

DIE UNENDLICHE GESCHICHTE

SPIELREGEL

Die Wichtigsten Merkmale:

- 1). In diesem Spiel begibst Du Dich auf eine abenteuerliche Reise durch das Reich Phantasies.
 - 2). Das "Buch der unendlichen Abenteuer" leitet Dich durch das Spiel. **Jede Seite des Buches entspricht einem Punkt auf dem Spielplan** und gibt genaue Anweisungen zu jedem Spielzug.
 - 3). Die Abenteuer, denen Du begegnest, bestehen aus Aufgaben, die Du **tatsächlich aktiv machen mußt!** Mit anderen Worten, **nicht der Würfel entscheidet** über das Vorwärtsschreiten auf dem Spielplan, sondern ob Du jeweils **eine Aufgabe bestanden** oder **nicht bestanden** hast.
 - 4). Welche Aufgaben Du bestehen mußt und wohin Du als nächstes mit Deiner Spielfigur ziehst, erfährst Du aus dem "Buch der unendlichen Abenteuer". Dort liest Du **immer unter der Seitenzahl nach, die dem Punkt auf dem Spielplan entspricht, auf dem Deine Spielfigur gerade steht.**
 - 5). Durch taktisches Sammeln und Einsetzen von verschiedenen Schatz- und Kristallkarten kannst Du das Ziel schneller erreichen.
- Ziel des Spiels** ist es mit Geschicklichkeit, Kreativität, Intelligenz, Kraft, Mut, allen fünf Sinnen der Wahrnehmung, und ein bißchen Glück, den **Schlüssel zur Freude** zu finden.

Spielvorbereitung

I). Sortiere die einzelnen Karten wie folgt und mische die Karten jedes Stapels gut durch:

1 Stapel Schatzkarten	(mit der Schrift Schatzkarte nach oben)
1 Stapel Kristallkarten	(mit der Schrift Kristallkarte nach oben)

1 Stapel Abenteuerkarten	"Gipfel der Kraft"
1 "	"Ruf der Weisheit"
1 "	"Labyrinth des Geschicks"
1 "	"Höhle des Mutes"
1 "	"Quelle der Schöpfung"
1 "	"Weg des Fühlens"

(mit der Schrift Abenteuerkarte nach oben)

II). Jeder Spieler wählt eine Spielfigur, jedoch nicht die schwarze. Die Farben der Spielfiguren stehen für die vier Elemente:

Feuer:	hellrot, dunkelrot
Erde:	hellgrün, dunkelgrün
Luft:	hellgelb, dunkelgelb
Wasser:	hellblau, dunkelblau

Jedes Element hat in bestimmten Spielsituationen im Buch Vorteile, die dort genau beschrieben sind.

Die Bedeutung der schwarzen Figur, "**Gmork**", wirst Du früh genug erfahren!

III). Wählt unter den Spielern einen Vorleser aus oder wechselt Euch mit Vorlesen ab. Der Vorleser spielt selbstverständlich auch mit.

IV): Der Vorleser beginnt im "**Buch der unendlichen Abenteuer**" mit "**DER ANFANG VON ALLEM**". Dort erfährst Du, auf welchen Punkt Deine Spielfigur gestellt wird und wie es weitergeht. Der Vorleser liest dann für jeden Spieler, **der am Spielzug ist**, im "**Buch der unendlichen Abenteuer**" **unter dem Buchstaben oder der Nummer vor, auf der dessen Spielfigur gerade steht**. Zug um Zug folgst Du den Anweisungen des Textes.

Spielstrategie

Du kannst den Weg der Freundschaft oder des Kampfes wählen (Dich aber auch jederzeit wieder neu entscheiden) und die Magiekarten, die Du erhalten wirst, als weiße oder schwarze Magie benutzen.

Das bedeutet:

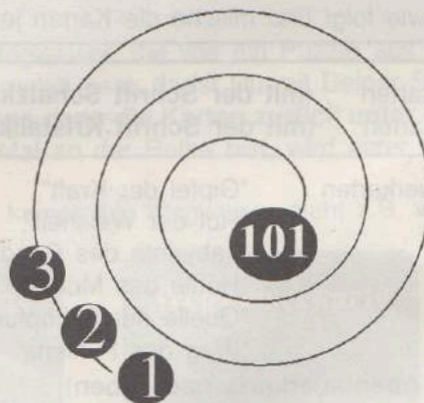
1. Du und Deine Mitspieler können als **Freunde** auftreten, die sich **gegenseitig auf Ihren Wegen durch Phantasien unterstützen** und am Ende das Ziel gemeinsam erreichen.

2. Du kannst aber auch **jederzeit als Einzelgänger auftreten**, der allein gewinnen will und **die anderen so viel wie möglich behindert**. Es können sich auch wetteifernde Gruppen von Freunden bilden.

Wie Ihr Euch helfen oder behindern könnt, erfährst Du jeweils im "Buch der unendlichen Abenteuer" und auf bestimmten Schatzkarten.

Spielfeld

Das Spielfeld ist mit Buchstaben (A, B und C) und Zahlen (1-101) versehen. Die Zahlen sind spiralenförmig angeordnet, so daß sie sich leicht auffinden lassen.



Für jeden Buchstaben und für jede Zahl gibt es einen Text mit Anweisungen im "Buch der unendlichen Abenteuer".

Die Buchstaben A B und C sind die Startpunkte. Die Zahlen (1-101) sind die Spielpunkte, wobei die Größe der Zahlen keinen Hinweis darauf gibt, ob Du dem Ziel nah oder fern bist. Hinweis über Deine Position geben aber die farbigen Spielpunkte (rot-orange-gelb-grün-blau-violett, die Farben des Regenbogens), die kontinuierlich von rot (nahe am Start) bis violett (nahe am Ziel) über das Spielfeld verteilt sind. Diese sind z.B. beim Einsatz der Schatzkarte "**Flöte Sath**" von Bedeutung.

