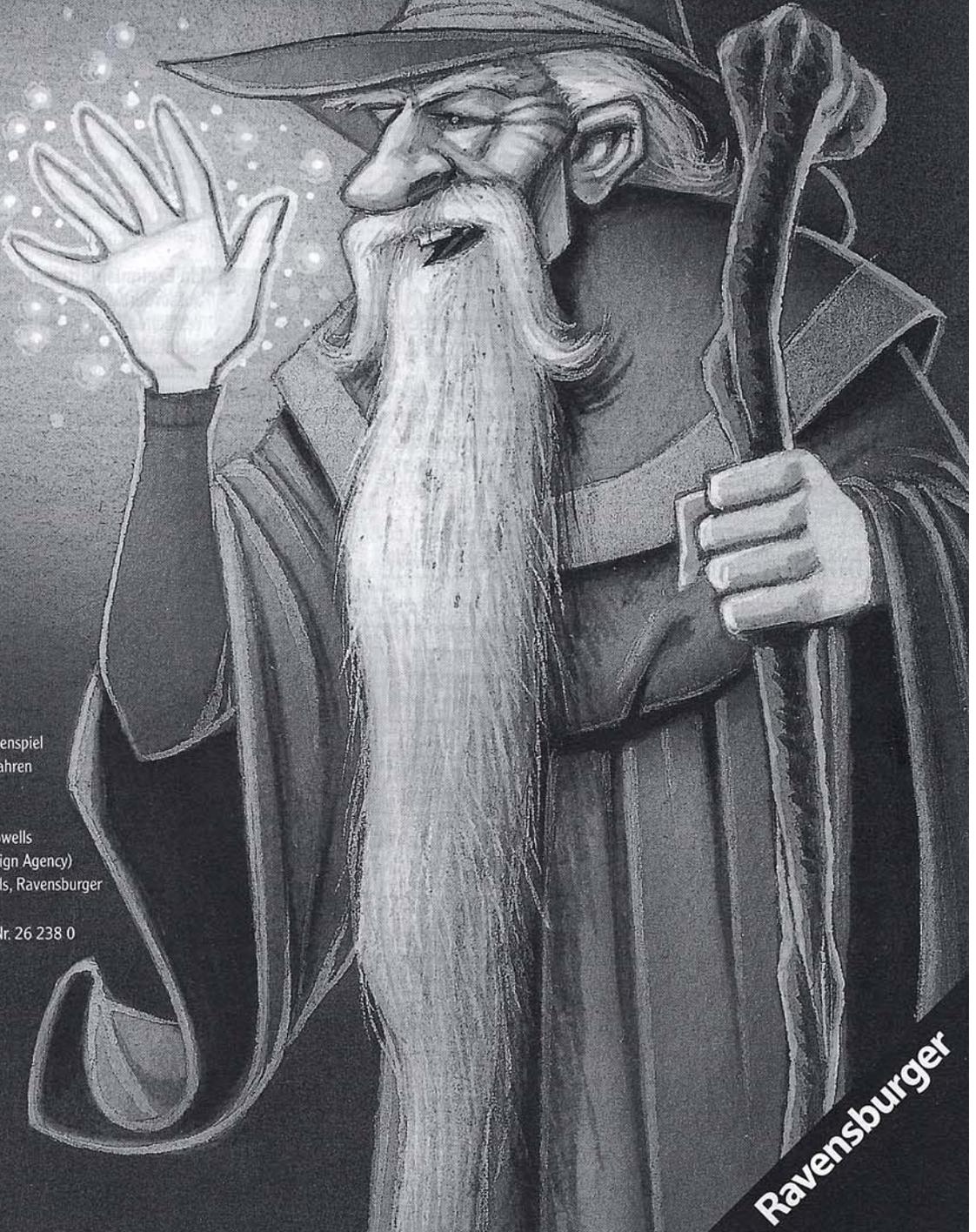


ZAUBERBERG

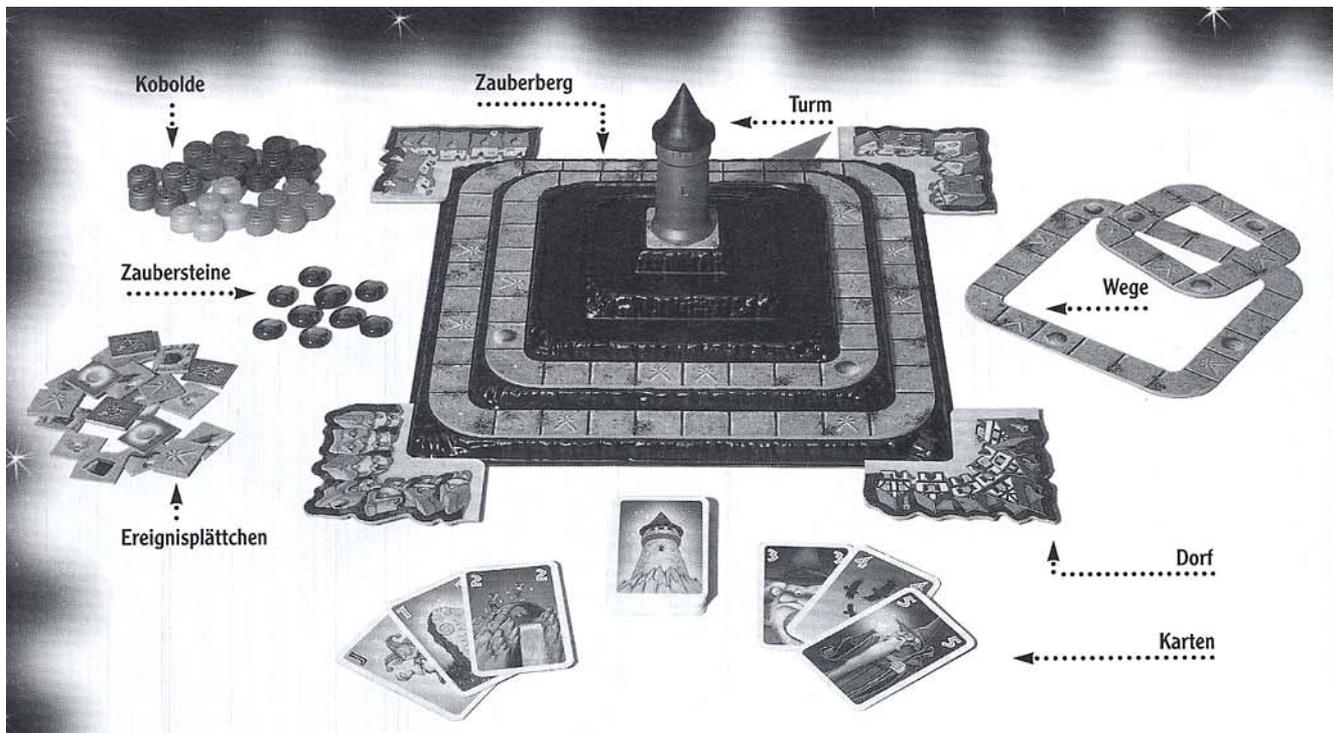


Ein zauberhaftes Familienspiel
für 2 - 5 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Rüdiger Dorn
Illustration: Graham Howells
(SGA Illustration & Design Agency)
Design: Graham Howells, Ravensburger

Ravensburger Spiele® Nr. 26 238 0

Ravensburger



INHALT

- 1 Zauberberg mit 5 Wegen, die auf den Berg gelegt werden
- 4 Dörfer
- 25 Kobolde (5 pro Farbe von 1 bis 5 nummeriert)
- 60 Karten (je 11 mal die Werte 1 bis 5 und 5 Joker)
- 9 Zaubersteine
- 20 Ereignisplättchen (4 x Geheimgang, 3 x Schreckgespenst, 3 x Rabe, 3 x Kristallkugel, 3 x Unwetter, 2 x Fliegende Karte, 2 x Fallgrube)
- 1 Turm

DIE GESCHICHTE UND DAS SPIELZIEL

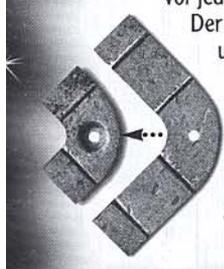
Ihr schlüpft in die Rollen junger Zauberer, die sich am Fuß des Zauberbergs treffen, um den Wettstreit der Kobolde auszutragen. Diese versammeln sich in den vier umliegenden Dörfern mit dem Ziel, möglichst schnell den Zauberberg zu erklimmen. Wer als Erster einen seiner Kobolde auf den Gipfel des Zauberbergs in den geheimnisvollen Turm führt, hat den Wettstreit gewonnen.

VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel:
Die vorgestanzten Teile werden vorsichtig aus der Stanztafel gelöst.

