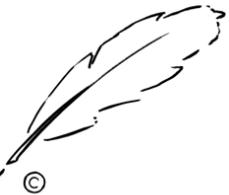


DUKE RUAD



Adve Runde 

Spielverlag

Impressum

Autor, Spielanleitung und grundlegendes Design

Lars-Michael Stock

Illustration

Lara Schilling

Gestaltung der Schriftzüge DunkelRunde und AdveRunde

Julika Stock

Gestaltung des Internetauftritts

Carsten Weber

AdveRunde Spieleverlag

www.adverunde.de

Lars-Michael Stock, Hembecker Weg 37a, D-58675 Hemer

1. Auflage

Copyright © 2018 by Lars-Michael Stock, Hemer.

Alle Rechte von Lars-Michael Stock vorbehalten.

Titel und Inhalt dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Übersetzung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf fotomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung von Lars-Michael Stock, Hemer, gestattet.

Hinweis:

Das Spielbrett, das Spielmaterial und die Kiste bestehen aus Holz und weisen daher Unregelmäßigkeiten in Form, Struktur und Farbgebung auf. Das Holz kann nachdunkeln.

Da der Druck auf Holz erfolgt, treten verfahrensbedingte Unregelmäßigkeiten auf.

Die Puzzleteile werden einzeln bedruckt, sodass Farbunterschiede auftreten können.

Die Beflammung der Holzkiste und der Branddruck können mit der Zeit verblassen.

Das Spiel bitte trocken lagern, da sich das Holz bei Feuchtigkeit verziehen kann.

Farb-, Form- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

1.	<i>Einleitung</i>	2
2.	<i>Die Geschichte</i>	3
3.	<i>Der Weg durch das Land</i>	3
4.	<i>Spielmaterial</i>	5
5.	<i>Spieler und Spieldauer</i>	5
6.	<i>Ziel des Spiels</i>	6
7.	<i>Spielaufbau</i>	6
8.	<i>Bedeutung der Felder</i>	7
9.	<i>Würfeln und Pasch</i>	9
10.	<i>Ziehen eines Kindes</i>	9
11.	<i>Ziehen einer Kinderschar</i>	10
12.	<i>Ziehen eines Geistes</i>	11
13.	<i>Angst vor den Geistern</i>	11
14.	<i>Kurzanleitung</i>	12



Anmerkung:

Im Text werden die weibliche und männliche Form in spielerischem Wechsel verwendet, wenn das Geschlecht der Personen unbestimmt ist.

1. Einleitung

DunkelRunde ist ein besonderes Spiel für die ganze Familie. Das Spielbrett ist rund und allen Spielerinnen zugewandt. Die Regeln sind einfach, sodass auch Kinder schnell ins Spiel finden. Die **Kurzanleitung** finden Sie auf den letzten beiden Seiten. Nun zu den Besonderheiten und Details:

Märchenhafter Einstieg

Den Regeln und dem Ziel des Spiels liegt eine Geschichte zu Grunde. Um richtig in das Spiel einzutauchen, empfehlen wir, zunächst gemeinsam diese **Geschichte** zu lesen (Kap. 2) und den **Weg durch das geheimnisvolle Land** zu erkunden (Kap. 3). Das runde Spielbrett wurde von Lara Schilling wunderbar illustriert und lädt aus jeder Perspektive zum Entdecken ein.

Gemeinsamkeit

Jeder hat zwei Kinder als Spielfiguren, ein Mädchen und einen Jungen. Gemeinsam mit den Kindern der anderen Spieler machen sie sich auf den Weg, um die Geister des Landes von einem Fluch zu erlösen.

Die Kinder helfen einander. Nur gemeinsam haben sie keine Angst vor den Geistern, nur gemeinsam können sie die Hindernisse überwinden.

Erst wenn mindestens ein Mädchen **und** ein Junge das Ziel erreichen, wird der Fluch gebrochen. Daher gewinnen oft mehrere Spieler gemeinsam das Spiel.



Nervenkitzel und Strategie

Die Geister ziehen umher und suchen nach den Kindern. Werden sie mich finden und verjagen? Habe ich das nötige Würfelglück, um das Ziel zu erreichen? Welchen Weg schlage ich ein? Suche ich Schutz bei anderen Kindern? Welchen Geist ziehe ich?

Nachhaltigkeit

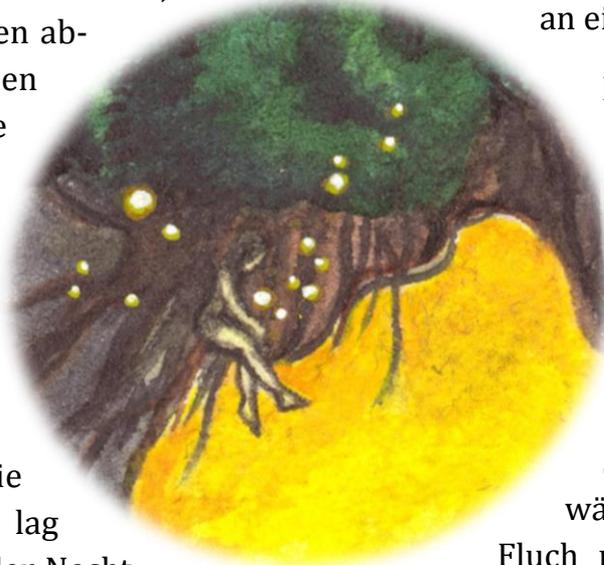
DunkelRunde ist ein zeitloses Spiel durch seine märchenhafte Geschichte, die Interaktion zwischen den Spielerinnen und das verwendete Material. Das Spielbrett, die Spielfiguren und die Kiste sind aus Holz gefertigt. Wenn man sorgsam damit umgeht, kann DunkelRunde in 100 Jahren noch gespielt werden.

