

Der Schatz der Erdgeister

Ein zauberhaftes Familienspiel für 2 - 4 Abenteurer ab 12 Jahren

Autor: Rüdiger Dorn

PIATNIK-Spiel Nr. 6488

© Piatnik 1998

Printed in Austria

In einem auf Landkarten vergessenen Gebirge findet eine spannende Schatzjagd vier verschiedener Zwergengstämme statt. Tief unter der Erde liegt ein verlassenes Bergwerk, in dem, laut den Legenden der Ältesten, der riesige Goldschatz der Erdgeister verborgen liegt. Begleitet die Zwerge durch die Stollen und Schächte mit ihren vielen Geheimgängen, verschlungenen Schleichwegen und so mancher dunklen Ecke. Doch Vorsicht! Die anderen schlafen nicht und machen Jagd auf den Schlüsselträger. Denn nur mit ihm ist ein Eindringen in die Schatzkammer möglich!

Es gewinnt der Spieler, der als erster seinen Schlüsselträger und je nach Spieleranzahl 3, 4 oder 5 seiner Erdgeister in die Schatzkammer bringen kann.

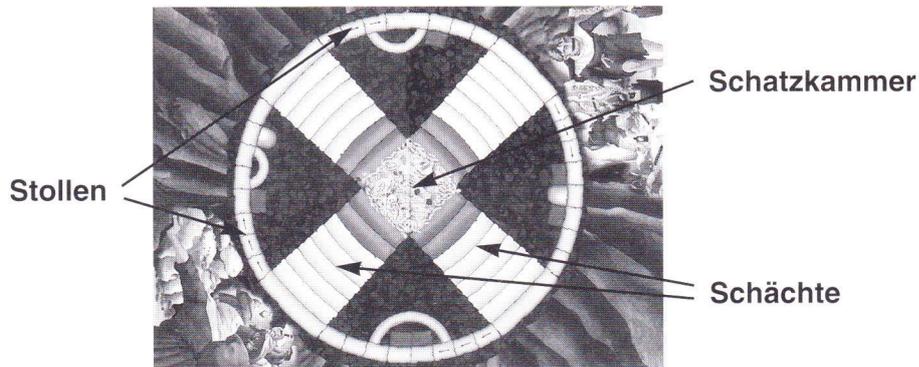
Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 4 Sonderfelder-Plättchen (beidseitig bedruckt)
- 34 Spielfiguren (10 x rot, 10 x blau, 8 x grün, 6 x gelb)
- 31 Spielkarten (12 x Extrazug, 9 x Spion, 4 x Entführung, 6 x Schlüsselträger)
- 1 Aufkleberbogen mit Klebepunkten



PIATNIK

Der Spielplan:



Hier kann man vier **Stollen** sehen, die zusammen einen Kreis bilden. Die drei mit Pfeilen markierten Felder zu Beginn jedes Stollens sind die **Stolleneingänge**. Neben jedem Stollen sind unterschiedliche **Sonderfelder** abgebildet.

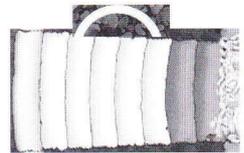
Die einzelnen Stollen sind durch die **Schachteingänge** zu den vier **Schächten** unterbrochen. Im Schnittpunkt der Schächte, in der Mitte des Spielplans, liegt die **Schatzkammer**. Die letzten zwei Felder jedes Schachtes vor der Schatzkammer bilden gemeinsam mit dieser eine **Schutzzone**. - Figuren auf diesen Feldern sind vor einer Entführung geschützt. (Dazu später mehr.)

Spielvorbereitung:

Vor dem ersten Spiel müssen die Zwergenfiguren noch mit den Aufklebern versehen werden: Sechs Zwerge jeder Farbe erhalten auf der Unterseite einen Klebepunkt mit einer Zahl (1-6). Auf den übrigen Zwergen (bei Grün, Blau und Rot) werden die „leeren“ Klebepunkte (die ohne Zahl) angebracht.

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- An jedem der vier Schächte wird an einer Seite ein Sonderfelder-Plättchen beliebig angelegt:

Bsp.: So können Sonderfelder-Plättchen angelegt werden:



- Jeder Spieler bekommt 3 Extrazug-Karten und 1 Entführungs-Karte sowie:
 - bei 2 Spielern 10 Figuren einer Farbe und 4 Spion-Karten,
 - bei 3 Spielern 8 Figuren einer Farbe und 3 Spion-Karten,
 - bei 4 Spielern 6 Figuren einer Farbe und 2 Spion-Karten.

