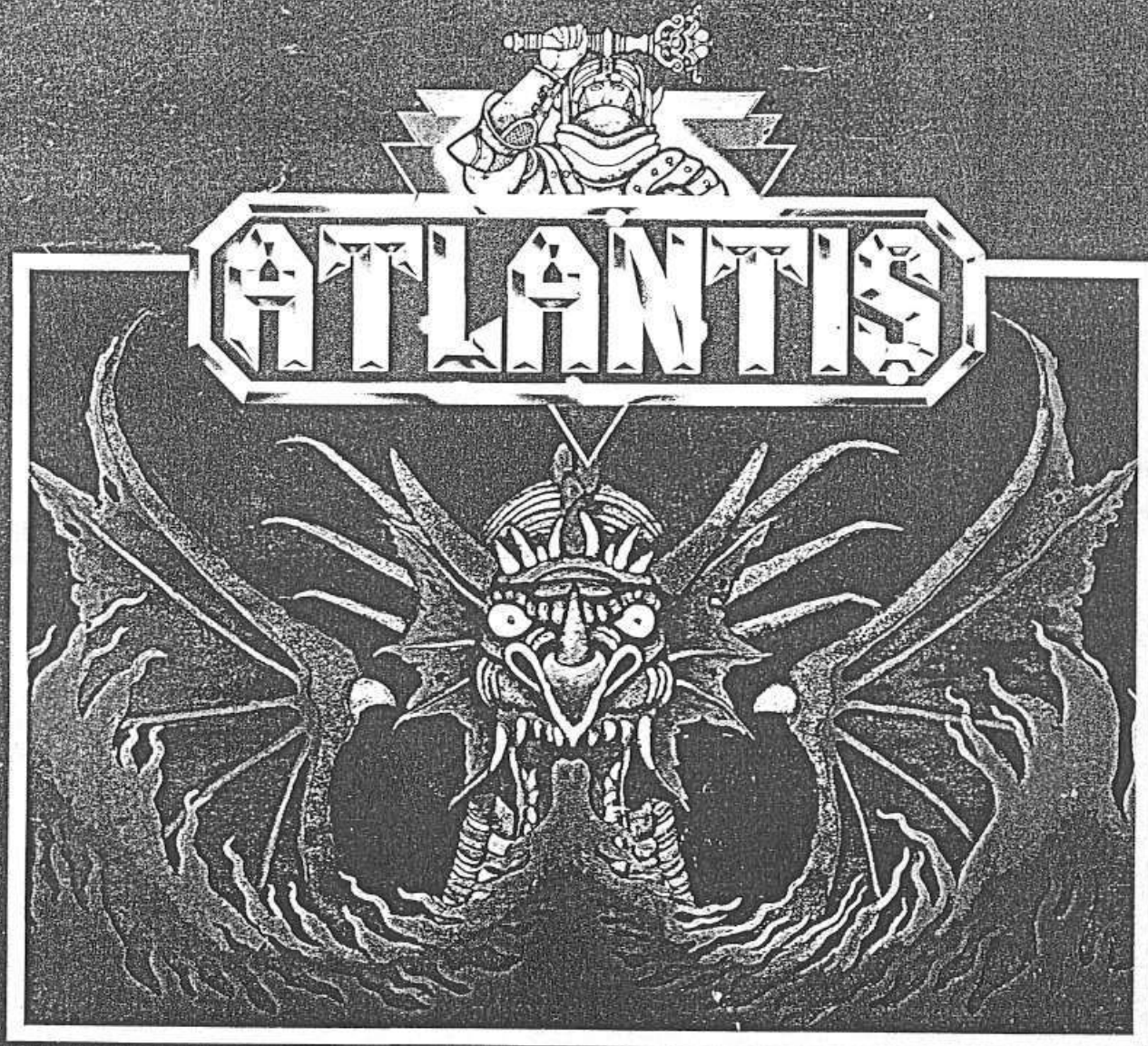




Spielanleitung

1.

Einführung

Das Imperium kehrt zurück! Das Geheimnis seiner Macht ist das magische Zepter. Aufbewahrt und bewacht im Schwarzen Turm. Gesichert durch unbestechliche Elektronik.

Wackere Ritter ziehen in den Kampf, um das Zepter zu erobern. Es ist ein langer Weg zur fast unbezwingbaren Festung. Ein Kampf gegen magische Kräfte und hochentwickelte Technologie.

Der Weg birgt Gefahren und Rückschläge: Drachen, Räuber, Hunger und Pest. Aber es gibt auch Hilfen auf dem beschwerlichen Weg: Wunderheiler, Kundschafter, Pegasus, das fliegende Pferd.

Es gilt, drei Schlüssel zu finden, die den Schwarzen Turm öffnen. Aber erst, wenn der Code gefunden ist. Und dann beginnt der Endkampf gegen die Bewacher. Nur mit durchdachter Strategie und viel Mut ist das Zepter der Macht zu erobern.



2.

Das Spiel in Kürze

ZIEL DES SPIELS

Das Zepter der Macht zu erlangen. Dazu müssen Sie zunächst durch drei Königreiche ziehen und drei magische Schlüssel finden. Bei der Rückkehr ins Heimreich dann müssen Sie das Geheimnis der Schlüssel lösen, den Schwarzen Turm erstürmen und die Räuber im Turm niederkämpfen.