2. Die Geschichte

Es waren einmal vier böse Raubritter, die auf der Wasserburg jenseits des Flusses hausten. Auf der Burg aber wuchs eine Linde und darin lebte ein Baumgeist, eine Dryade. Jede Nacht sprach sie zu den Rittern im Schlaf und ermahnte sie, von ihren bösen Taten abzulassen. Doch jeden Morgen, wenn die Männer erwachten, vergaßen sie bald ihren Traum und zogen wieder hinaus, um Böses zu tun.

Eines Abends, als die Ritter heimkehrten, lag schon der Schatten der Nacht auf der Burg. Und als sie zur Linde kamen, war dort ein seltsames Leuchten. Die Dryade trat hervor und verwünschte die Ritter. Mit ihrem Fluch verwandelte sie die Männer zu Nebel und ihre Waffen fielen klirrend zu Boden. Niemals wieder sollten sie jemandem Schaden zufügen. Als furchterregende, aber ungefährliche Geister sollten sie nachts durch das Land spuken und jeden erschrecken, damit sie niemals Freunde fänden. Da erst bereuten die Ritter, was sie getan hatten, doch war es zu spät.

Seitdem hausen die Geister dort, wo sie ihre schlimmsten Taten vollbrachten. Der Erste lebt jenseits der Brücke am toten Baum. Der Zweite haust in der Ruine tief drinnen im Wald. Der dritte Geist spukt auf dem Friedhof wohl unten am Fluss.



Der Vierte schlussendlich lebt im alten Gasthaus und keiner traut sich dort mehr hinein. Die Burg ist seit damals verlassen und bleicher Nebel kriecht aus ihrem Tor.

Gefährlich sind die Nebelgeister nicht, aber gruselig! Wer ihnen begegnet und alleine ist, der läuft vor Angst davon und flüchtet an einen sicheren Ort.

In ihrem Zorn hatte die Dryade einen Fluch gesprochen, der ewig währen sollte. Nahe der Burg aber lebten damals und leben noch heute eine gute Hexe in ihrer Hütte und ein weiser Zauberer in seinem Turm. Sie wussten, dass nichts ewig währen soll und milderten den Fluch mit Zauberkräften ab. Damit die Geister einst erlöst werden können, müssen Kinder nachts den unheimlichen Weg zur Burg gehen. Nur ein Mädchen kann die schlafende Dryade erwecken und nur ein Junge für die Ritter um Vergebung bitten. Dann sollen die Geister ihre Ruhe finden und der Fluch gebrochen sein.

3. Der Weg durch das Land

Die Kinder wohnen im Dorf, wo sie sicher und geborgen sind. Es ist Frühherbst. Das Korn wird reif und erste Äpfel fallen vom Baum. Die Abendsonne scheint und alles leuchtet in wohligen Farben. Ein Pferd steht auf der Koppel und der Fuchs wartet auf die Dämmerung. Vom Dorf ziehen die Kinder hinaus, um zur Burg zu gelangen und den Fluch zu brechen.

Viel gibt es im Land zu entdecken:

Im blauen Fluss zwischen Burg und Dorf lebt ein alter Wasserdrache. Der Weg über das Wasser ist daher versperrt. So folgen die Kinder der Straße und überqueren die Brücke hinein in die Nacht. Nun ist der Troll auch erwacht.

Kurz hinter der Brücke steht der tote Baum, in dem der erste Geist haust. Bläulich kaltes Licht sickert aus dem Spalt des Baumes hervor. Die Straße führt vorbei in den Irrlichterwald, wo der Geist umgeht und spukt. Seit eintausend Jahren schläft dort ein Riese. Es wachsen längst schon Bäume auf ihm, so wie auf den umgebenden Hügeln.

Die Kinder gelangen zum Fluss. Ein Boot liegt am Ufer. Flussaufwärts zu rudern ist zwecklos, dort lauern Stromschnellen und Strudel. Also müssen sie den Fluss überqueren. Doch schafft dies kein Kind allein, denn eines muss rudern und das andere nach dem Ufer leuchten.

Jenseits des Flusses wohnt die gute Hexe. Sie möchte den Kindern helfen, damit der Fluch gebrochen wird. Es ist ihr Boot, das am Ufer liegt. Wenn Kinder den Fluss überquert haben, schickt die Hexe das Boot mit Zauberkräften zurück für die Kinder, die noch kommen.

Die Kinder sollen mit eigenen Kräften das Boot steuern. Wenn aber

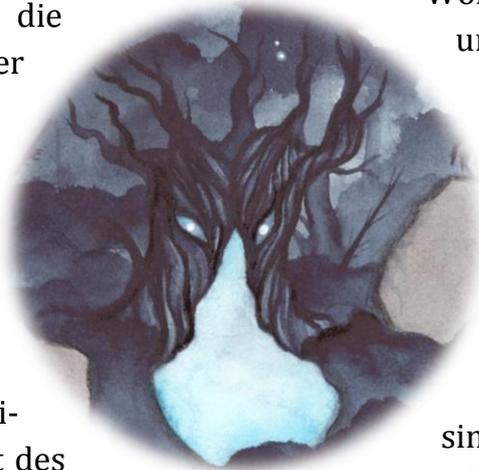
ein einzelnes Kind einsam zurückbleibt und allein am Ufer steht, wird die Hexe diesem letzten Kind über den Fluss helfen.

Wohliges Licht strömt aus der Hexenhütte und Rauch steigt aus dem Schornstein, da die Hexe für die Kinder Kuchen backt. Wenn die Kinder Angst vor den Geistern bekommen, werden sie dort Zuflucht finden.

Die Hexe erzählt den Kindern von zwei Schleichwegen, die in der Nacht kaum zu finden und schwer zu gehen sind. Die Geister kennen diese Wege nicht, sodass die Kinder dort vor ihnen sicher sind. Der erste Schleichweg ist ein grüner Wildwechsel der Hirsche und führt durch einen lichten Wald. Der zweite Schleichweg ist ein grüner Grasweg, der am Rand eines Hügellandes verläuft.

