

D Spielregeln



8 - 99 Jahre



1 Spieler

Inhalt: 1 Spielplan, 4 Eingangskarten, 1 Ausgangskarte, 8 Hinderniskarten (2 Wände, 2 Drachen, 2 geschlossene Türen, 2 geschlossene Truhen), 16 normale Durchgangskarten (nummeriert von 1 bis 16), 8 Sonderdurchgangskarten (2 Ritter, 4 Schlüssel, 2 offene Truhen) 40 Challenge-Karten (4 Level mit steigendem Schwierigkeits-grad).

Du hast dich im Burgturm verirrt und musst die richtigen Durchgänge finden, um

Leicht



Mittel



Schwer



Sehr schwer



wieder herauszukommen. Versuche mit den vorgegebenen Karten nach dem Domino-Prinzip einen Weg zum Ausgang zu finden.

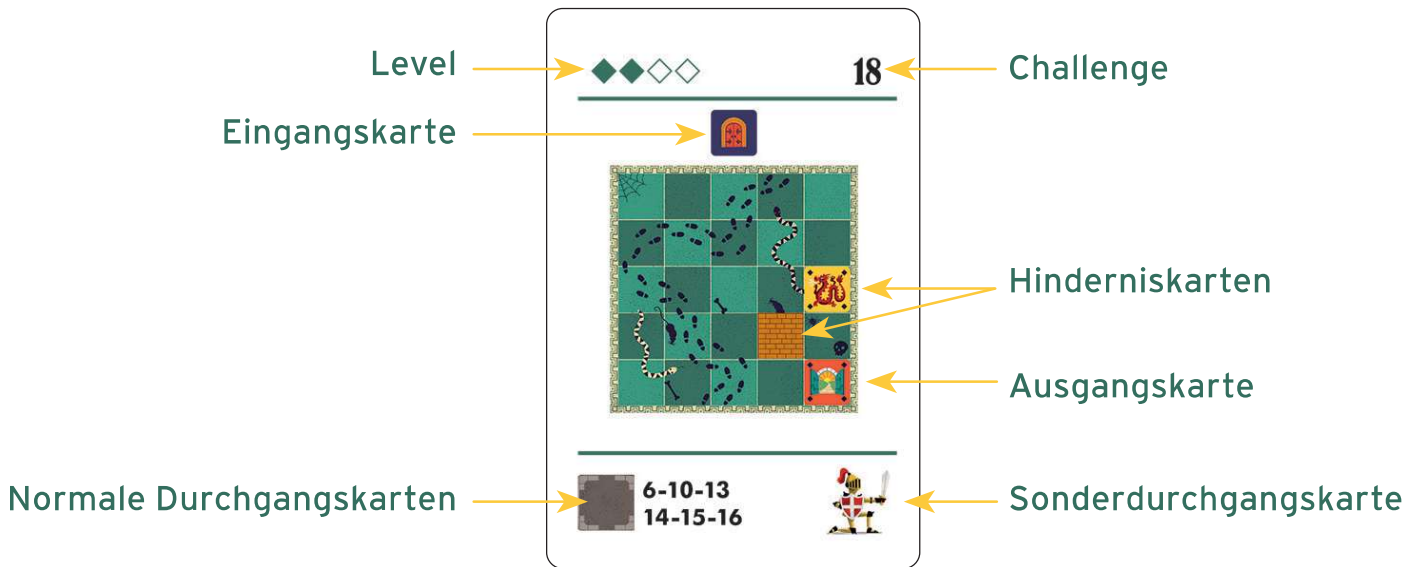
Ziel des Spiels: Mit den Durchgangskarten einen Weg bilden, um den Eingang und den Ausgang zu verbinden.

Spielvorbereitung: Legt den Spielplan in die Tischmitte und die Eingangstürkarten, die Ausgangskarte und die Hinderniskarten (Wände, Drachen, geschlossene Türen und geschlossene Truhen) daneben. Sortiert die normalen Durchgangskarten und die Sonderdurchgangskarten (Schlüssel, Ritter, offene Truhen auseinander). Die Challenge-Karten werden daneben gelegt.

Spielverlauf: Jede Challenge-Karte gibt die Positionen des Eingangs und des Ausgangs, die zu verwendenden Karten und mögliche Hindernisse (geschlossene Türen, Drachen, Wände und geschlossene Truhen) vor, die ihr mit Sonderdurchgangskarten überwinden müsst.

