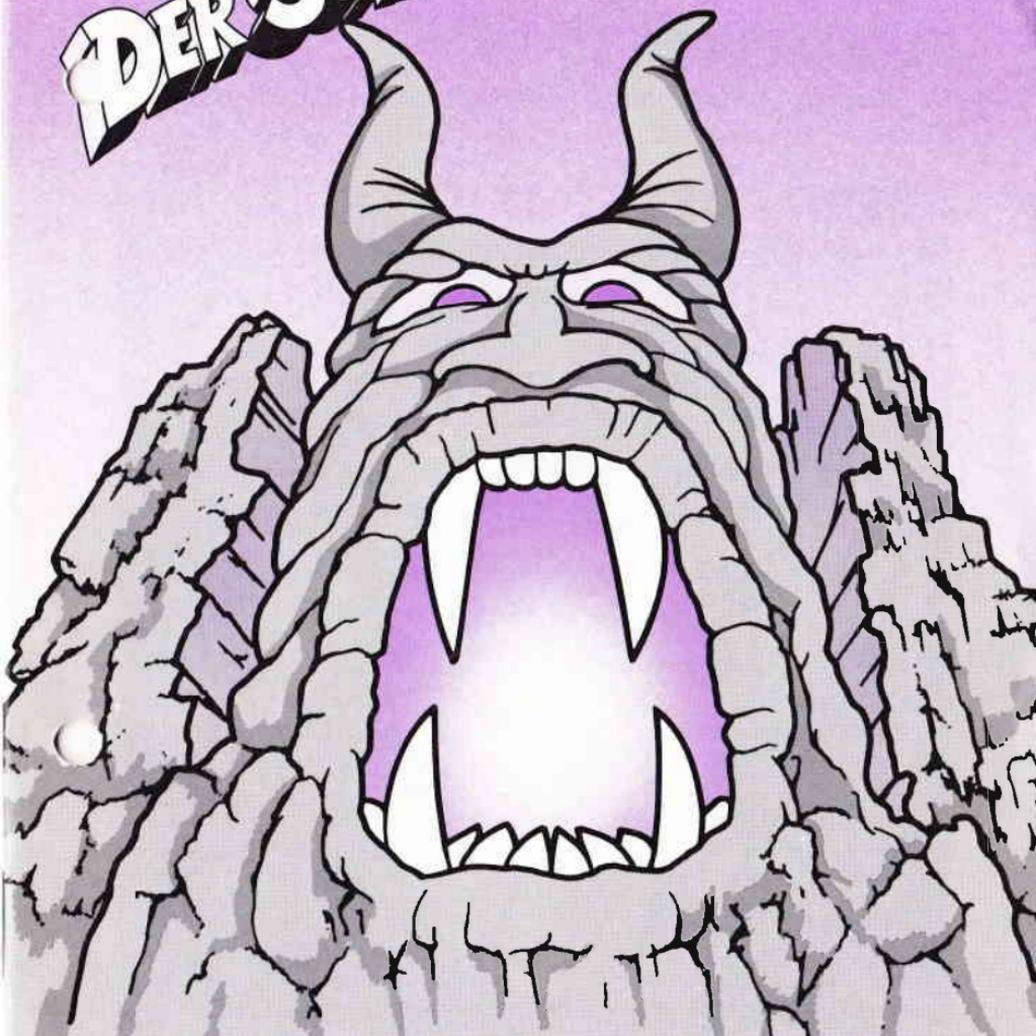


992

# DER SCHATZ DES VUL-KHANS



2-4 Spieler

# INHALT

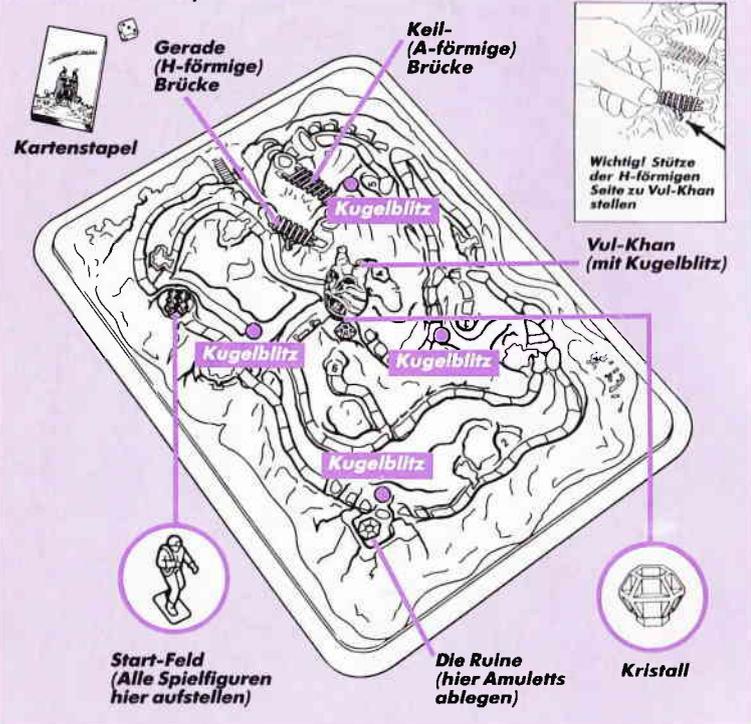
- 1 Spielfeld
- 4 Abenteuer-Spielfiguren (in 4 Farben)
- 1 Vul-Khan Figur (in 3 Teilen)
- 2 Brücken (je 2teilig)
- 4 Zauber-Amuletts
- 5 rote Kugelblitze
- 1 Kristall
- 1 Würfel
- 48 Spielkarten

# ZIEL DES SPIELS

Das Kristall von Vul-Khan zu holen und mit ihm die rettende Kaimauer zu erreichen.

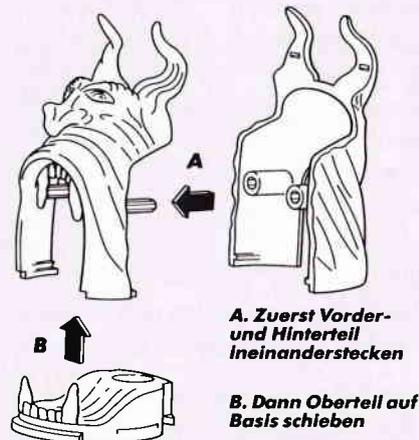
# AUFBAU DES SPIELS

Abb. 1 Aufbau des Spielfeldes



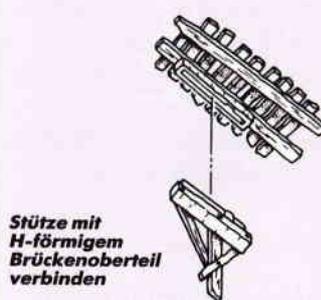
1. Alle Kunststoffteile sorgfältig von den Halterungen lösen, am besten vorsichtig abdrehen.
2. Vul-Khan. Er wird auf die Spielfeldmitte gestellt.
3. Brücken. Sie werden aufs Spielfeld gestellt, wie es Abb. 1 zeigt.

Abb. 2 Zusammenbau von Vul-Khan



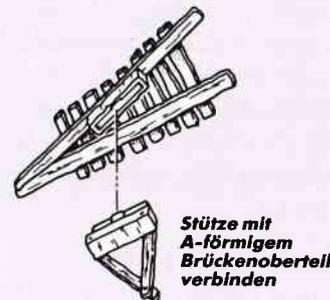
4. Amuletts. Die 4 Amuletts kommen auf das Ruinen-Feld, wie aus Abb. 1 ersichtlich.

