

# SCHLOSS RABENSTEIN

Ein Familienspiel für 2-6 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Stefan Dorra

PIATNIK-Spiel Nr. 6417

## Einleitung

Der böse Zauberer Antev hat die Kinder des Königreiches in Raben verwandelt. Diese müssen nun unglücklich durchs Sumpfgebiet ziehen auf der Suche nach dem Weg zum Schloß Rabenstein. Sobald sie die dort liegenden Zaubersteine eingesammelt haben, ist der Zauberbann gebrochen und die Kinder werden wieder zurückverwandelt. (Am Ende dieser Spielregel könnt Ihr das Märchen von den verzauberten Raben nachlesen.)

## Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 6 Spielfiguren (Raben) in verschiedenen Farben
- 5 Sonderwürfel mit Bewegungspunkten
- 18 Karten mit Bewegungspunkten
- 18 Farbchips zum Knobeln
- 13 rote Zaubersteine

## Spielziel

Ziel des Spiels ist es, mit seiner Rabenfigur möglichst schnell das königliche Schloß zu erreichen und die dort liegenden Zaubersteine einzusammeln. Wer am Ende die meisten Zaubersteine gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitungen

- Jeder Spieler erhält eine Rabenfigur und setzt sie auf ein freies weißes Startfeld (in der linken unteren Spielplanecke).
- Außerdem erhält jeder Spieler eine Anzahl Chips von jeder Farbe; das sind
  - bei 2 Spielern: 3 gelbe, 3 rote und 3 blaue
  - bei 3 Spielern: 2 gelbe, 2 rote und 2 blaue
  - bei 4, 5 und 6 Spielern: 1 gelber, 1 roter und 1 blauer
- 1 roter Zauberstein wird auf das Feld gelegt, auf dem ein Rabe mit Feder zu sehen ist.
- 12 Zaubersteine werden auf das Schloß gelegt (in der rechten oberen Spielplanecke).
- Die 18 Karten werden gemischt und verdeckt neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die 5 Würfel werden ebenfalls neben den Spielplan gelegt.

## Spielverlauf

Die Spieler ziehen mit ihren Rabenfiguren zum Schloß Rabenstein. Dort können sie Zaubersteine einsammeln. Doch bevor sie das Schloß betreten dürfen, muß zuerst ein Rabe den Zauberstein aufsammeln, der auf dem Rabenfeld liegt.

Wer an der Reihe ist, muß eine Farbe ansagen, und darf anschließend so viele Felder ziehen, wie diese Farbe erscheint. Ob für die Bewegung gewürfelt oder mit Karten oder Chips gespielt wird, hängt von der Farbe des Feldes ab, auf dem der eigene Rabe steht:

auf gelben Feldern und auf dem Startfeld:	Farbe der Würfelpunkte ansagen
auf hellgrünen Feldern:	Farbpunkte auf Karte ansagen
auf dunkelgrünen Feldern:	Chipsfarbe ansagen

Der Rabe darf um diese Felderzahl waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) versetzt werden. Abbiegen ist während des Zuges nicht erlaubt.

Die Punktzahl braucht nicht voll ausgeschöpft zu werden. *Wer z. B. 4 Punkte weit ziehen dürfte, darf seinen Raben um 1, 2, 3 oder 4 Felder versetzen.*

Die Sumpf- und Seefelder dürfen nicht betreten, wohl aber übersprungen werden.

Wer keinen Zug ausführen kann, bleibt entweder auf seinem Feld stehen, oder setzt seinen Raben zurück auf ein beliebiges freies Startfeld.

## Die Felderfarben

**GELBE FELDER:** Befindet sich ein Rabe auf dem STARTFELD oder auf einem GELBEN FELD, so kommen die 5 Würfel zum Einsatz. Der Spieler sagt zunächst eine Farbe an (gelb, rot oder blau) und würfelt anschließend gleichzeitig mit allen 5 Würfeln. Anschließend wird gezählt, wie viele Punkte sich in der angesagten Farbe auf allen Würfeln befinden. So viele Felder darf der Spieler weiterziehen.

**HELLGRÜNE FELDER:** Steht ein Rabe auf einem HELLGRÜNEN FELD, wird mit den Karten gespielt. Der linke Nachbar von dem Spieler, der an der Reihe ist, nimmt die beiden obersten Karten vom verdeckten Stapel, sieht sie sich an und legt eine der beiden Karten verdeckt vor den Spieler hin. Dieser Spieler sagt nun eine Farbe an (gelb, rot oder blau) und deckt anschließend die Karte auf.

Danach wird gezählt, wie viele Punkte sich in der angesagten Farbe auf der Karte befinden. Die Spielfigur darf entsprechend weitergezogen werden. Beide Karten werden anschließend offen neben den Stapel abgelegt. Sollte der Stapel der verdeckt liegenden Karten verbraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Aufnahmestapel verwendet.

**DUNKELGRÜNE FELDER:** Hier werden die Chips zum Knobeln benötigt. Jeder Spieler außer dem, der an der Reihe ist, nimmt heimlich **alle** seine Chips **einer** Farbe in seine Faust. Anschließend sagt der Spieler, der an der Reihe ist, eine Farbe an (gelb, rot oder blau) und alle Mitspieler öffnen ihre Fäuste und zeigen ihre Chips vor.

Der Spieler erhält jetzt Punkte für alle aufgedeckten Chips in der Farbe, die er angesagt hat.

