

KRISTALL
Eine abenteuerliche Schatzsuche
KRISTALL
La Chasse au Trésor
IL PALAZZO DI CRISTALLO
Un'avventurosa caccia al tesoro

Kristall
Eine abenteuerliche Schatzsuche

Als in den tiefen Wäldern noch Elfen und Kobolde lebten und jedem König ein kundiger Zauberer zur Seite stand, gab es hoch im Norden ein Reich, das für seinen Wohlstand und das Glück seiner Bürger weit über die Grenzen hinaus bekannt war.

Es wurde von einem weisen Herrscher regiert, der mit seiner Frau vier Töchter hatte, doch das wirkliche Geheimnis von Glück und Wohlstand wurde in einer Halle im Zentrum des Schlosses aufbewahrt. Dort lag auf einer goldenen Stelle, in ein Kissen aus Feenhaar gebettet, ein rotschimmernder Edelstein, so groß, daß er nur mit beiden Händen aufgehoben werden konnte.

Wie es oft bei Kindern ist, die in Glück und Wohlstand aufgewachsen sind und die wirkliche Not nie kennengelernt haben, gerieten die vier Prinzessinnen, je älter sie wurden, immer häufiger und heftiger in Streit. Wer von ihnen würde den Edelstein später einmal besitzen? So kam es eines Tages, daß sie den Glückskristall von seinem Kissen aufnahmen, und während sie sich schubsten und knufften, fiel er zu Boden. Er zerbrach in viele kleine, farblose Glitzersteine, die sofort im Boden versanken.

Augenblicklich wehte ein eisiger Wind durch das Schloß und alles erstarrte zu Eis. An den Wänden des Lichtdoms rankten sich Kristalle empor, und die vier Prinzessinnen wurden in Glashexen verwandelt, die fortan den Schatz der Glitzersteine eifersüchtig bewachen sollten.

Nun geht die Geschichte, wenn ein mutiger Abenteurer genügend Glitzersteine aus dem verwunschenen Kristallschloß herausholen könnte, würden Wohlstand und Glück zurückkehren, aber die Menschen glauben nicht mehr an diese Sage. Zu viele haben versucht, den Schatz zu finden. Aber bisher hat noch jeder im Labyrinth der Kristallwände seinen Mut mit dem Leben bezahlt, erfroren zu Glas, durchsichtig und gefangen bis zum fernen Tag der Erlösung.

Kristall ist ein Spiel für 2 – 6 Personen ab 8 Jahren.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Glashexen
- 6 Abenteurer
- 40 Kristallwände
- 40 Glitzersteine
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



Spielaufbau und -beginn

Zunächst werden die vier Kristallhexen auf den markierten Feldern des Spielplans aufgestellt. Jetzt entscheidet sich jeder Spieler verbindlich, durch welche der beiden Pforten er das Schloß betreten will und stellt seine Abenteurer-Figur dort auf. Die Spieler einigen sich, wer das Spiel beginnt.

Der erste Spieler wirft den Würfel einmal und bewegt seine Figur um die angezeigte Zahl ins Schloß hinein. Dabei darf er senkrecht oder waagrecht ziehen, aber nicht diagonal. Anschließend würfelt er erneut um herauszufinden, ob im betretenen Feld ein Ereignis eintritt. Die Symbole auf dem Würfel kennzeichnen die Art des Ereignisses und werden an anderer Stelle erläutert. Die Punktzahl des Würfels hat jetzt keine Bedeutung mehr. Nun kommt der Spieler zu seiner Linken an die Reihe, usw. Kann ein Spieler das Schloß in der ersten Runde nicht betreten (zum Beispiel, weil er eine »0« gewürfelt hat), muß er eine Runde aussetzen.

Spielregeln

Bewegung der Figuren:

Nach dem Eintritt ins Schloß gilt die Regel, erst ziehen, dann würfeln.

Wenn ein Abenteurer an der Reihe ist, muß er seine Figur ein Feld weitersetzen. Es wird senkrecht oder waagrecht gezogen. Diagonale Züge sind nicht erlaubt. Der Zugzwang entfällt nur, wenn der Abenteurer gerade nach Glitzersteinen gräbt oder allseitig von Kristallwänden eingeschlossen ist. Aber davon später. Bereits besetzte Felder dürfen nicht betreten werden, ausgenommen »Überfall auf Schatzsucher« oder »Kerker« und »Pforte«. Ein Feld ist besetzt, wenn auf ihm eine Figur eines Mitspielers oder eine Glashexe steht. Figuren von Mitspielern, Kristallwände und Glashexen dürfen nicht übersprungen werden.

Nach dem Zug wird gewürfelt. Dabei können folgende Ereignisse eintreten:

Symbole auf dem Würfel und ihre Bedeutung:

Kristallwand:



Hinter dem Abenteurer schießen scharfkantige Kristalle aus dem Boden und versperren den Weg. Der betroffene Spieler stellt eine Kristallwand auf die Spielfeldkante, die er gerade überschritten hat.

Beim Eintreten in das Schloß, beim Verlassen eines Kerkers oder während nach Glitzersteinen geschürft wird, ist dieses Symbol ohne Bedeutung, d. h. auf den Linien vor den Kerkern und Pforten dürfen keine Kristallwände aufgestellt werden.

Pfeil:



Halt! Hier verbirgt sich ein Schatz. Unter die Spielfigur des Abenteurers wird ein Glitzerstein gelegt, aber gehoben ist der Schatz noch lange nicht. Der Spieler darf jedoch auf diesem Feld stehenbleiben und in der nächsten Runde weitergraben (siehe Schatzsuche).