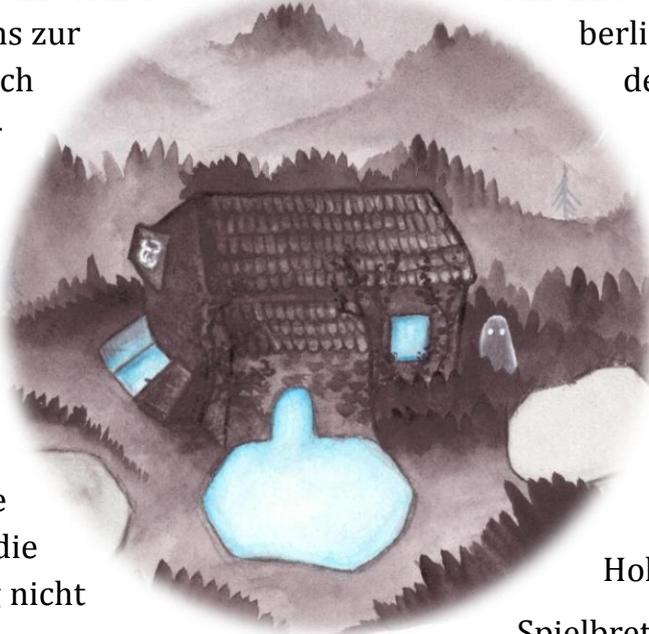
Verlässt man die Hexe und folgt der grauen Straße, so gelangt man zur alten Ruine. Kaltes Geisterlicht schimmert hervor und der zweite der Geister spukt um die Mauern. Von dort führt die Straße zum alten Friedhof unten am Fluss, wo der dritte Geist haust. Irrlichter locken den Blick und der Geist lauert hinter Grabstein und Gruft.

Jenseits der Hügel liegt der "Graue Tann", ein zauberhafter Nadelwald, in dem ein alter Drache schläft. Im Turm am Rand des Waldes lebt der weise Zauberer, der den Schlaf des Drachen hütet. Seine Tür steht



den Kindern offen und wohliges Licht schimmert hinaus auf die Straße.

Auch der Zauberer möchte, dass die Geister erlöst werden und ihre Ruhe finden. So erzählt er den Kindern von einem grünen Saumweg, der am Rand des Grauen Tanns zur Burg führt. Auch dieser Schleichweg ist in der Nacht schwer zu finden und die Kinder kommen auf dem Weg nur langsam voran. Doch sind sie dort sicher, da die Geister den Weg nicht betreten.



Die graue Straße aber führt weiter geradeaus, sodass man an das verlassene Gasthaus gelangt. Zuflucht findet man dort keine mehr, denn hier spukt der vierte Geist.

Hinter dem Gasthaus liegen die Nebelhöhen. Zwischen den Hügeln stehen verlassene Steine, von Irrlichtern umspielt. Nebel streicht über das Land und scheint nach einem zu greifen.

Schließlich gelangen die Kinder zu der alten Wasserburg. Blauer Nebel umwabert das Tor und kein Kind traut sich alleine hindurch. Nur gemeinsam, Hand in Hand können Kinder das Tor durchschreiten und in die Burg gelangen.

Der braune Burgweg führt zwischen alten Trümmern hindurch. In der Dunkelheit

können die Kinder dem Weg nur schwer folgen. Die Geister jedoch gehen ihn mit Leichtigkeit, da sie die Burg aus alten Tagen kennen und wie Nebel schweben können.

Am Ende des Burgweges steht die Zauberlinde. Goldenes Licht umstrahlt den Baum und bietet Zuflucht für die Kinder. Unter den Zweigen schläft die Dryade. Erst wenn ein Mädchen die Dryade erweckt und ein Junge für die Geister um Vergebung bittet, wird der Fluch gebrochen sein.

4. Spielmaterial

Holzkiste

Spielbrett aus 7 Puzzleteilen

12 Figuren für die Kinder (6 Mädchen und 6 Jungen in sechs verschiedenen Farben)

4 weiße Figuren für die Geister

1 sechseckiger Würfel für die Kinder

1 achteckiger Würfel für die Geister

Spielanleitung

5. Spieler und Spieldauer

Das Spiel ist für 2 bis 6 Spieler ab einem Alter von etwa 6 Jahren gedacht. Es ist gut geeignet, um in der Familie mit allen Generationen gemeinsam zu spielen. Die Spieldynamik entwickelt sich am besten ab einer Anzahl von 3 Spielern.

Die Spieldauer beträgt ca. 10 Minuten pro Spieler.

6. Ziel des Spiels

Jeder spielt zwei Kinder, ein Mädchen und einen Jungen. Sie machen sich vom Dorf auf den Weg durch die Nacht, um die Geister von ihrem Fluch zu erlösen.

Der Fluch ist erst gebrochen, wenn mindestens ein Mädchen und ein Junge die Zauberlinde auf der Burgruine erreicht haben. Es kann also geschehen, dass zum Beispiel drei Jungen von drei verschiedenen Spielerinnen an der Linde stehen, aber noch auf ein Mädchen warten müssen, um gemeinsam die Geister erlösen zu können.

Sobald der Fluch gebrochen ist, endet das Spiel. Es haben alle Spieler gewonnen, die mit einem Kind die Linde erreicht haben.

Hat ein Spieler es jedoch geschafft, **mit beiden** Kindern seiner Farbe die Linde zu erreichen, so hat er das Spiel für sich entschieden.

Beispiel (siehe Abbildung):

Es sind bereits drei Kinder im Ziel. Da es nur Jungen sind, ist das Spiel noch nicht beendet. Sie müssen noch auf ein Mädchen warten, um den Fluch brechen zu können.

Folgende Varianten für das Spielende sind in der dargestellten Situation denkbar:

Kommt als nächstes das blaue Mädchen ins Ziel, so haben alle vier Spielerinnen gewonnen.



Gelangt vorher eines der anderen drei Mädchen zur Dryade, so hat die Spielerin gewonnen, die als einzige beide Kinder ins Ziel gebracht hat.