Vor jedem Spiel:

- Der **Zauberberg** wird aus der Schachtel genommen und in die Tischmitte gestellt.
- Die einzelnen Wege werden auf die entsprechenden Ebenen gelegt. Dabei werden die einzelnen Wege so gelegt, dass die Eckfelder mit den weißen Punkten aufeinandertreffen.
- An alle vier Ecken des Zauberbergs wird ein **Dorf** angelegt.



Ein **Ereignisplättchen „Geheimgang“** wird aussortiert und zunächst beiseite gelegt. Die restlichen Ereignisplättchen werden verdeckt gemischt und verdeckt auf Felder der drei ersten Ebenen gelegt, die mit einem **magischen Symbol** markiert sind. Dabei bleiben zwei Ereignisplättchen übrig. Diese werden mit dem vorher aussortierten Ereignisplättchen „Geheimgang“ verdeckt gemischt und – ebenfalls verdeckt – auf die dafür vorgesehenen Felder der vierten Ebene gelegt.



Die **Zaubersteine** werden auf die mit einem **Steinabdruck** markierten Felder gelegt.

Der **Turm** wird auf den Berggipfel gestellt.

Jeder Spieler erhält fünf **Kobolde** einer Farbe. Diese **muss** er auf **drei** der vier Dörfer beliebig verteilen. Der älteste Spieler beginnt und stellt einen Kobold auf ein Dorf. Die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn, bis alle Kobolde verteilt sind.

Die Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 3 Karten, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten bilden den verdeckten Aufnahmestapel.

SPIELABLAUF

Der älteste Spieler beginnt. Die Mitspieler folgen dann reihum im Uhrzeigersinn. Ist ein Spieler an der Reihe, kann er

- **entweder 2 oder 3** Karten in beliebiger Reihenfolge ausspielen, um einen (!) seiner Kobolde, in eine beliebige Richtung zu bewegen
- **oder** beliebig viele seiner Karten austauschen.



Karten ausspielen und einen Kobold bewegen

Der Spieler am Zug bestimmt durch das Ausspielen seiner Karten, welcher Kobold wie weit bewegt wird:

- Die **Zahl der ersten ausgespielten Karte** bestimmt den **Kobold, der bewegt** werden soll.
- Die **Zahlen der zweiten und eventuell dritten Karte** bestimmen die **Anzahl der Felder**, die dieser Kobold bewegt werden darf.

Wird ein Kobold von einem Dorf aus bewegt, ist das erste Feld immer das sich davor befindende Eckfeld.

Anstatt einer Zahlenkarte kann auch ein Joker ausgespielt werden. Ein Joker kann jede Zahlenkarte ersetzen. Es dürfen mehrere Joker in einem Zug ausgespielt werden.

Nach der zweiten ausgespielten Karte darf ein Kobold seine Zugrichtung verändern. Ein Kobold bewegt sich zunächst nur auf der untersten Ebene. Die nächst höheren Ebenen erreicht er jeweils nur mit Hilfe eines anderen (eigenen **oder** fremden) Kobolds (s. Beisp. 1) bzw. mit dem Ereignisplättchen „Geheimgang“.

Ein Kobold darf **auf** einem anderen Kobold, einem Zauberstein oder einem Ereignisplättchen seinen Zug beenden. Auch darf er **über** andere Kobolde, Zaubersteine oder Ereignisplättchen hinwegziehen.

Nicht erlaubt ist es aber, seinen Kobold über einen Kobold zu ziehen, auf dem bereits ein anderer Kobold sitzt.

Folgende Situationen können nach dem Ausspielen der zweiten oder dritten Karte und dem Bewegen eines Kobolds auftreten.

Ein Kobold landet genau auf einem:

