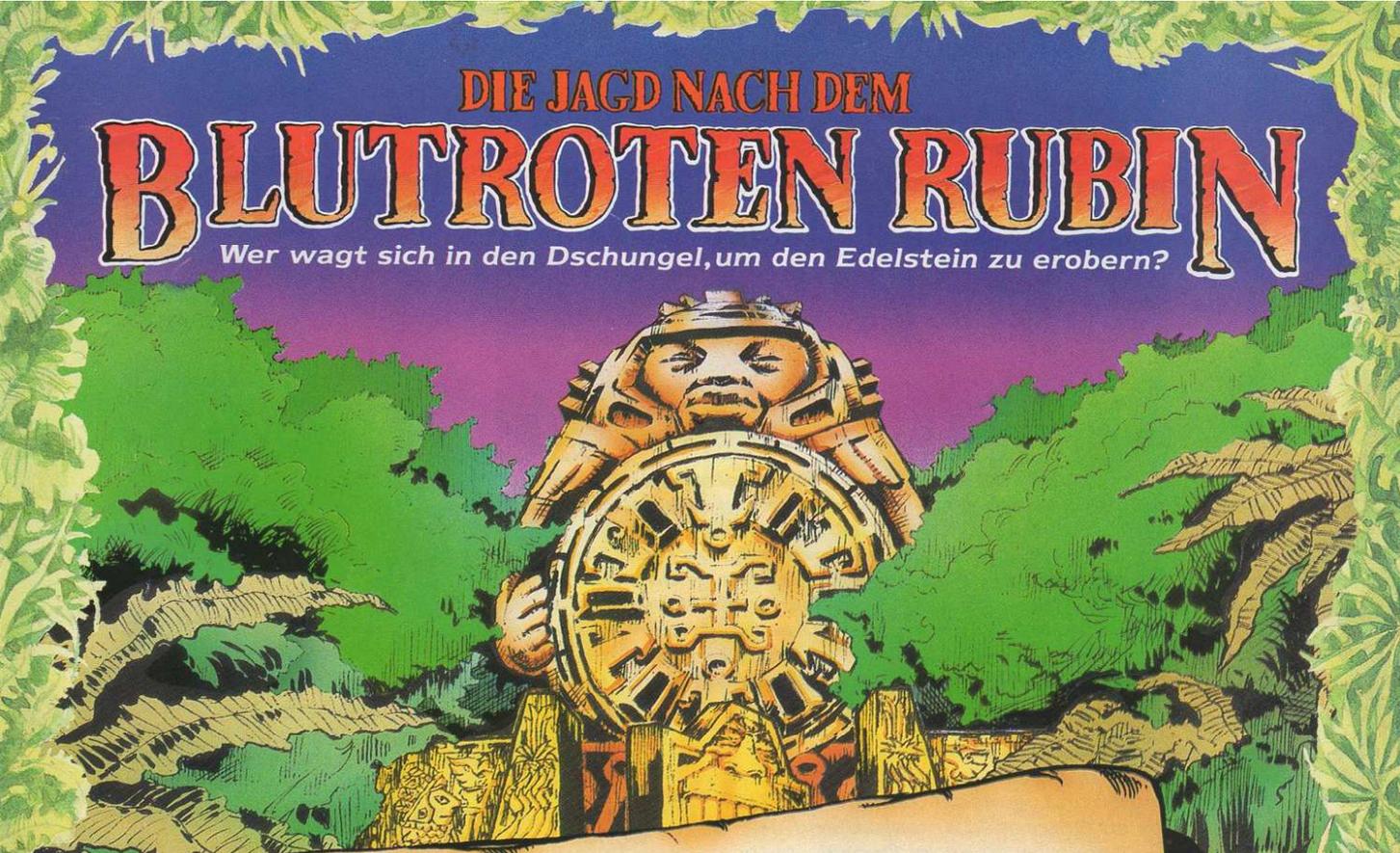


DIE JAGD NACH DEM BLUTROTEN RUBIN

Wer wagt sich in den Dschungel, um den Edelstein zu erobern?