Glashexe:



Befindet sich eine Glashexe auf einem unmittelbar angrenzenden Feld neben dem Abenteurer, auch diagonal, zieht sie auf sein Feld und der Abenteurer muß in einen der beiden Kerker (nach seiner Wahl) am Rande des Schlosses gehen.

Befindet sich keine Glashexe auf einem der Nachbarfelder, darf der Spieler irgendeine Glashexe um ein Feld in beliebiger Richtung (auch diagonal) bewegen. Allerdings darf er sie dabei nicht auf ein bereits von einem Mitspieler besetztes Feld stellen und diesen hinauswerfen. Kristallwände sind für Glashexen kein Hindernis und dürfen von diesen übersprungen werden.

Glitzerstein:



Glück gehabt. Steht der Abenteurer auf einem Feld, auf dem ein oder mehrere Glitzersteine liegen, darf er sie an sich nehmen. Das Symbol ist ohne Bedeutung, wenn der Abenteurer auf keinem Schatz steht.

Schatzsuche:

Nachdem ein Schatz aufgespürt ist, will man ihn natürlich ausgraben. Wo ein Schatz wartet, wird durch den Würfel angezeigt oder durch die Glitzersteine, die bereits auf den Feldern liegen. Der Abenteurer kann selbst einen Schatz entdecken, indem er einen Pfeil würfelt, er kann aber auch zu einem verlassenen Schatz gehen, den ein anderer Abenteurer zwar entdeckt, aber ungehoben zurückgelassen hat.

Auf Feldern, auf denen ein oder mehrere Glitzersteine liegen, darf ein Abenteurer so lange verweilen, wie er will oder bis der Schatz gehoben ist. Er zieht dann nicht mehr, sondern würfelt nur noch. Das Symbol Kristallwand ist so lange ohne Bedeutung; jedesmal, wenn der Pfeil gewürfelt wird, wächst der Schatz um einen weiteren Glitzerstein an. Wenn das Symbol Glitzerstein erscheint, darf der Schatz gehoben und aus dem Schloß herausgenommen werden. In der nächsten Runde **muß** der Abenteurer dann allerdings weiterziehen. Der Abenteurer kann aber auch jederzeit die Schatzsuche abbrechen und weiterziehen.

Überfall auf Schatzsucher:

Auch Schatzsucher sind neidisch! Solange ein Abenteurer nach Glitzersteinen gräbt, kann er überfallen werden. Der Angreifer zieht auf das Feld des Mitspielers und wirft diesen hinaus. Sein Schatz jedoch bleibt auf dem Feld zurück. Der Angreifer kann nun weitergraben oder versuchen, diesen Schatz zu heben. Der hinausgeworfene Abenteurer kann das Schloß durch eines der beiden Tore erneut betreten. Hier gelten wieder die Regeln für den Spielbeginn.

So ein Überfall kann für den Betroffenen auch von Glück sein. Dann nämlich, wenn der Weg aus dem Schloß durch Kristallwände schon ganz erheblich verbaut ist und ein Rückzug nur über gefährliche Felder möglich wäre, die von Glashexen bedroht werden. Durch einen Überfall kann der Spieler diesen Gefahren mühelos entkommen. Er entschließt sich einfach, das Schloß nicht wieder zu betreten. Natürlich kann jeder Abenteurer das Schloß auch verlassen, indem er seine Figur durch eine der beiden Pforten hinauszieht.

Ist ein Spieler wieder an der Reihe und er entscheidet sich, nicht mehr in das Spiel einzutreten, so ist dieser Entschluß endgültig. Eventuell muß er betrübt zusehen, wie andere mit erheblich größeren Schätzen unbehelligt ins Freie gelangen – oder aber er kann sich freuen, wenn allzu Habgierige in den kristallinen Irrgängen für immer verloren sind.

Spezielle Felder:

Kerker: Am Rande des Spielfeldes, rechts und links, befinden sich zwei einzelne Felder, die Kerker. Wurde ein Abenteurer von einer Glashexe erwischt, muß er sich auf eines dieser beiden Felder setzen. Er hat freie Wahl. In der nächsten Runde kann er den Kerker wieder verlassen.

Kann er das Feld vor dem Kerker nicht betreten, weil es von einem anderen Abenteurer oder einer Glashexe besetzt ist, muß er so lange aussetzen, bis es wieder frei ist. Auch Überfälle auf Schatzsuchende sind vom Kerker aus nicht erlaubt.

Nach dem Verlassen des Kerkers wird normal gewürfelt, das Symbol Kristallwand bleibt aber ohne Wirkung, denn der Ausgang des Kerkers darf nie direkt durch eine Kristallwand verbaut werden.

Spielende

Gewinnen können nur die Abenteurer, die wieder heil aus dem Schloß herauskommen.

Ist irgendwann jeder Weg ins Freie verbaut und alle Spieler sind eingeschlossen, haben die Glashexen das Spiel gewonnen. Falls aber nur ein einziger Abenteurer ins Freie gelangt, so hat er gewonnen, selbst wenn er nur einen Glitzerstein besitzt, während die anderen Spieler betrübt zwischen ihren Schätzen eingemauert sind. Finden mehrere Abenteurer aus dem Schloß, gewinnt der mit dem größten Glitzerschatz. Ohne Glitzerstein kann kein Abenteurer gewinnen.

Wir wünschen viel Spaß bei der abenteuerlichen Schatzsuche.