Abb. 3A



Stütze mit H-förmigem Brückenoberteil verbinden

Abb. 3B



Stütze mit A-förmigem Brückenoberteil verbinden

5. Kristall. Es kommt in das vertiefte runde Feld neben Vul-Khan.

6. Kugelblitze. Einer wird in den Rachen von Vul-Khan gelegt (s. Abb. 4), die anderen kommen auf die vier flammenden Punkte auf dem Spielfeld (s. Abb. 1).

7. Karten: Die Karten werden gut durchgemischt, und dann bekommt jeder Mitspieler verdeckt eine zugeteilt. Der Rest wird verdeckt neben dem Spielfeld gestapelt. Jeder Spieler sieht sich seine Karte an, aber kein Mitspieler sollte sie sehen können.

8. Abenteurer: Alle Spieler wählen sich ihre Abenteurer-Spielfigur und setzen sie auf das Startfeld (s. Abb. 1).

9. Wer fängt an? Alle Spieler würfeln ein Mal. Der höchste Wurf beginnt das Spiel, das dann im Uhrzeigersinn reihum weitergeht.

### WAS MAN BEI SEINEM ZUG MACHT

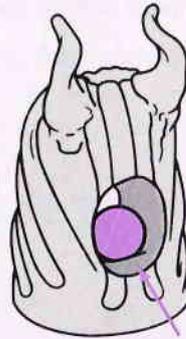
Wer an der Reihe ist, würfelt. Zeigt der Würfel eine 2, 3, 4, 5 oder 6, zieht der Spieler seinen Abenteurer um die geworfene Zahl von Feldern in beliebiger Richtung über den Spielweg. Landet er auf einem von einem Mitspieler besetzten Feld, zieht er zum nächsten freien Feld weiter.

Wer eine 1 würfelt, darf nicht mit seiner Spielfigur weiterziehen. Er muß stattdessen einen Kugelblitz in Bewegung setzen (s. unten).

### SPEZIAL-FELDER

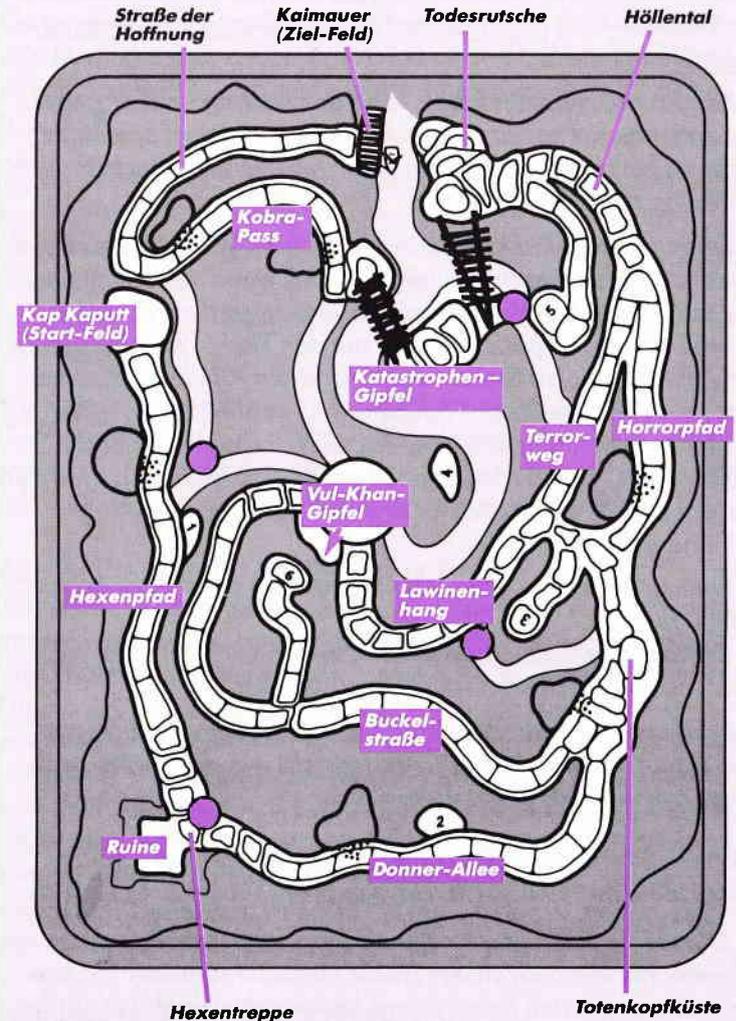
Dunkle Felder auf dem Spielfeld und Karten: Wer auf einem dunklen Spielfeld landet (nicht darüber hinauszieht), nimmt sich eine Karte vom Stapel und steckt sie zu den Karten, die er bereits