- **freien Feld.** Dieser Zug hat keine weiteren Auswirkungen.
- **Zauberstein.** Der Spieler nimmt den Zauberstein und legt ihn vor sich ab. Er darf **ab sofort** eine Karte mehr auf der Hand haben.
Achtung: Ein Spieler darf **nie mehr als zwei Zaubersteine** besitzen. Hat ein Spieler bereits zwei Zaubersteine und landet mit seinem Kobold auf einem weiteren Zauberstein, nimmt er diesen und legt ihn in die Schachtel zurück. Dieser Zauberstein ist aus dem Spiel.
Spieler, die einen oder zwei Zaubersteine besitzen, dürfen zwar eine oder zwei Karten mehr auf der Hand haben, aber dennoch **nie mehr als 3 Karten ausspielen**.
Ausnahme: Das Ereignisplättchen „Fliegende Karte“ ermöglicht das Ausspielen einer vierten Karte.
- **Ereignisplättchen.** Der Spieler deckt es auf, führt das Ereignis aus und legt es anschließend wieder verdeckt zurück bzw. nimmt es im Fall von „Kristallkugel“ und „Rabe“ aus dem Spiel (vgl. „Bedeutung Ereignisplättchen“).
- **einzelnen Kobold.** Landet ein Spieler mit seinem Kobold nach dem Ausspielen der **zweiten** Karte auf einem anderen (eigenen oder fremden) Kobold, hat er zwei Möglichkeiten:
entweder er beendet seinen Zug und blockiert damit den unter ihm sitzenden Kobold,

oder er spielt seine dritte Karte aus und verwendet diese Zahl, um auf der nächst höheren Ebene weiterzuziehen.

Die **Voraussetzungen für einen Ebenenwechsel** sind:

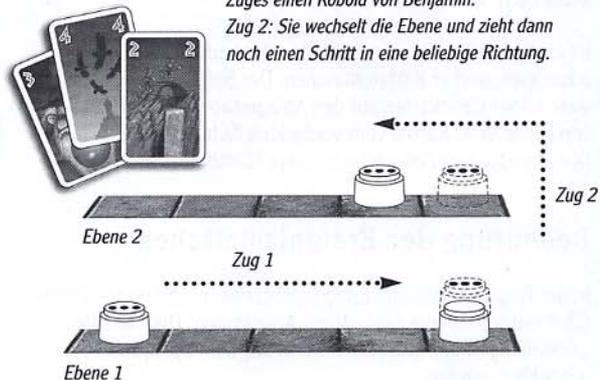
- Ein Ebenenwechsel darf **nicht** von den Eckfeldern der einzelnen Ebenen ausgehen.
- Das benachbarte Feld der nächst höheren Ebene darf nicht von einem Kobold besetzt sein.

Beispiel 1

Anja spielt die Karten „3“, „4“ und „2“ aus.

Zug 1: Sie zieht ihren „Kobold Drei“ 4 Felder weit und erreicht am Ende ihres Zuges einen Kobold von Benjamin.

Zug 2: Sie wechselt die Ebene und zieht dann noch einen Schritt in eine beliebige Richtung.



Landet ein Spieler mit seinem Kobold nach Ausspielen der **dritten** Karte **genau** auf einem anderen Kobold, ist sein Zug beendet, da er nicht mehr als drei Karten ausspielen darf. Ein Ebenenwechsel ist also erst wieder in der nächsten Runde möglich.

Landet ein Spieler mit seinem Kobold auf einem anderen Kobold, der auf einem Ereignisplättchen steht, wird das Ereignis ignoriert.

- **Kobold, der bereits auf einem anderen Kobold sitzt (2-er Gruppe).** In diesem Fall verschiebt der ankommende Kobold den oberen Kobold der 2-er Gruppe um ein Feld in Zugrichtung. Landet dieser dann auf einem Ereignisplättchen oder einem Zauberstein, so wird diese Aktion **sofort** ausgeführt. Landet der Kobold auf einer anderen 2-er Gruppe, so wird auch hier wieder der obere Kobold dieser Gruppe um ein Feld in Zugrichtung verschoben usw.

Beispiel 2

Anja spielt die Karten „3“ und „2“ aus und zieht ihren „Kobold Drei“ auf eine

2-er Gruppe. Sie verschiebt dadurch den „Kobold Eins“ von Benjamin um ein Feld. Benjamin landet auf einem Ereignisplättchen und führt das Ereignis sofort aus. Anja könnte nun noch eine dritte Karte ausspielen.



Alle Karten, die ein Spieler während seines Zuges ausgespielt hat, legt er auf einen offenen Ablagestapel. Anschließend zieht er so viele Karten vom verdeckten Aufnahmestapel, bis er seine erlaubte Kartenzahl erreicht hat. Die Anzahl der erlaubten Karten lässt sich dabei leicht berechnen:

Drei Karten plus die Anzahl Zaubersteine, die ein Spieler besitzt (dementsprechend darf ein Spieler nie mehr als 5 Karten besitzen!).