Werden jedoch zuerst das grüne und das gelbe Mädchen mit einem Dreierpasch als Kinderschar gezogen, so sind diese beiden die gemeinsamen Siegerinnen.

7. Spielaufbau

Die Spielerinnen setzen ihre zwei Kinder (das Mädchen und den Jungen ihrer Farbe) in das Dorf, wo das Spiel beginnt (gelbes Feld).

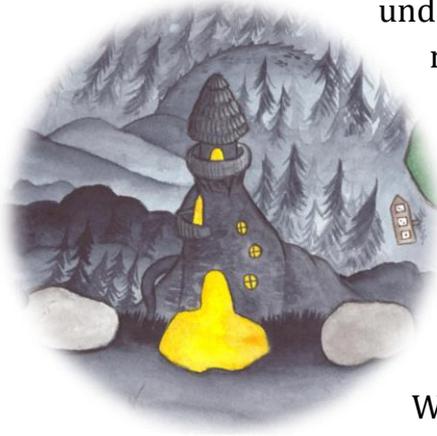
Auf jeden der vier Geisterorte (blaue Felder) wird ein Geist gesetzt.

8. Bedeutung der Felder

Der Weg zur Burg hat Felder mit unterschiedlicher Farbe. Welche Bedeutung die Farben haben, wird im Folgenden erläutert.

Graue Felder (Straße)

Auf den grauen Feldern können sich die Kinder und die Geister frei bewegen.



Gelbe Felder

(Zufluchtsorte)

Es gibt **vier** Zufluchtsorte, an denen die Kinder vor den Geistern sicher sind: das **Dorf**, das **Hexenhaus**, den **Zauberturm** und die **Zauberlinde** der Dryade.

Wenn ein Kind von einem Geist erschreckt (rausgeworfen) wird, läuft es ängstlich zurück zum letzten gelben Feld, das es auf seinem Weg überquert hat.

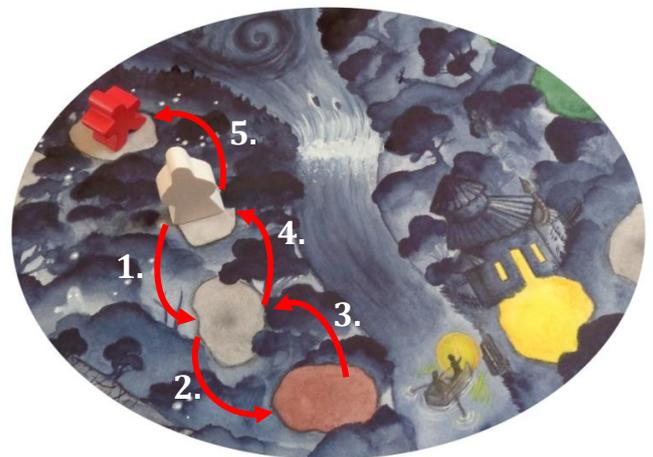
Zu Beginn des Weges werden die Kinder daher bis zum Dorf zurücklaufen, wenn sie von einem Geist verjagt werden. Hat ein Kind jedoch den Fluss überquert und das Hexenhaus erreicht, so wird es danach nicht weiter zurücklaufen als bis zum Hexenhaus. Hat ein Kind den Turm des Zauberers hinter sich gelassen, wird es auch nicht weiter zurücklaufen als bis zu diesem Turm. Wenn ein Kind schließlich die Dryade erreicht hat, wird es dort bleiben, bis das Spiel zu Ende ist. Von den Geistern kann es hier nicht mehr verjagt werden.

Die gelben Felder dürfen von den Geistern weder betreten noch überquert werden!

Daher sind die Geister zwischen den gelben Feldern "eingesperrt". Der erste Geist, der am toten Baum haust, kann sich nur zwischen dem Dorf und dem Hexenhaus bewegen. Der zweite Geist der alten Ruine und der dritte Geist des Friedhofs können nur zwischen dem Hexenhaus und dem Zauberturm gezogen werden. Der vierte Geist schließlich, der das verlassene Gasthaus bewohnt, kann nur zwischen der Zauberlinde und dem Zauberturm spuken.

Wenn ein Geist zu einem gelben Feld gezogen wird, muss er auf dem Feld davor umkehren. Die verbleibenden Punkte der Augenzahl müssen dann in die entgegengesetzte Richtung gezogen werden.

Beispiel:



Die blaue Spielerin würfelt mit dem achtseitigen Würfel eine 5, sodass ein Geist fünf Felder gezogen werden muss. Die Spielerin entscheidet sich für den abgebildeten Geist und zieht ihn zwei Felder in Richtung des Hexenhauses. Vor dem Hexenhaus (gelbes Feld) muss der Geist umkehren und die verbleibenden Züge in umgekehrter Richtung ziehen. So gelangt der Geist zu dem

roten Jungen, der alleine steht und daher zum nächsten gelben Feld (in diesem Fall bis zum Dorf) zurückgesetzt werden muss. Siehe hierzu auch Kap. 13.

Blaue Felder (Geisterorte)

Die Geister wurden verflucht, tagsüber an den Orten zu hausen, an denen sie ihre schlimmsten Taten vollbrachten. Dies sind der tote Baum, die Ruine, der Friedhof und das verlassene Gasthaus.

Die Geister beginnen das Spiel daher auf den blauen Feldern.

Mit Beginn des Spiels (mit Einbruch der Nacht) können die Geister die blauen Felder verlassen und gezogen werden, um die Kinder zu erschrecken.

Kinder dürfen weder einzeln noch als Kinderschar an Geisterorten stehen bleiben.

Die Geisterorte sind so gruselig, dass die Kinder ihren Zug dort nicht beenden dürfen. Wenn Kinder nach der Augenzahl auf ein blaues Feld gelangen würden, müssen sie ihren Zug mindestens ein Feld vorher beenden.