Abb. 4 Einlegen des Kugelblitzes bei Vul-Khan



Hier Kugelblitz ablegen

Abb. 5 Die Namen der Wege



auf der Hand hält. Er darf aber niemals mehr als 4 Karten auf der Hand haben. Er darf keine Karte ziehen, wenn er schon 4 hat.

Hexentreppe und Zauber-Amulett: Wer auf der Hexentreppe landet oder an ihr vorbeizieht, nimmt sich ein Zauber-Amulett vom Ruinen-Feld. Pro Spiel darf jeder Spieler nur ein Amulett nehmen.

Jederzeit während des Spiels kann das Zauber-Amulett gegen die Zahl von Karten eingetauscht werden, die dem Spieler zu einer vollen Hand (4 Stück maximal) fehlt. Dazu braucht er nicht zur Ruine zurückzukehren.

Vul-Khan-Gipfel und Kristall: Wer auf dem Gipfel ankommt und findet das Kristall noch vor, hält an (auch wenn noch nicht der gesamte Wert des Wurfs eingesetzt wurde) und nimmt das Kristall an sich: Er legt es vor sich auf den Tisch. Wer gleichzeitig ein Zauber-Amulett besitzt, fügt Kristall und Amulett zusammen. Erst wenn der Spieler das Zauber-Amulett aufgibt oder das Kristall an einen Mitspieler verliert, dürfen Gegenspieler die Karte "Nimm einem Mitspieler eine Karte ab" wieder gegen den Spieler einsetzen. Danach tut er in demselben Durchgang folgendes:

1. Er nimmt so viele Karten vom Stapel, daß er seine Hand voll hat (4 Stück).
2. Er schleudert einen Kugelblitz (s. Seite 6).
3. Er macht drei Durchgänge hintereinander.

Nachdem ein Spieler das Kristall an sich genommen hat, darf der Vul-Khan-Gipfel als Verbindungsfeld von der Buckelstraße zum Lawinenhang genutzt werden.

Höhlen: Statt auf dem Pfad weiterzuziehen, kann ein Spieler eine Höhle betreten, in der Hoffnung eine Abkürzung zu finden.

A. Die Höhle zählt als 1 Feld, wenn der Spieler seinen Abenteurer von dem an der Höhle vorbeiführenden Pfad bzw. dem angrenzenden Feld in diese hineinzieht. Die Höhle muß nicht mit genauer Augenzahl erreicht werden. Eine von einem Mitspieler besetzte Höhle kann nicht betreten werden.

B. Dann würfelt er unmittelbar hinterher noch einmal und zieht

seinen Abenteurer in die Höhle mit der Nummer, die seiner geworfenen Augenzahl entspricht. Ist diese Höhle von einem Gegenspieler besetzt, bleibt der Spieler, wo er steht. Damit ist sein Durchgang beendet. Würfelt er eine "1", darf er sich (wenn er kann) in Höhle 1 begeben, dann einen Kugelblitz loslassen (s. Seite 6).