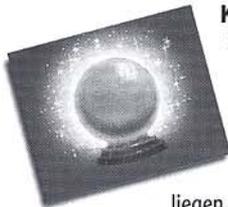
Ist der Aufnahmestapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Aufnahmestapel.

Karten tauschen

Ist ein Spieler am Zug und möchte oder kann keine Karten ausspielen, darf er Karten tauschen. Der Spieler legt beliebig viele seiner Handkarten auf den Ablagestapel und zieht entsprechend viele Karten vom verdeckten Aufnahmestapel nach. Damit endet sein Zug und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

Bedeutung der Ereignisplättchen

In der Regel werden alle Ereignisplättchen, nachdem sie ausgeführt wurden, wieder umgedreht. Ausnahmen: Die Plättchen „Kristallkugel“ und „Rabe“ kommen aus dem Spiel, sobald sie ausgeführt wurden.



Kristallkugel

Mit Hilfe der Kristallkugel muss der Spieler drei verdeckt liegende Ereignisplättchen aufdecken. Die Kristallkugel wird anschließend aus dem Spiel genommen. Diese drei Ereignisplättchen bleiben solange offen

liegen, bis ein Kobold auf ihnen landet und das Ereignis ausführt oder ein „Unwetter“ (s. u.) aufgedeckt wird. Danach werden sie wieder umgedreht.



Unwetter

Durch das Unwetter werden alle offen liegenden Ereignisplättchen wieder umgedreht. Zusätzlich muss der Spieler am Zug den Zauberberg um 90°, also eine Vierteldrehung, im oder gegen den Uhrzeigersinn drehen.

Die Dörfer bleiben an ihrem Platz. Sie werden nicht mitgedreht.



Fliegende Karte

Der Spieler, der eine Fliegende Karte entdeckt, zieht sofort eine Karte vom Aufnahmestapel und darf **in seinem Zug** eine zusätzliche Karte ausspielen. Diese Karte kann sowohl die eben gezogene als auch eine seiner Handkarten sein.



Rabe

Der Spieler, der einen Raben aufdeckt, bestimmt einen beliebigen Spieler, der einen Zauberstein abgeben muss.

Dieser Zauberstein kommt aus dem Spiel. Der Betroffene muss **sofort** eine beliebige Karte auf den Ablage-

stapel legen, da er nun die Berechtigung für eine zusätzliche Karte verloren hat. Anschließend wird der Rabe aus dem Spiel genommen.

Wird ein Spieler bestimmt, der noch keinen Zauberstein besitzt, bleibt der Rabe so lange vor ihm liegen, bis er einen Zauberstein erhält. Dann gibt er den Raben und den Zauberstein ab (natürlich ohne eine zusätzliche Karte aufzunehmen!).

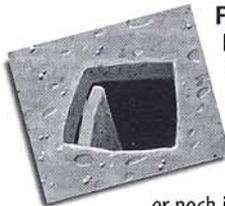


Geheimgang

Durch den Geheimgang gelangt ein Kobold auf das benachbarte freie Feld der nächst höheren Ebene. Ist dieses

Feld bereits von einem anderen Kobold besetzt, ist der Geheimgang versperrt. In diesem Fall zieht der

Kobold entweder sofort oder in einer der nächsten Runden weiter, ohne die Ebene zu wechseln oder er wartet so lange, bis das Feld frei wird. Dann wird er **sofort** auf dieses freie Feld der nächst höheren Ebene gesetzt.



Fallgrube

Durch die Fallgrube rutscht ein Kobold auf das benachbarte freie Feld der nächst niedrigeren Ebene. Ist dieses Feld besetzt, hat er Glück und muss nicht auf die niedrigere Ebene. Erst wenn das untere Feld frei wird und

er noch immer auf der Fallgrube steht, wird er **sofort** nach unten versetzt. Fällt ein Kobold auf der untersten Ebene in eine Fallgrube, muss er sofort in ein beliebiges Dorf zurück. Der Zug ist damit beendet.



Schreckgespenst

Der Kobold, der auf ein Schreckgespenst trifft, muss umgehend in ein beliebiges Dorf zurück. Der Zug des betreffenden Spielers ist damit beendet.

SPIELENDE

Der Spieler, der als Erster mit einem seiner Koblode den Berggipfel erreicht, gewinnt das Spiel und erhält als Symbol des Sieges den Turm. Der Berggipfel muss dabei nicht mit genauer Zahl erreicht werden.

© 2001 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60 • D-88188 Ravensburg

230859

Ravensburger