Die Chipsfarben sind unterschiedlich wertvoll:

GELB:	je Chip 1 Punkt
ROT:	je Chip 2 Punkte
BLAU:	je Chip 3 Punkte

**Beispiel:** Der Spieler sagt ROT an. Seine Mitspieler halten in ihren Fäusten folgende Chips: GELB, ROT, GELB, BLAU, ROT. Der Spieler darf seine Spielfigur daher um 4 Felder (2 rote Chips x 2 Punkte) voranziehen.

Nach dem Knobeln behält jeder Spieler seine eingesetzten Chips.

## Das Feld mit dem Zauberstein

Das Schloß darf erst betreten werden, wenn der auf dem Feld mit der Rabenfeder liegende Zauberstein eingesammelt wurde. Der erste Spieler, der mit seiner Spielfigur dieses Feld betritt, darf den Stein in Besitz nehmen. Jetzt erst ist der Zauberbann gebrochen, und für alle Spieler ist der Weg zum Schloß frei.

## Schloß Rabenstein

Jeder Spieler, der mit seinem Raben das Schloß erreicht, darf sich sofort einen dort liegenden Zauberstein nehmen.

Ab seinem nächsten Zug darf der Spieler jedesmal, wenn er an die Reihe kommt, eine Farbe ansagen (gelb, rot oder blau) und würfelt anschließend mit 2 Würfeln. Für jeden Würfelpunkt in der Farbe, die er richtig angesagt hat, darf sich der Spieler sofort einen Zauberstein nehmen. Hat er z. B. rot angesagt und mit beiden Würfeln 2 rote Punkte gewürfelt, darf er sich 2 Zaubersteine nehmen.

Die anderen Spieler dürfen weiter versuchen, das Schloß zu erreichen und dann ebenfalls Zaubersteine erwürfeln.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler den letzten Zauberstein aus dem Schloß genommen hat. Hat der Spieler mehr Würfelpunkte angesagt, als noch Zaubersteine vorhanden sind, dann verfallen die übrigen Punkte.

Es gewinnt, wer jetzt die meisten Zaubersteine vorweisen kann. Dieser Spieler wird zur Prinzessin oder zum Prinzen gekürt. Haben mehrere Spieler die meisten Zaubersteine, gibt es mehrere Sieger.

## Anmerkungen:

- Nehmen am Spiel auch jüngere Kinder teil, so sollte zunächst auf Karten und Chips verzichtet werden. Es werden stets die 5 Würfel geworfen, unabhängig davon, ob sich ein Rabe auf einem gelben, hellgrünen oder dunkelgrünen Feld befindet.
- Laßt doch mal die Würfel beiseite und spielt nur mit den Chips (oder nur mit den Karten), unabhängig davon, ob sich ein Rabe auf einem gelben, hellgrünen oder dunkelgrünen Feld befindet. Erst wenn sich ein Rabe im Schloß befindet, kommen (wie immer) zwei Würfel ins Spiel.

Wenn Sie zu "Schloß Rabenstein" noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik  
Ferd. PIATNIK & Söhne  
Postfach 79  
A-1141 Wien

## Das Märchen von den verwunschenen Raben

*Es war einmal ein König und eine Königin, die ganz allein in ihrem Schloß lebten. Die Köchin und der Gärtner, die Magd und der Diener und auch alle anderen Dienstboten waren davongelaufen, weil sie Angst um ihre Kinder hatten. In der Nähe des Schlosses lebte nämlich der böse Zauberer Antev, der sich einen Spaß daraus machte, alle Kinder, die ihm über den Weg liefen, in große Raben zu verwandeln. So gab es schon einige Müllersburschen und Bäckerstöchter, die sich beim Spielen zu sehr des Zauberers Haus genähert hatten und seitdem als Raben unglücklich durch das Sumpfgelände ziehen müssen.*

*Nun wußte jedermann, daß der Zauberer seine Macht für immer und ewig verlieren würde, wenn es einem oder mehreren Raben gelingen würde, das königliche Schloß Rabenstein zu erreichen. Sobald die dort versteckten Zaubersteine gefunden waren, sollte das Schloß und seine Ländereien wieder zu strahlendem Glanz erwachen. Alle verzauberten Raben würden wieder menschliche Gestalt annehmen und der Rabe, der die meisten Zaubersteine gefunden hätte, dürfte fortan als Prinz oder Prinzessin im Schloß wohnen und sollte später sogar als König und Königin das Land glücklich regieren.*

*Bisher hatte jedoch kein Rabe den weiten Weg zum Schloß überwinden können. Da sie ja keine Rabeneltern hatten, hatte ihnen niemand das Fliegen beigebracht. Und so konnten sie mit ihren plumpen Sprüngen, begleitet von ungeschickten Flügelschlägen, nur wenige Meter zurücklegen. In der Gegend aber wimmelte es nur so von kleinen Sümpfen und Seen, die sie oft nicht überqueren konnten. Zudem behinderten sich die verzauberten Raben auch noch gegenseitig beim Vorankommen, da jeder als erster das Schloß erreichen wollte.*

*Vor kurzem wurde berichtet, daß erneut einige besonders mutige und erfahrene Raben versuchen wollten Schloß Rabenstein zu erreichen, um Antevs Zauberkraft zu brechen. Wenn es ihnen jedoch auch nicht gelänge das Schloß zu erreichen, so leben sie wohl als Raben weiter – bis an ihr Lebensende.*