Rote Felder (Hindernisse)

Die Hindernisse (den Fluss und das gruselige Burgtor) kann ein **Kind nicht allein** überwinden. Daher muss ein einzelnes Kind seinen Zug auf einem roten Feld beenden



und **auf andere Kinder warten**.

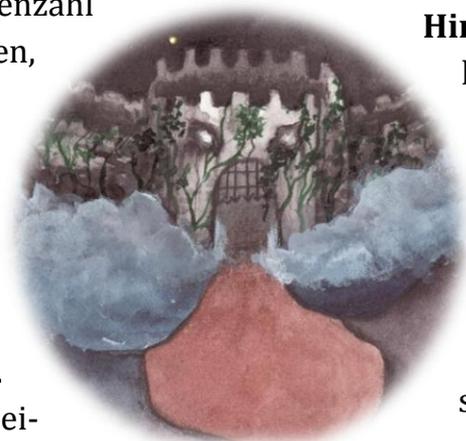
Sobald **mindestens zwei Kinder** auf einem roten Feld stehen, überqueren sie **alle gemeinsam** das Hindernis und werden **sofort** auf das dahinterliegende Feld gezogen. **Die übrigen Punkte** des sechsseitigen Würfels **verfallen** und der Zug wird auf dem Feld hinter dem Hindernis beendet.

Wenn eine Kinderschar auf ein rotes Feld zieht, auf dem ein einzelnes Kind steht, nimmt die Kinderschar das Kind mit über das Hindernis.

Die Hexe lässt kein Kind allein zurück!

Wenn ein Kind allein zwischen Dorf und Fluss zurückbleibt, kann es ohne fremde Hilfe den Fluss nicht überqueren. Daher hilft die Hexe **diesem letzten Kind**. Wenn das Kind das rote Feld am Flussufer erreicht, darf es sofort über den Fluss ziehen und beendet seinen Zug auf dem gelben Feld des Hexenhauses.

Die **Geister** können die roten Felder **ohne Beschränkung** betreten. Das **Burgtor** stellt für den vierten Geist **kein Hindernis** dar und er kann hindurch gezogen werden. Jedoch können die Geister **den Fluss nicht überqueren**, da sie das gelbe Feld am Hexenhaus nicht betreten und nicht überschreiten dürfen.

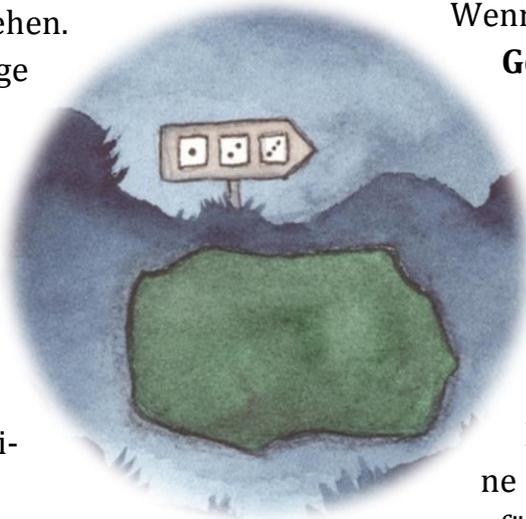


Grüne Felder (Schleichwege)

Die **Geister** finden die Schleichwege nicht. Sie können die grünen Felder **nicht betreten** und ziehen an den Schleichwegen immer vorbei.

Nur Kinder können die **grünen Felder** nutzen und sind dort vor den Geistern sicher. Allerdings sind die Schleichwege in der Nacht schwer zu finden und schwer zu gehen.

Die Schleichwege dürfen von den Kindern nur mit einer **1, 2 oder 3** betreten, gegangen oder verlassen werden. Dies wird durch die Wegweiser verdeutlicht.

Braune Felder (Burgweg)

Die **Geister** können sich auf dem Burgweg **ohne Einschränkung** bewegen. Im Gegensatz zu den Schleichwegen sind die Kinder daher auf dem Burgweg nicht vor den Geistern sicher.

Für die **Kinder** ist der Burgweg **schwer** zu gehen. Sie dürfen ihn nur mit einer **1, 2 oder 3** betreten, gehen oder verlassen. Siehe hierzu auch den Wegweiser auf der Burg.

9. Würfeln und Pasch

Das jüngste Kind beginnt das Spiel. Danach wechseln sich die Spieler im Uhrzeigersinn mit dem Würfeln ab.

Man wirft gleichzeitig den sechsseitigen und achtseitigen Würfel. Der sechsseitige Würfel ist für die Kinder und der achtseitige Würfel für die Geister. Nach dem Würfeln entscheidet der Spieler, welches seiner Kinder und welchen Geist er ziehen möchte. Der Spieler bestimmt außerdem, ob er **zuerst den Geist oder zuerst das Kind** bewegt.

Wenn man einen **Pasch** wirft, werden die **Geister nicht bewegt**. Stattdessen **muss** die Spielerin eine **Kinderschar** ziehen, auch wenn keines ihrer Kinder in einer Kinderschar steht. Dabei gilt die Augenzahl des sechsseitigen Würfels (der Pasch wird nicht zusammengerechnet). Die Spielerin entscheidet, welche Kinderschar gezogen wird. Wenn keine Kinderschar auf dem Spielbrett steht, verfällt der Pasch.

Nach dem Pasch ist die Spielerin nochmal an der Reihe und würfelt wieder beide Würfel.

Die Regeln für das Ziehen eines Kindes, einer Kinderschar und eines Geistes sind zu beachten (siehe die folgenden Kapitel).