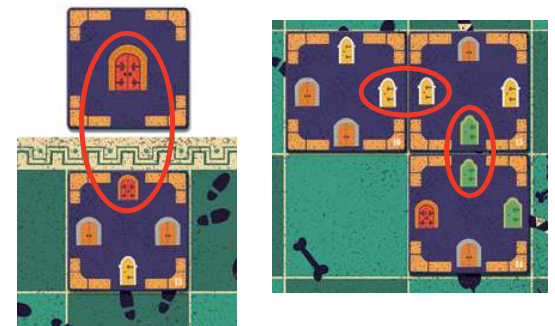
Ziehe eine Challenge-Karte und lege die Karten gemäß den Vorgaben aus:

1. Lege die Eingangskarte an die Kante des Spielplans und die Ausgangskarte in eine Ecke.
2. Lege die Hinderniskarten so auf die Felder des Spielplans wie auf der Challenge-Karte zu sehen.
3. Nimm die Durchgangskarten, die für die Bewältigung der Challenge gebraucht werden.



Die Challenge lösen: Mit den angegebenen Durchgangskarten musst du Eingang und Ausgang verbinden. Dazu legst du die Karten aneinander und bildest so einen Weg. Um vom Eingang zu einer Karte und dann von Karte zu Karte zu gelangen, muss die Farbe der **2 sich berührenden Türen gleich sein**.

- Durchgangskarten können nicht gedreht werden und müssen in Leserichtung der Karte verwendet werden (Türen aufrecht).
- Die Karten werden auf die Felder des Spielplans gelegt.
- Die letzte Karte wird auf die Ausgangskarte gelegt.



D

Die Hindernisse überwinden: Auf manchen Herausforderungskarten sind Hindernisse vorgegeben:



Die Wand:

Auf eine Wand darf keine Durchgangskarte gelegt werden.



Der Drache:

Auf eine Drachenkarte können nur „Ritter“-Durchgangskarten gelegt werden, also nur eine dieser beiden Karten:



Tür geschlossen: Auf eine „Tür geschlossen“-Karte können nur „Schlüssel“-Durchgangskarten gelegt werden, also eine dieser 4 Karten:

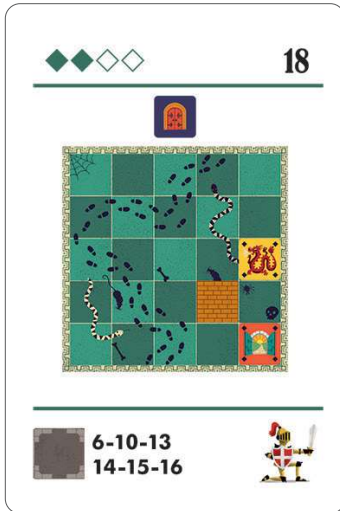


Truhe geschlossen: Auf eine „Truhe geschlossen“-Karte können nur „Truhe offen“-Durchgangskarten gelegt werden, also nur eine dieser beiden Karten:



Beispiel

Challenge-Karte



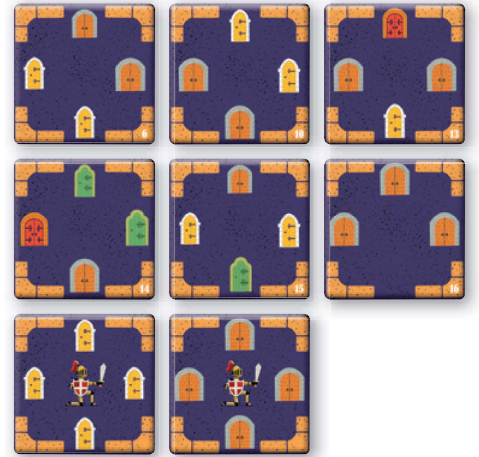
Eingangskarte



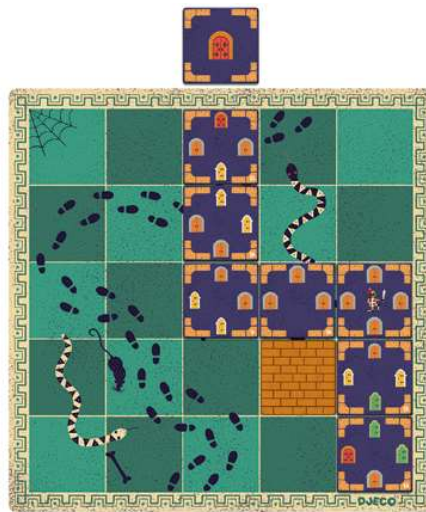
Hinderniskarten, Ausgangskarte



Durchgangskarten



Ausgangsaufstellung



Lösung

Nicht verwendete Ritterkarte



Lösungen am Ende der Spielanleitung.
Rätsel von Cédric Martinez.