C. Ehe er beim nächsten Durchgang würfelt, muß er erklären, ob er eine neue Höhle betreten oder zurück auf den Spielpfad ziehen will. Aber: Höhle 4 ist eine Sackgasse. Aus Höhle 4 muß er erneut würfeln, um in eine andere Höhle zu kommen. Wenn er sich dazu entscheidet, muß der Spieler erneut die Punkte B und C befolgen.

Brücken: Eine Brücke zählt als 1 Feld des Wurfs. Wenn ein Gegenspieler auf einer Brücke steht, darf der Spieler an ihm vorbeiziehen. Ist die Brücke nicht besetzt, muß er stehenbleiben, selbst wenn er nicht den vollen Wert seines Wurfs nutzt.

## **AUSLÖSEN VON KUGELBLITZEN**

Wer immer eine "1" wirft, zieht nicht mit seiner Spielfigur weiter, sondern muß stattdessen einen Kugelblitz in Bewegung setzen hinab über Pfade und Rollwege (wie sie Abb. 6 zeigt). Wer den Kugelblitz von Vul-Khan in Bewegung setzt, dreht ihn in die gewünschte Richtung und visiert das Ziel an. Dann drückt er ihn von hinten aus dem Rachen. Das Ziel sollte es sein, wenigstens einen der Abenteurer zu treffen. Befinden sich alle Abenteurer außer dem eigenen auf sicheren Feldern, dann muß die eigene Spielfigur als Ziel genommen werden!

Wenn der Kugelblitz zum Stillstand gekommen ist, wird er auf seinen Ausgangspunkt zurückgelegt.

## **WENN EIN KUGELBLITZ TRIFFT**

Wenn eine Spielfigur (oder mehrere) von einem Kugelblitz oder als Folgeerscheinung eines losgelassenen Kugelblitzes von einem Teil des Spiels umgestoßen, verschoben oder berührt

wird, dann muß diese Figur sofort auf das Schmorloch auf seiner Seite des Spielfeldes gesetzt werden (wie es aus Abb. 6 zu ersehen ist). Auf einem Straf-Feld dürfen beliebig viele Spielfiguren stehen.

A. Wer vom Kugelblitz getroffen wird, wenn er das Kristall besitzt, legt das Kristall auf den Teufelsfelsen in der Nähe des Schmorlochs (s. Seite 8). Der nächste Spieler, der auf das Teufelsfelsen-Feld zieht oder es passiert, nimmt das Kristall an sich.

B. Beim nächsten Durchgang muß der getroffene Spieler seinen Abenteuerer auf das Schmorloch stellen. Er darf in dieser Runde weder würfeln noch eine Karte einsetzen.

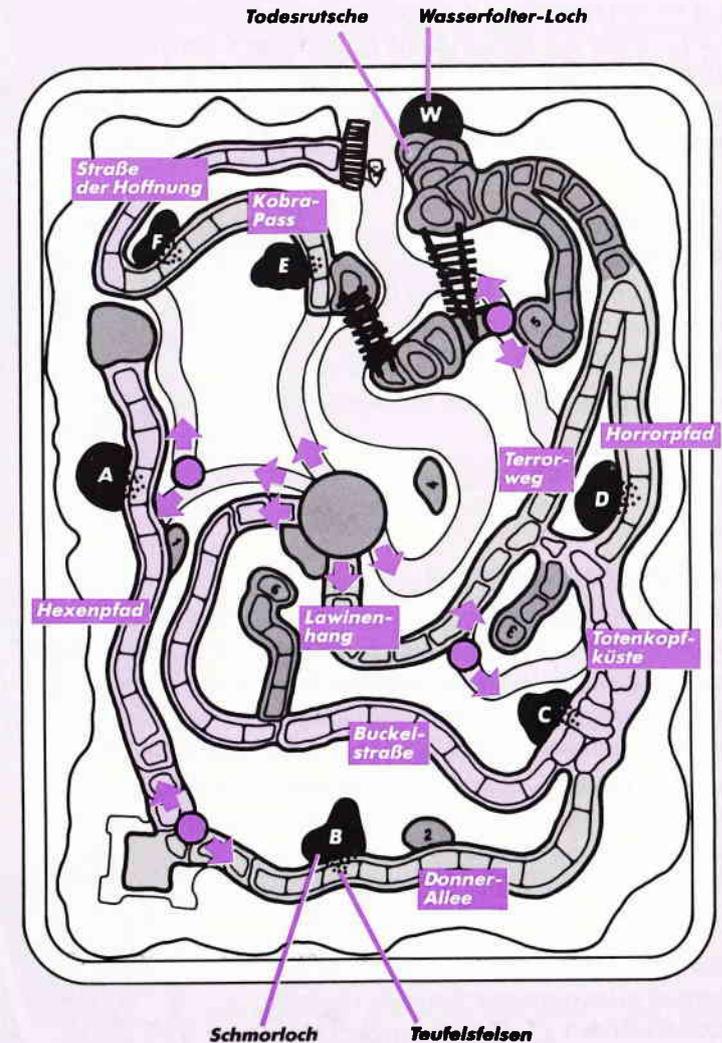
C. Im nächsten Durchgang darf er wieder würfeln und auf den Spielpfad zurückkehren. Er startet auf dem Teufelsfelsen in der Nähe des Schmorlochs.