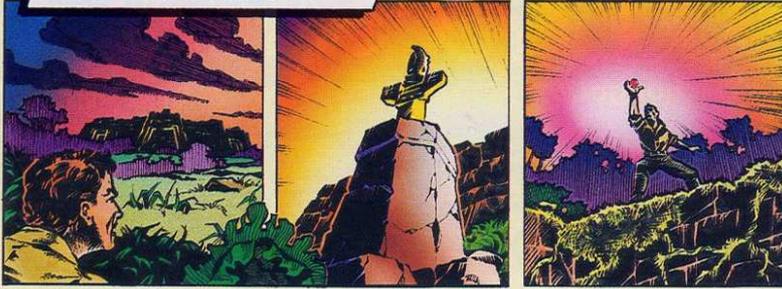


Das Geheimnis des legendären Blutroten Rubins ist ans Licht gekommen. Eine Gruppe von Abenteurern ist auf dem Weg, den seit undenklichen Zeiten verschollenen Schatz zu heben.

Wiederentdeckt wurde der Verbotene Tempel durch einen Räuber, der nicht mehr ganz Herr seiner Sinne ist. Es ist ihm zur fixen Idee geworden, den Fluch des Blutroten Rubins zu erfüllen.

Außerhalb der Mauern des Verbotenen Tempels aber hat sich eine Gruppe von Abenteurern versammelt. Die Jagd nach dem Blutroten Rubin beginnt ...

ZIEL DES SPIELS



Im Inneren des uralten Tempels steht ein gewaltiges Götzenbild, in dessen steinerne[m] Herz ein sagenumwobenes Juwel versteckt ist: **DER BLUTROTE RUBIN!** Wer ihn besitzen will, muß das Goldene Schwert aus dem Stein ziehen, über die gefürchteten Todesräder in den Inneren Tempel vordringen und das Versteck im Götzenbild finden. Doch noch ist er nicht am Ziel: Erst wenn er dem verrückten Räuber und neidischen Abenteurern entgangen ist und mit dem **BLUTROTEN RUBIN** das Basislager erreicht, hat er das Spiel gewonnen.



VOR JEDEM SPIEL

1 Setzt das dreidimensionale Spielbrett zusammen und versteckt den **BLUTROTEN RUBIN** im Götzenbild entsprechend der Aufbau-Anleitung innen im Deckel. Jeder Mitspieler wählt eine Spielfigur und setzt sie auf das Feld mit der Aufschrift "Basislager".

2 Setzt den Räuber auf sein Startfeld vor dem Schwertstein.

3 Jeder Spieler würfelt einmal: Wer die höchste Augenzahl hat, fängt an. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.



• Du mußt ziehen, wenn deine Figur dazu in der Lage ist.

• Wer eine Sechs würfelt, darf nochmal würfeln und ziehen.

Wenn du mit dem Räuber ziehst:

• Du mußt die volle gewürfelte Augenzahl ziehen, außer du kommst an das Ende einer Sackgasse.

• Du darfst in beliebiger Richtung ziehen.

• Du darfst nicht in demselben Zug in der eigenen Spur wieder zurücksetzen.

• Der Räuber darf über Abenteurer hinwegziehen.

• Er darf den Tempel nicht verlassen, den Inneren Tempel nicht betreten und nicht auf dem Türrad des Inneren Tempels landen.

• Er muß alle Abenteurer- und "Drehe die Räder"-Anweisungen ausführen, wenn er auf entsprechenden Feldern landet.

• Wenn er mit genauer Augenzahl auf einem Feld landet, auf dem schon ein Abenteurer steht, so wirft er diesen Spieler in eine Knochengrube. In welche der beiden, das entscheidet der Spieler, der mit dem Räuber setzt.

UND JETZT GEHT'S LOS

ZIEHEN

Jeder Spieler würfelt, wenn er an die Reihe kommt.