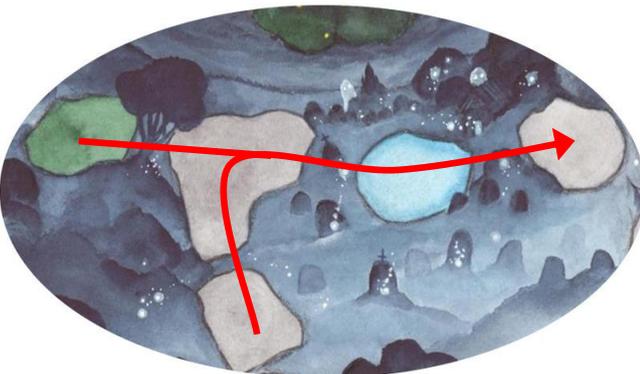
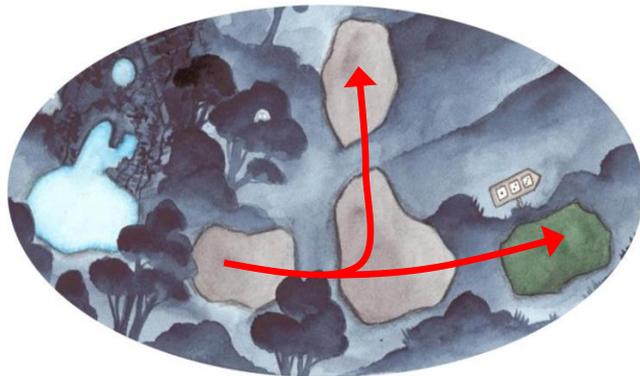
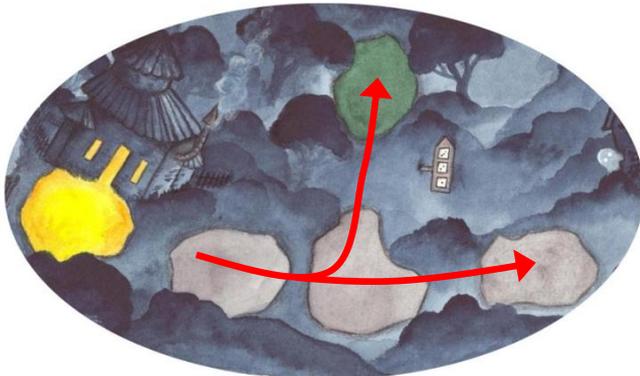
10. Ziehen eines Kindes

Die Augenzahl des **sechsseitigen Würfels** nutzt der Spieler, um **ein Kind** seiner Farbe (Mädchen oder Junge) zu ziehen. Dabei gelten folgende Regeln:

Ein **Zug muss** immer ausgeführt werden, wenn dies möglich ist. Ob man **Mädchen oder Junge** zieht, bleibt dem Spieler überlassen. Wenn man jedoch eines der Kinder

aufgrund der Regeln nicht ziehen kann, muss man das andere Kind ziehen!

Kinder dürfen **nur vorwärts** ziehen (vom Dorf zur Zauberlinde). Siehe dazu folgende Darstellungen der erlaubten Zugrichtung:



Die gewürfelte **Augenzahl** muss **nicht vollständig** gezogen werden. Der Zug darf also vorzeitig beendet werden, zumindest einen Schritt muss man jedoch machen. Diese Regel kann man insbesondere nutzen, um bei anderen Kindern stehenzubleiben.

Es können beliebig viele Kinder auf einem Feld stehen. Sobald mindestens zwei Kinder auf einem Feld stehen, handelt es sich um eine **Kinderschar**. Eine Kinderschar hat vor Geistern keine Angst (siehe Kap. 13)!

Solange ein **Geist bei einer Kinderschar auf dem gleichen Feld** steht, kann ein Kind die Kinderschar nicht verlassen. Man muss also zunächst den Geist wegziehen, um danach sein Kind wegziehen zu dürfen.

Ein **einzelnes** Kind darf **nicht zu einem Geist** auf das gleiche Feld gezogen werden. Auch wenn bei dem Geist eine Kinderschar steht, darf man nicht dazu ziehen. Man muss also zuerst den Geist wegziehen, um sein Kind auf das betreffende Feld ziehen zu dürfen. Andernfalls muss man seinen Zug auf dem Feld vor dem Geist beenden oder am Geist vorüberziehen, wenn dafür die Augenzahl ausreicht.

Welche Auswirkungen die **farbigen Felder** für ein Kind haben, wird in Kap. 8 beschrieben.

11. Ziehen einer Kinderschar

Bei einem **Pasch** muss der Spieler **eine Kinderschar** ziehen, auch wenn sich keines seiner Kinder in einer Kinderschar befindet. Der Spieler wählt eine Kinderschar und zieht sie mit der Augenzahl des **sechseitigen Würfels**. Dabei gelten folgende Regeln:

Eine Kinderschar darf **nur vorwärts** ziehen (vom Dorf zur Zauberlinde).

Im Gegensatz zu einem einzelnen Kind muss eine **Kinderschar so weit wie mög-**

lich ziehen und darf den Zug nicht ohne Grund vorzeitig beenden. Die Augenzahl des sechsseitigen Würfels muss also vollständig gezogen werden, soweit dies möglich ist.

Eine **Kinderschar** hat vor Geistern **keine Angst** und kann daher **zu Geistern auf das gleiche Feld** gezogen werden bzw. mit Geistern auf dem gleichen Feld stehen. Auch darf eine Kinderschar ein Feld verlassen, auf dem sie gemeinsam mit einem Geist steht.

Dennoch darf eine Kinderschar nicht auf den Geisterorten (blauen Feldern) stehen bleiben.

Zu weiteren Auswirkungen der **farbigen Felder** siehe Kap. 8.

12. Ziehen eines Geistes

Mit der Augenzahl des **achtseitigen Würfels** zieht die Spielerin **einen Geist**. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

Die Spielerin hat die freie Wahl, welchen der vier Geister sie zieht.

Die **Augenzahl** ist **vollständig** zu ziehen. Der Zug darf also nicht vorzeitig beendet werden.

Geister dürfen entweder **vorwärts oder rückwärts** gezogen werden. Während eines Zuges ändern die Geister die Richtung

nur, wenn sie auf die gelben Felder treffen, da sie diese nicht betreten und nicht überqueren dürfen.