Wichtig: Im Spiel zu dritt und zu viert müssen die Spieler auf jeden Fall ihre Zwerge mit den Zahlen 1-6 verwenden!

- Die sechs Schlüsselträger-Karten werden verdeckt gemischt, eine davon gezogen und offen neben den Spielplan gelegt. Die Zahl auf dieser Karte zeigt, welcher Zwerg bei allen Spielern der Schlüsselträger ist.
- Alle nicht benötigten Karten und Figuren werden in die Schachtel zurückgelegt.



Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Ist ein Spieler an der Reihe, muss er **eine** der beiden folgenden Aktionen ausführen:

1 oder 2 Figuren einsetzen: Der Spieler setzt 1 oder 2 seiner Figuren auf ein beliebiges, freies Feld eines Stolleneingangs (= Felder mit Pfeil) in einem beliebigen Stollen.

Tip: Es ist von Vorteil, nicht gleich alle Figuren zu setzen, sondern auch später noch einige Figuren übrig zu behalten, um so gezielt ins Spielgeschehen eingreifen zu können!

ODER

1 oder 2 Figuren ziehen: Der Spieler zieht 1 oder 2 seiner Figuren um so viele Felder weiter, wie sich insgesamt Figuren (eigene und fremde) in diesem Stollen bzw. Schacht befinden. Dabei wird auch die zu ziehende Figur mitgerechnet. - Nicht mitgerechnet werden alle Figuren, die in „dunklen Ecken“ stehen (siehe auch „Sonderfelder“)! - Figuren auf einem Schachteingang zählen zum zugehörigen Schacht, nicht aber zu den beiden Stollen.

Beispiel: In dem Stollen befinden sich vier Figuren. Will der Spieler Figur X bewegen, so wird sie vier Felder weitergezogen. Die Figur auf dem Schachteingang zählt nicht zum Stollen und wird daher beim Ziehen nicht berücksichtigt.

Für das Ziehen gelten folgende Regeln:

- Auf Stollen-Feldern muss immer im Uhrzeigersinn gezogen werden.
- Auf jedem Stollen-Feld darf nur eine Figur stehen.
- Auf Schacht-Feldern darf in beliebiger Richtung gezogen werden - VOR oder ZURÜCK (jedoch nicht im selben Zug).
- Auf jedem Schacht-Feld dürfen bis zu vier Figuren stehen. In der Schatzkammer beliebig viele.
- Man darf *nicht* statt 2 Figuren zu ziehen 1 Figur zweimal ziehen. Das geht nur mit einer Extrazug-Karte!
- Eine Figur kann nur in einen Schacht gelangen, wenn sie zuvor den Schachteingang (= Felder zwischen den Stollen) genau erreicht. Wenn die Zugweite zu groß ist, muss man am Schachteingang vorbei in den nächsten Stollen ziehen!
- Die Schatzkammer muss ebenfalls genau erreicht werden. Ist die Zugweite in diesem Fall zu groß, muss man über die Schatzkammer hinausziehen. Dabei darf man aber in einen beliebigen anderen Schacht wechseln. - Die Schatzkammer zählt beim Ziehen als ein Feld!

Achtung: Es ist nicht erlaubt, eine Figur einzusetzen und eine weitere Figur zu ziehen. - In jedem Zug ist nur **eine** der beiden Aktionen möglich!

Zusätzlich ist es in jedem Fall noch erlaubt, **eine** seiner Karten (Entführung, Spion, Extrazug) auszuspielen. Die gespielte Karte wird danach aus dem Spiel genommen (in die Schachtel zurückgelegt).

Sonderkarten:

Es gibt drei verschiedene Sonderkarten:



Extrazug

Diese Karte berechtigt den Spieler, nach seinem Zug noch eine weitere Figur einzusetzen bzw. zu ziehen. Dabei darf jetzt auch die soeben eingesetzte oder bereits gezogene Figur erneut gezogen werden!