Nach dem Würfeln kann man entweder mit der eigenen Spielfigur oder mit dem Räuber ziehen.

Wenn du mit deiner eigenen Figur ziehst:

• Du mußt die volle gewürfelte Augenzahl ziehen, außer du kommst an das Ende einer Sackgasse.

• Du darfst in beliebiger Richtung ziehen.

• Du darfst nicht in demselben Zug in der eigenen Spur wieder zurücksetzen.

• Du darfst über ein Feld hinwegziehen oder auf einem Feld landen, auf dem schon ein Mitspieler steht, aber du darfst nicht über den Räuber hinwegziehen oder bei ihm landen. Er zählt wie eine Sackgasse.

DIE KNOCHENGRUBEN



Hier sind die Knochen all derer versammelt, die bei dem Versuch umgekommen sind, den **BLUTROTEN RUBIN** zu finden.

- Jeder Abenteurer, auf dessen Feld der Räuber landet, wird in eine dieser Gruben geworfen: Seine Spielfigur wird sofort hierhin gesetzt.
- Besitzt ein Spieler, der in der Knochengrube landet, das Goldene Schwert oder den **BLUTROTEN RUBIN**, so verliert er diesen Besitz an den Spieler, der mit dem Räuber gezogen hat.
- Abenteurer dürfen die Knochengrube in der nächsten Runde verlassen.

SACKGASSEN



Sackgassen sind unverbundene Wege auf den Rädern, das Innere Tempeltor, das Goldene-Schwert-Feld vor dem Götzenbild und das jeweilige Feld, auf dem der verrückte Räuber steht.

Wer ein solches Feld erreicht, muß dort stehen bleiben, auch wenn er noch Augen vom Würfeln haben sollte. Ist dieses Feld ein Abenteurer-Feld, so muß die Anweisung ganz normal befolgt werden.

BEI ANDEREN ABENTEURERN LANDEN

Landest du auf demselben Feld wie der Spieler, der das Goldene Schwert oder den **BLUTROTEN RUBIN** hat, so darfst du ihm das Schwert oder den Stein wegnehmen.



AUF EINEM ABENTEURER-FELD LANDEN

- Wenn du auf einem Abenteurer-Feld landest, so liest du die Anweisung und befolgst sie sofort.
- Wenn du auf einem "Drehe die Räder"-Feld landest, so drehst du den Schwertstein im Uhrzeigersinn einmal ganz herum.



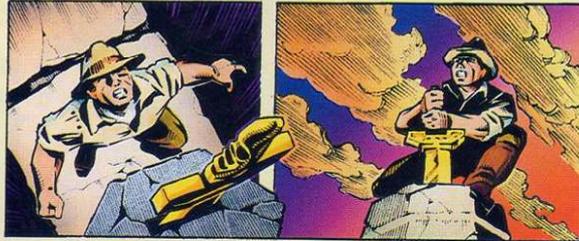
= Drehe die Räder



DAS GOLDENE SCHWERT

Das Goldene Schwert steckt in einem fremdartig geschnitzten Stein. Es ist der Schlüssel für das Götzenbild. Zieh das Schwert heraus, und der **BLUTROTE RUBIN** kann bald dir gehören!

- Wenn du auf dem Abenteurer-Feld unmittelbar vor dem Schwertstein landest darfst du das Schwert herausziehen.



- Wenn du das Goldene Schwert besitzt, mußt du es offen sichtbar vor dir auf den Tisch legen.
- Wenn du das nächste Mal an die Reihe kommst, kannst du versuchen, den **BLUTROTEN RUBIN** zu erobern. Vorher aber mußt du über die Todesräder in den Inneren Tempel vordringen, wo dich das Götzenbild erwartet!