Wenn ein Geist seinen Zug bei einem **Kind** beendet, das **alleine** auf einem Feld steht, **flieht das Kind** vor Angst **zurück** zum letzten gelben Feld, das es auf seinem Weg bisher überquert hat.

Wie sich die **farbigen Felder** auf das Ziehen der Geister auswirken, wird in Kap. 8 beschrieben.

13. Angst vor den Geistern

Da die Geister aus Nebel sind, können sie den Kindern nichts tun, sie aber gehörig erschrecken!

Wenn ein Geist am Ende seines Zuges auf einem Feld stehen bleibt, wo **ein Kind**

alleine steht, so verjagt der Geist das Kind. Das Kind muss dann zurücklaufen bis zum nächsten Zufluchtsort (zum Dorf, zum Hexenhaus oder zum Zauberturm).

Wenn **mindestens zwei Kinder gemeinsam** auf einem Feld stehen, sind sie eine **Kinderschar** und haben **keine**

Angst mehr vor den Geistern. Eine Kinderschar kann daher

gemeinsam mit Geistern auf dem gleichen Feld stehen, ohne wegzulaufen. Siehe hierzu auch Kap. 11.



14. Kurzanleitung

Spielaufbau

Zwei gleichfarbige Kinder pro Spieler werden in das Dorf (gelbes Feld) und je ein Geist auf die vier blauen Felder gestellt.

Ende des Spiels

Sobald mindestens ein Mädchen **und** ein Junge die Zauberlinde erreicht haben, endet das Spiel. Die Kinder dürfen unterschiedliche Farben haben, sodass mehrere Gewinner möglich sind. Alleine kann man das Spiel nur gewinnen, wenn man mit beiden Kindern seiner Farbe das Ziel erreicht hat.

Strategie

Stehen zwei oder mehr Kinder als "Kinderschar" auf einem Feld, haben sie keine Angst vor den Geistern. Es ist daher oft besser, bei anderen Kindern stehen zu bleiben, als die gewürfelte Augenzahl ganz zu ziehen.

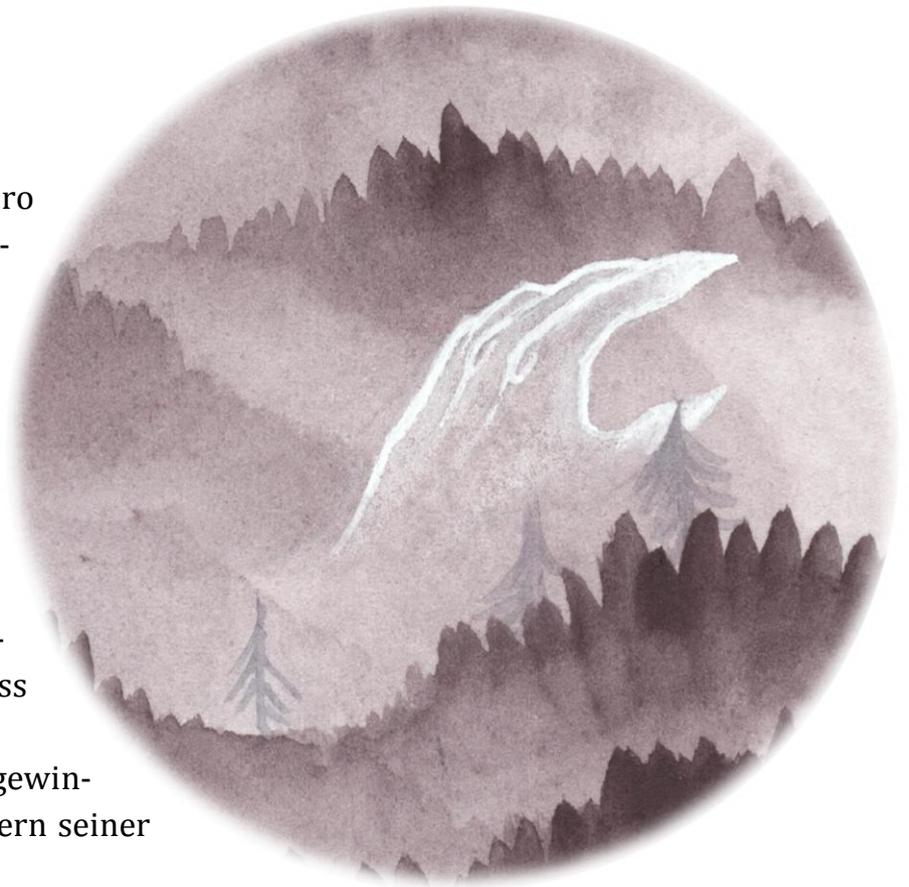
Bedeutung der Felder

Graue Felder (Straße):

- Keine Einschränkungen.

Gelbe Felder (Zufluchtsorte):

- **Kinder** flüchten vor den Geistern hierher zurück.
- **Geister** dürfen gelbe Felder nicht betreten und nicht überqueren.



Blaue Felder (Geisterorte):

- Kinder (auch eine Kinderschar) dürfen hier nicht stehen bleiben.

Rote Felder (Hindernisse):

- Rote Felder dürfen von **Geistern** betreten werden.
- Das Burgtor ist für **Geister** kein Hindernis. Den Fluss können sie wegen der Hexe (gelbes Feld) nicht überqueren.
- **Kinder** können die roten Felder betreten. Wenn sie alleine sind, müssen sie hier auf andere Kinder warten.
- Sobald mind. zwei Kinder auf dem roten Feld stehen, überwinden sie gemeinsam das Hindernis und beenden ihren Zug auf dem nächsten Feld.

Grüne Felder (Schleichwege):

- **Geister** betreten grüne Felder **nicht!**
- **Kinder** dürfen grüne Felder nur betreten oder auf ihnen gezogen werden, wenn man eine **1, 2 oder 3** würfelt.

Braune Felder (Burgweg):

- Geister dürfen braune Felder ohne Einschränkung betreten!
- **Kinder** dürfen braune Felder nur betreten oder auf ihnen gezogen werden, wenn man eine **1, 2 oder 3** würfelt.