Spion

Diese Karte berechtigt den Spieler, sich vor oder nach seinem Zug die Unterseite einer beliebigen Figur anzusehen, um die Schlüsselträger der Mitspieler ausfindig zu machen. Man darf die Unterseite einer gerade angesehenen Figur - wenn man möchte - auch allen anderen Mitspielern zeigen!



Entführung

Diese Karte berechtigt den Spieler, vor oder nach seinem Zug eine beliebige gegnerische Figur auf ein beliebiges Stollen- oder Schacht-Feld zu versetzen. Im Stollen muss dieses Feld unbesetzt sein, im Schacht darf die Figur auch auf ein bereits besetztes Feld gezogen werden. Sobald eine Figur in der Schutzzone steht, darf sie nicht mehr entführt werden! Die letzten zwei Felder jedes Schachtes vor der Schatzkammer bilden gemeinsam mit dieser die Schutzzone.

Sonderfelder:

Landet ein Spieler mit einer Figur auf einem Stollenfeld, an dem ein Sonderfeld angrenzt, hat er die Möglichkeit, sich auf das benachbarte Sonderfeld dieses Nebestollens zu stellen und dessen Aktion auszuführen. Das Gleiche gilt, wenn ein Spieler auf einem Schachtfeld landet, neben dem sich ein Sonderfeld auf einem Plättchen befindet. - Man ist nicht verpflichtet auf ein Sonderfeld zu ziehen, muss dies aber entweder sofort tun, oder darauf verzichten. In einem späteren Zug darf man sich nicht mehr auf das Sonderfeld stellen - nur sofort nach dem Ziehen!

Es gibt drei Arten von Sonderfeldern:



Die dunkle Ecke

Figuren, die in einer „dunklen Ecke“ stehen, werden bei der Bestimmung der Zugweite nicht berücksichtigt. Um die Spielfigur wieder aus der dunklen Ecke herauszuziehen, muss das benachbarte Stollenfeld (auf dem die Figur ursprünglich stand) unbesetzt sein, beziehungsweise ein Schachtfeld darf mit maximal 3 Figuren besetzt sein. Das Herausziehen aus der dunklen Ecke kostet - wie schon das Hineinziehen - keinen Bewegungspunkt!

Achtung: Mitspieler könnten eine Figur auf das benachbarte Stollenfeld ziehen und damit ein Herausziehen verhindern - besonders gefährlich für den Schlüsselträger! (Schachtfelder betrifft das nur, wenn darauf bereits vier Figuren stehen.)



Der Schleichweg

Die Figur kann sofort vom Eingang des Schleichweges zum entsprechenden Ausgang gezogen werden (Stollenfelder müssen jedoch unbesetzt sein, auf Schachtfeldern dürfen maximal 3 Figuren stehen). Dort wird die

Figur auf das angrenzende Spielfeld gesetzt.



Der Geheimgang

Die Spielfigur kann auf ein beliebiges anderes Geheimgang-Feld versetzt werden. Dort angekommen, wird die Figur sofort auf das entsprechende benachbarte Spielfeld gezogen. Handelt es sich dabei um ein Stollenfeld,

das von einer anderen Spielfigur besetzt ist, beziehungsweise ein Schachtfeld, das bereits mit vier Figuren besetzt ist, darf nicht dorthin gezogen werden - es muss ein anderes Geheimgang-Feld gewählt werden!

Spielende:

Das Spiel endet, sobald:

- bei 2 Spielern ein Spieler 6 seiner Figuren,
- bei 3 Spielern ein Spieler 5 seiner Figuren,
- bei 4 Spielern ein Spieler 4 seiner Figuren

in die Schatzkammer ziehen konnte.

Hat der Spieler, der das Spiel beendete, seinen Schlüsselträger in der Schatzkammer, so gewinnt er das Spiel. Falls nicht, gewinnt der Spieler, der seinen Schlüsselträger und die meisten Figuren in die Schatzkammer bringen konnte.

Konnte keiner der Spieler seinen Schlüsselträger in die Schatzkammer bringen, gewinnt der Spieler, der das Spiel beendet hat.

Variante für Schatzsucher, die keine Überraschungen lieben:

Das Spiel wird taktischer, wenn beim Aufbau die Sonderfelder-Plättchen so gelegt werden, dass keine Geheimgänge sichtbar sind. Geheimgänge gibt es dann nur in den Stollen.

Wenn Sie zu „Der Schatz der Erdgeister“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

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