### Kugelblitz – Straf-Felder

Wenn deine Spielfigur hier getroffen wird...	mußt du nach hier ziehen.
Hexenpfad	A
Donner-Allee	B
Totenkopfküste	C
Buckelstraße	
Lawinengang	
Terrorweg	D
Horrorpfad	
Kobra-Pass	E
Straße der Hoffnung	F
Eine der beiden Brücken	W

Anmerkung: Die dunkelgrauen Pfade und Felder liegen außerhalb der Reichweite der Kugelblitze.

Abb. 6 Kugelblitz-Pfade, Rollwege und Straf-Felder

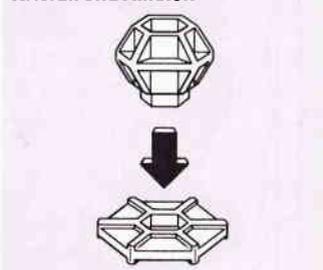


Wer auf einer Brücke von einem Kugelblitz getroffen wird, zieht seine Spielfigur zum Wasserfolter-Loch (s. Abb. 6). Er verliert nicht seinen nächsten Durchgang, aber er muß die fünf Stufen-Felder zur Todesrutsche hochklettern, um auf die Brücken zurückkehren zu können. Wer auf der Brücke stand und das Kristall in Besitz hatte, legt dieses auf die Brücke. Der erste Spieler, der auf die Brücke zieht, nimmt es in seinen Besitz.

## WEGNEHMEN DES KRISTALLS

Wer den Besitzer des Kristalls auf einem Pfad oder einer Brücke passiert, nimmt es ihm einfach weg.

Abb. 7 Zusammenstecken von Kristall und Amulett



## SPIELEN DER KARTEN

Die meisten Karten können während eines eigenen oder eines Durchgangs eines Gegenspielers gespielt werden. Es gibt kein Limit dafür, wieviele Karten in einem Durchgang eingesetzt werden dürfen. So kann ein Spieler z.B. 2 Karten "Zieh 6 Felder vor" einsetzen und dann 12 Felder weiterziehen usw.

Gespielte Karten kommen aufgedeckt auf einen Ablagestapel. Wenn der verdeckte Kartenstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel durchgemischt und die Karten verdeckt als neuer Kartenstapel eingesetzt.

**Kugelblitz!** Diese Karte darf jederzeit bei eigenem oder gegnerischem Durchgang gespielt werden. Das bedeutet, daß der Spieler einen Kugelblitz loslassen muß (s.S. 6).



**Falsches Kristall!** Diese Karte kann bei eigenem Durchgang immer dann eingesetzt werden, wenn ein Gegenspieler versucht, das Kristall wegzunehmen. Dann muß der Gegenspieler weiterziehen – mit leeren Händen.