Würfeln und Ziehen

Das **jüngste Kind** beginnt. Beide Würfel werden gleichzeitig geworfen!

Ziehen eines Kindes (Holzwürfel, 1-6):

- Eines der Kinder muss um **mindestens ein Feld** gezogen werden, wenn dies möglich ist.
- Nur vorwärts ziehen!
- Der Zug darf vorzeitig beendet werden.
- Ein einzelnes Kind darf nicht zu Geistern auf das gleiche Feld ziehen.
- Ein einzelnes Kind darf aus einer Kinderschar nicht wegziehen, solange ein Geist auf dem gleichen Feld steht.

**Ziehen eines Geistes****(blauer Würfel, 1-8):**

- Ein Geist muss die Augenzahl vollständig vorwärts oder rückwärts ziehen.
- Ein Richtungswechsel während eines Zuges erfolgt nur vor den gelben Feldern!

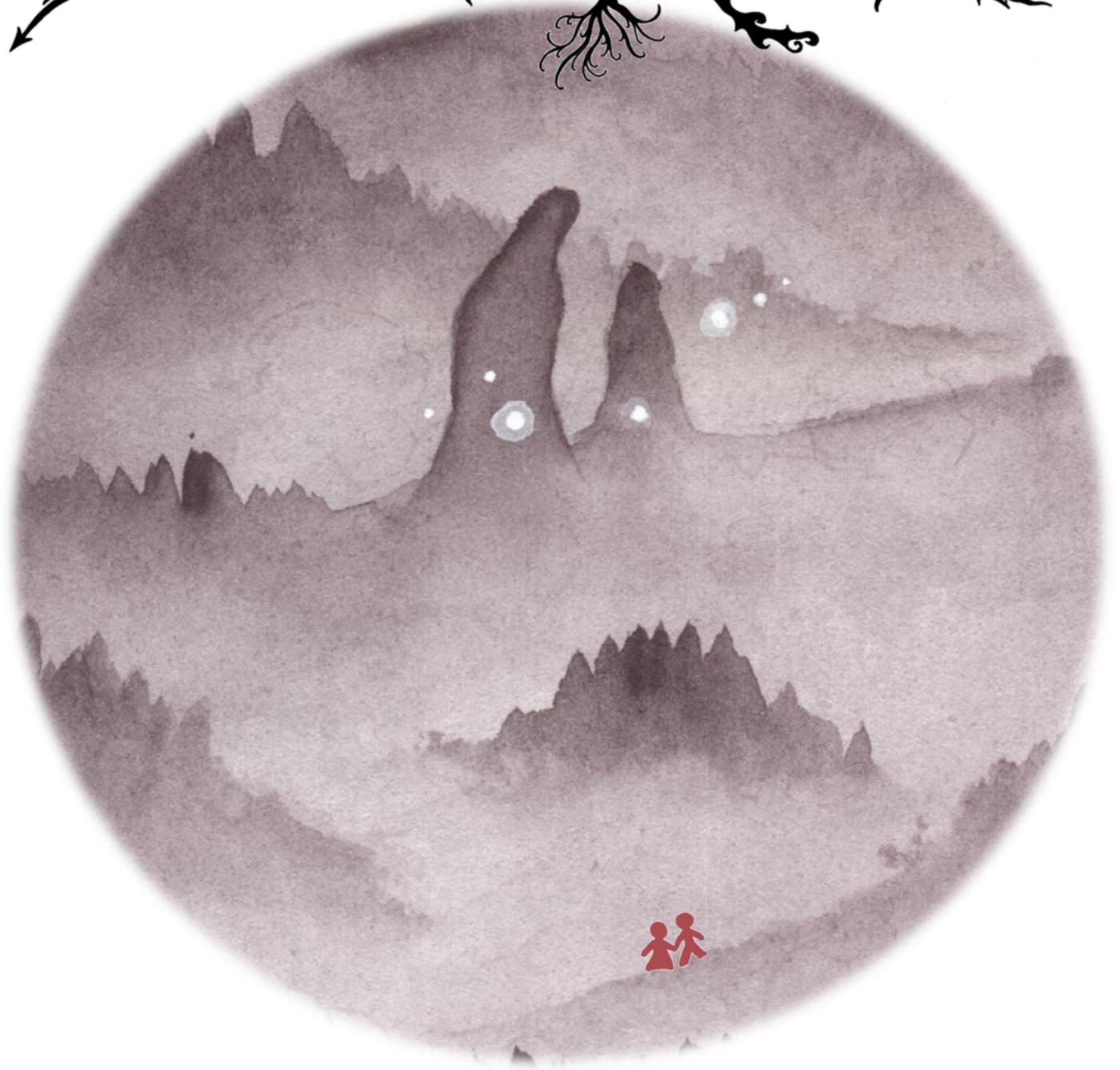
Pasch - Ziehen einer Kinderschar:

- Es wird kein Geist gezogen!
- Die Spielerin bestimmt eine Kinderschar (mind. 2 Kinder auf einem Feld).
- Die ganze Kinderschar zieht um die **ganze** Augenzahl **eines** Würfels vorwärts, soweit dies möglich ist (siehe **Bedeutung der Felder**).
- Eine Kinderschar darf zu Geistern auf das gleiche Feld ziehen und auch von dort weggezogen werden.
- Gibt es keine Kinderschar, die gezogen werden kann, so verfällt der Pasch.
- Nach jedem Pasch darf noch einmal gewürfelt werden!

Angst vor den Geistern

- Wenn ein Geist seinen Zug bei einem Kind beendet, das alleine steht, läuft das Kind vor Angst zurück bis zum letzten gelben Feld, das es auf seinem Weg überquert hat.
- Eine Kinderschar hat vor Geistern keine Angst.

DUNKELWAIDE



CE

ACHTUNG! Nicht geeignet für
Kinder unter 36 Monaten wegen
verschluckbarer Kleinteile!
Erstickengefahr!