DIE TODESRÄDER



Über einer unergründlichen Höhle vor dem Eingang zum Inneren Tempel liegen die Todesräder. Jedesmal, wenn ein Abenteurer oder der Räuber auf einem "Drehe die Räder"-Feld landest und den Schwertstein dreht, verändern die Todesräder den Weg.

- Deine Spielfigur darf die Räder nur betreten oder verlassen, wenn die direkt angrenzenden Felder sich zu einem Weg verbinden.

DEN INNEREN TEMPEL BETRETEN



Im Inneren Tempel steht das Götzenbild, in dessen steinerne Herz der BLUTROTE RUBIN versteckt ist.

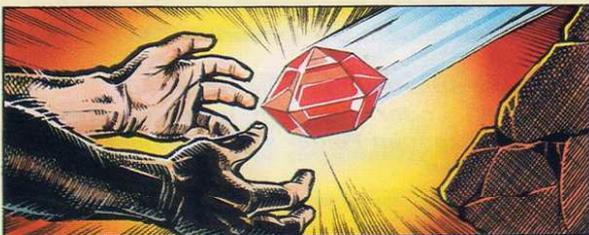
- Um in den Inneren Tempel zu kommen, mußt du auf dem Feld vor dem Tor stehen und in den Tempel geschwenkt werden, sobald die Todesräder sich wieder drehen. Du darfst dann aber erst in deiner nächsten Runde vom Tor wegziehen!
- Solange du dich im Inneren Tempel aufhältst, darfst du nur noch deine eigene Figur ziehen, nicht aber den Räuber.
- Besitzt du das Goldene Schwert, so darfst du das entsprechend gekennzeichnete Feld unmittelbar vor dem Götzenbild betreten. Du brauchst dazu ausnahmsweise nicht die volle gewürfelte Augenzahl zu ziehen, weil dieses Feld wie eine Sackgasse zählt. Jetzt kannst du versuchen, den BLUTROTEN RUBIN aus dem Götzenbild zu befreien.

DEN BLUTROTEN RUBIN BEFREIEN

Dazu mußt du das Goldene Schwert in eine der Öffnungen im Schild des Götzenbildes stoßen.



- Hast du den richtigen Schlitz getroffen, so fällt der BLUTROTE RUBIN heraus, und du kannst ihn vor dir auf den Tisch legen. Das Goldene Schwert verbleibt im Götzenbild.



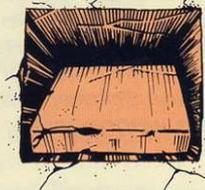
- Hast du einen falschen Schlitz gewählt, so bleibt der BLUTROTE RUBIN im Götzenbild. Ein uralter Fluch schickt dann das goldene Schwert zurück in den Schwertstein und eine Falltür wirft deinen Abenteurer in eine der Knochengruben (du kannst wählen, in welche). Bevor du einen neuen Versuch wagen kannst, mußt du zurück und das Schwert wieder aus dem Schwertstein holen!

DIE FLUCHT AUS DEM VERBOTENEN TEMPEL



Nun gehört der BLUTROTE RUBIN dir. Aber du kannst erst aufatmen, wenn du zurück im Basislager bist: Bis dahin mußt du dich vor allen anderen Abenteurern und dem verrückten Räuber hüten!

- Jeder andere Abenteurer kann dir auf dem Weg zum Basislager den Rubin wegnehmen, indem er auf demselben Feld landet wie du.
- Drei Wege führen aus dem Inneren Tempel heraus: über die Schwenktür des Inneren Tempels oder durch eine der beiden Falltüren, die unter den Mauern des Inneren Tempels hindurch auf das nächste Feld führen.



WER GEWINNT?

Der erste Spieler, der mit dem BLUTROTEN RUBIN im Basislager ankommt, hat gewonnen. Auch hierbei braucht man ausnahmsweise nicht die volle gewürfelte Augenzahl zu ziehen.

MB
SPIELE

©1990 Milton Bradley GmbH
Milton Bradley GmbH,
Lange Wende 2,
D - 4770 Soest
4658D₃₉₁