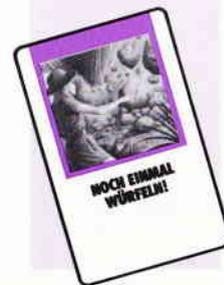


**Mach jede Karte wirkungslos (mit Ausnahme der Kugelblitz-Karte)!** Diese Karte kann zusätzlich gegen eine gerade gespielte Karte eingesetzt werden -auch gegen eine andere "Mach jede Karte wirkungslos"- Karte-, was die Folge der Karte aufhebt, ehe sie wirksam wurde.

**Ausnahme:** Die Kugelblitz!-Karte darf nie wirkungslos gemacht werden!



**Zauber-Amulett stoppt Kugelblitz!** Diese Karte verhindert, daß ein Spieler oder Gegenspieler einen der 5 Kugelblitze auslösen muß. Sie wird eingesetzt, wenn ein Gegenspieler gerade einen Kugelblitz starten will. Oder wenn der Spieler eine 1 gewürfelt hat, und sein Abenteurer das Ziel ist.



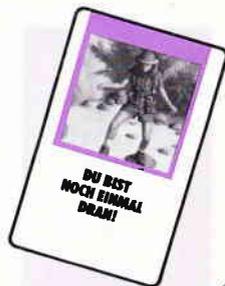
**Noch einmal würfeln!** Diese Karte wird nach einem eigenen oder dem Wurf eines Gegenspielers eingesetzt. Der Betroffene muß seinen Wurf ignorieren und erneut würfeln. War der erste Wurf eine 1, darf kein Kugelblitz ausgelöst werden.

*Du bist noch einmal dran! Nach einem beliebigen Durchgang kann diese Karte für einen weiteren eingesetzt werden.*

*Zieh eine Karte von einem Gegenspieler! Diese Karte kann bei einem eigenen oder gegnerischen Wurf eingesetzt werden. Von der Hand des Gegenspielers wird eine Karte gezogen. Anmerkung: Diese Karte darf niemals gegen den Spieler eingesetzt werden, der das Kristall besitzt und gleichzeitig ein Zauber-Amulett hat!*

*Zieh vor (4 Felder, 5 oder 6 Felder) statt zu würfeln! Diese Karte kann bei eigenem Durchgang eingesetzt werden, um die angezeigte Zahl von Feldern vorrücken zu dürfen. Oder sie wird gegen einen Mitspieler eingesetzt, um ihn zu zwingen, die angegebene Zahl von Feldern zu ziehen.*

*Zieh einen Gegenspieler zurück (1 Feld, 2 oder 3 Felder)! Diese Karte kann bei einem gegnerischen Zug eingesetzt werden, um diesen auf dem Pfad zurückzuziehen. Wird die Karte gespielt, ehe der Gegenspieler gewürfelt hat, muß er zunächst die vorgegebene Zahl von Feldern zurückziehen. Wird die Karte nach seinem Zug eingesetzt, muß er zunächst seinen Wurf ausführen und dann zurückziehen. Anmerkung: Mit diesen Karten kann man Gegenspieler nicht aus Höhlen heraus-, vom Schmorloch oder dem Wasserfolter-Loch am Fuß der Todesrutsche herunterholen. Landet ein Gegenspieler nach dem Einsatz dieser Karte auf einer unbesetzten Brücke, muß er dort stehenbleiben!*



*Der nächste Wurf zählt doppelt! Diese Karte kann bei einem eigenen oder einem gegnerischen Wurf eingesetzt werden. So kann aus einer 1 eine 2 werden – und ein Kugelblitz muß nicht losgelassen werden!*

## GEWINNER DES SPIELS

*Der Spieler, der die Kaimauer als Besitzer des Kristalls erreicht, ist der Gewinner des Spiels.*