© 1994 Jumbo International, registered in Amsterdam NL, no. 4934.

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

1e druk

Goblin's Gold

Spielregeln

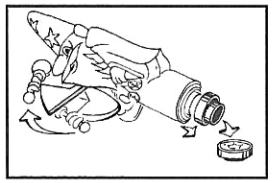
3489

JUMBO

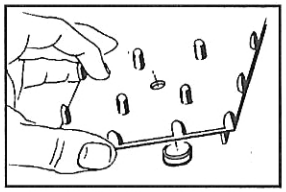
GOBLIN'S GOLD

Spielanleitung
Das Gold der Kobolde wurde von einem Troll namens Goblin gestohlen.
Es ist in unterirdischen Gängen versteckt und wird von Trollen bewacht.
Der Spieler, dem es gelingt, mit Hilfe des Zauberers Laurin das Gold wiederzuerobern, ist der Gewinner.

Inhalt:
9 Kunststoffteile für ein Labyrinth
1 Spielplan
1 Spielfigur (Laurin, der Zauberer)
1 Magnet (= Goblin's Gold)
Achtung! Der Magnet befindet sich unter der Figur des Zauberers Laurin (vgl. Abbildung). Dort sollte er auch wieder untergebracht werden, wenn das Spiel beendet ist, damit er nicht verlorengeht.
30 Trolle

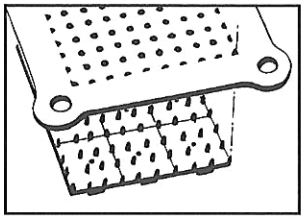


Ziel des Spiels
Jeder Mitspieler versucht, mit Hilfe des Zauberers Laurin das Gold (= den Magneten) in die eigene Ecke des Spielplans zu bringen. Wer dies schafft, gewinnt das Spiel.



Vorbereitung
Legt den Magneten mit dem Bild zuoberst auf den Tisch. Dann nehmt ihr ein Kunststoffteil des Labyrinths und legt es so auf den Magneten, daß ihr das Gold durch das Loch in der Mitte sehen könnt.

Danach legt ihr die übrigen acht Teile des Labyrinths so um das erste herum, daß sich ein Quadrat ergibt. Die Lage der einzelnen Teile ist gleichgültig, solange sie ein Quadrat bilden und der Magnet in der Mitte bleibt.



Jetzt legt ihr den Spielplan mit den ausgestanzten Löchern so auf das Labyrinth, daß die Nippel durch die Löcher ragen. In der Mitte des Spielplans ist ein Guckloch, durch das ihr das Gold (= den Magneten) sehen könnt.

Ihr setzt euch so an den Tisch, daß jeder Mitspieler eine farblich markierte Ecke des Spielplans vor sich hat.

Nun wird der Zauberer Laurin auf das blaue Zentrum des Spielplans gestellt. Ihr werdet merken, wie der Magnet einschnappt und sich dann der Stab des Zauberers hebt.

Die Trolle bleiben noch griffbereit in der Schachtel, Sie kommen später ins Spiel.

Spielregel
Zunächst entscheidet ihr, wer das Spiel beginnt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Derjenige Spieler, der an der Reihe ist, darf den Zauberer Laurin bis zum nächsten Kreuzungspunkt zwischen vier Nippeln weiterschieben. Der Spieler darf sich für eine beliebige Richtung entscheiden, der Zauberer sollte jedoch immer geschoben und nie vom Spielplan gehoben werden. Er zieht das Gold unter seinen Füßen mit sich.

Wenn der Spieler den ersten Kreuzungspunkt mit dem Gold erreicht hat, darf er zum nächsten weiterziehen. Er ist so lange an der Reihe, bis der Zauberer das Gold verliert. Verliert Laurin das Gold, so werdet ihr dies hören. Außerdem senkt sich dann sein Zauberstab! Jetzt ist der Zug für den Spieler beendet. Der Spieler schiebt Laurin zurück, bis dieser das Gold wieder in seinen Besitz gebracht hat und er seinen Stab erneut nach oben hebt. Dann wird er auf den letzten Kreuzungspunkt zurückgeschoben, den er mit dem Gold erreicht hatte. Der Spieler beendet seinen Zug damit, daß er einen Troll an die Stelle stellt, an der Laurin das Gold verloren hatte.

Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe. Er versucht nun ebenfalls, den Zauberer in die eigene Ecke zu bringen. Er zieht den Zauberer genauso, wie oben beschrieben.
Verliert Laurin der Zauberer das Gold, verfährt der Spieler wie oben beschrieben und stellt am Ende seines Zuges auch einen Troll an die Stelle, an der Laurin diesmal das Gold verloren hatte, und der nächste kann sein Glück und Geschick versuchen.

Natürlich ist es sehr wichtig, daß ihr euch merkt, auf welchem Weg der Zauberer Laurin bis zu seinem Standort gekommen ist. Die Trolle markieren dabei die Stellen, die der Zauberer nicht passieren kann. Laurin bleibt immer auf den sandfarbenen Wegen des Spielplans. Er darf nicht außerhalb der Markierungen zu einer der Ecken bewegt werden.

Ende des Spiels
Schließlich wird ein Mitspieler es schaffen, den Zauberer mit dem Gold in die eigene Ecke des Spielplans zu ziehen. Sobald er das Gold aus den unterirdischen Gängen in seinen Besitz gebracht hat, steht er als Gewinner fest.

Für die nächste Spielrunde setzt ihr das Labyrinth unter dem Spielplan anders zusammen, so daß sich neue Wege für Laurin, den Zauberer, ergeben. Der Magnet liegt zu Beginn einer neuen Spielrunde wieder in der Mitte. So können die Spieler sich die gefahrlosen Wege nicht einprägen, und das Spiel wird nie langweilig!

Tip für Genies:
Wenn ihr ein ganz ausgezeichnetes Gedächtnis habt, könnt ihr das Spiel mit denselben Regeln spielen, dabei aber auf die Trolle als Hilfe verzichten. Sie bleiben dann in der Schachtel und geben euch keine Hinweise darauf, wo Laurin das Gold verliert.
Bei dieser Version seid ihr ganz allein auf euer Erinnerungsvermögen angewiesen!
Aber egal, ob ihr mit oder ohne Trolle spielt, wir wünschen euch in jedem Fall viel Spaß!