Kartentausch : **Begegnest Du einem oder mehreren Mitspielern auf einem Punkt**, so könnt Ihr Eure Schatz- und Kristallkarten austauschen: z.B. um einen Wegweiser zu vervollständigen oder um möglichst viele verschiedene Zeichen- oder Kristallkarten zu bekommen.

Die Karten

Es gibt Abenteuer-, Schatz- und Kristallkarten.

1. Die Abenteuerkarten:

Es gibt 6 verschiedene Gruppen von Abenteuerkarten: "Gipfel der Kraft", "Ruf der Weisheit", "Labyrinth des Geschicks", "Quelle der Schöpfung", "Höhle des Mutes" und "Weg des Fühlens".

Kommt im Buch folgender Hinweis vor:

! Ziehe Abenteuerkarte !

(z.B. "Ruf der Kraft" oder "Weg des Fühlens"),

so hast Du **zwei Kategorien zur Auswahl**, aus denen Du eine Abenteuerkarte ziehen muß (hier z.B.: entweder "Gipfel der Kraft" oder "Weg des Fühlens"). **Du liest dann die Aufgabe laut vor und versuchst sie auszuführen.** Gelingt es Dir, so wird im Buch unter "**Bestanden**" weitergelesen, gelingt es Dir nicht, unter "**Nicht Bestanden**". Lege danach die Karte zurück unter den Stapel. Die Entscheidung darüber, ob Du das Abenteuer bestanden hast oder nicht, unterliegt dem mehrheitlichen Urteil der Mitspieler. **Bei Unentschieden wird zu Deinen Gunsten entschieden.** Sollten für das Lösen einer Aufgabe Gegenstände benötigt werden, die nicht vorhanden sind, **so ziehst Du eine andere Abenteuerkarte.**

2. Die Kristallkarten:

Es gibt 3 Arten von Kristallen: **rote, grüne und blaue.**

Erscheint im Buch der Hinweis "**! Ziehe Kristallkarte !**", darfst Du eine Karte oben vom Stapel wegnehmen.

Wenn Du z.B. im Buch gefragt wirst "**Besitzt Du einen roten Kristall?**" und Du hast eine rote Kristallkarte, **wirst Du dem Ziel sehr schnell näher kommen.** Es ist von Vorteil, möglichst viele verschiedenfarbige Kristalle zu besitzen. **Lege Deine Kristallkarten offen auf den Tisch.** Benutzt Du eine, so legst Du sie anschließend unter den Kristallkartenstapel zurück.

3. Die Schatzkarten:

Es gibt drei Arten von Schatzkarten:

Magische Karten, Zeichenkarten und Wegweiserkarten.

Sie werden alle durcheinandergemischt und auf einem Stapel, mit der Schrift "Schatzkarte" nach oben, abgelegt.

Erscheint im Buch der Hinweis "**Schatzkarte (ziehen!)**", darfst Du eine Karte oben vom Stapel wegnehmen. Bei "**Schatzkarte (zurückgeben!)**", mußst Du eine Schatzkarte Deiner Wahl wieder unter den Stapel zurücklegen. **Alle Deine Schatzkarten liegen offen auf dem Tisch.**

Die "Magischen" Schatzkarten:

Diese Karten verleihen Dir mächtige Zauberkräfte, die Du in zwei Richtungen benutzen kannst: **entweder**, indem Du Anderen damit hilfst (Weiße Magie) **oder**, indem Du Andere damit behinderst (Schwarze Magie).

Es gibt vier verschiedene magische Karten:
Schwert Sikanda, Gürtel Gemmal, Flöte Sath und Kleinod Aurnyn.

Die Wirkung dieser magischen Kräfte kannst Du auf den jeweiligen Karten nachlesen, wobei Kleinod Aurnyn alle verschiedenen Kräfte in sich vereinigt.

Die "Zeichen"- Schatzkarten:

Es gibt 10 verschiedene Zeichen. Jedes steht für eine Zahl. Von Vorteil ist es, möglichst viele verschiedene Zeichen zu besitzen. Es kann im Buch z.B. folgender Hinweis vorkommen:

“? Kannst Du mit Hilfe Deiner Schatzkarten diese Zeichen lesen ?”



Wenn ja: Folge der Botschaft!

Wenn Du diese beiden Schatzkarten hast, weißt Du, daß das erste Zeichen für die **Zahl 4**, das zweite für die **Zahl 2** steht. Die Botschaft lautet demnach:

Gehe nach 42 !

Du stellst also Deine Spielfigur auf 42 und legst die beiden Zeichenkarten zurück unter den Schatzkartenstapel. Beim nächsten Mal geht es auf Seite 42 im "Buch der unendlichen Abenteuer" weiter.



Die "Wegweiser"-Schatzkarten:

Es gibt sechs verschiedene Wegweiser, die wie ein Puzzle aus **je drei Karten** zusammengesetzt sind. Wenn Du einen Wegweiser komplett hast, darfst Du mit Deiner Spielfigur auf die Zahl vorrücken, die auf dem Wegweiser genannt ist. **Lege dann die Karten zurück unter den Stapel. Du bist nun dem Ziel ganz nahe.** Wenn Du das nächste Mal an der Reihe bist, wird unter **dieser Zahl** weitergelesen.

Ein kompletter Wegweiser sieht z.B. wie folgt aus:



Am Ende des Buches findest Du nochmals die Spielregeln zum Nachschlagen!

Viel Spaß (und Vorsicht vor Gmork!)