DER GRUNDZUG

1. Immer dann, wenn Ihre Nummer im Display erscheint, sind Sie am Zug.
2. Ziehen Sie Ihre Spielfigur auf ein angrenzendes Territorium (Spielfeld), oder bleiben Sie auf Ihrem gegenwärtigen Territorium stehen.
3. Drücken Sie die zugehörige Taste auf dem Tastenfeld im Turm. Hier wird der Zug registriert, den Sie gemacht haben.
4. Beobachten Sie das Ereignis, das im Display des Turms abläuft.
5. Danach erscheint im Display Ihre Nummer mit Minuszeichen und signalisiert das Ende Ihres Durchgangs.
6. Drücken Sie die NEIN/ENDE-Taste zum Abschließen Ihres Zugs.

WEITERE WICHTIGE PUNKTE

1. Ihr Ritter zieht entgegen Uhrzeigerrichtung von Königreich zu Königreich um das Spielbrett. Es gibt vier Königreiche, die durch Grenzfelder voneinander getrennt werden.
2. Sie verlassen Ihre Zitadelle mit 10 Rittern, 30 Sack Gold und 25 Rationen Proviant.
3. In jedem der drei fremden Königreiche, die Sie besuchen, werden Sie einen Schlüssel finden. In Ihrem Heimreich werden Sie niemals einen Schlüssel bekommen.
4. Achten Sie unbedingt darauf, daß Sie jedes Mal, wenn Sie eine Grenze passieren und ein fremdes Königreich betreten, die GRENZE-Taste drücken.
5. Jeder Zug muß immer durch Drücken der entsprechenden Taste auf dem Tastenfeld des Turms aufgezeichnet werden.

3. EINSETZEN DER BATTERIEN

Aufbau des Spiels

Vorbereitung von Turm, Spielbrett und Spielelementen

- 1 Kunststoff-Turm mit integrierter Elektronik
- 1 Spielbrett aus festem Karton
- 1 Kunststoff-Turmbasis
- 16 Kunststoff-Aufbauten
- 4 Kunststoff-Ritter-Spielfiguren
- 1 Kunststoff-Drache
- 12 Kunststoff-Schlüssel-Träger
- 5 Kunststoff-Flaggen
- 42 Kunststoff-Zählstifte
- 4 Bestandskarten aus Karton
- 4 Kunststoffstege für die Bestandskarten
- 4 Pegasus-Karten aus Karton
- 1 Bogen mit Aufklebern
- 1 Ersatzbirnchen mit Röhrchen
- 1 Anleungsheft

Das Atlantis-Spiel besteht -wie obige Aufstellung zeigt-aus dem elektronischen Turm, einem Spielbrett und vielen Spiel-Elementen, die vor Beginn des Spiels noch ein bißchen vorbereitet bzw. zusammengebaut werden müssen. Lesen Sie bitte sorgfältig die folgenden Anleitungen zum Aufbau des Spiels und zur Erklärung vieler seiner einzigartigen Spielelemente durch.

1. EINSETZEN DER BATTERIEN. Zwei 1,5 Volt R20 Batterien werden zum Betrieb des Turms und seiner Elektronik benötigt. Sie sollten unbedingt Alkaline Batterien benutzen! So werden sie eingesetzt:

A. Drehen Sie den Turm vorsichtig um. Schieben Sie die Batterieabdeckung in Pfeilrichtung (s. Abb. 1),heben Sie sie an, und legen Sie das Batterie-Einlegefach frei.

B. Achten Sie beim Einsetzen der Batterien darauf, daß die Symbole auf den Batterien mit denen im Ablagefach übereinstimmen (s. Abb. 2).

C. Setzen Sie die Abdeckung wieder ein. Gehen Sie umgekehrt (gegen Pfeilrichtung) vor.

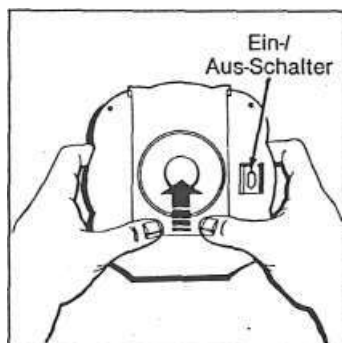


Abbildung 1

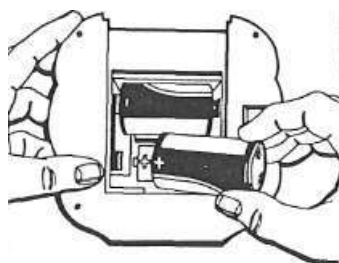


Abbildung 2

Aufbau des Spiels

TESTEN DES TURMS

2. TESTEN DES TURMS. Jetzt überprüfen Sie, ob die Batterien richtig eingelegt sind, und die Elektronik im Turm funktioniert. Dazu schalten Sie den Turm ein, der Schalter befindet sich unter dem Turm (s. Abb. 1), und stellen ihn aufrecht mit dem Sichtfeld nach vorn hin (s. Abb. 3). Es müsste folgendes optisch und akustisch ablaufen:

A. Eine rote 0 erscheint im Digital Display oben und verschwindet schnell wieder. Dafür erscheinen zwei flackernde rote Striche.

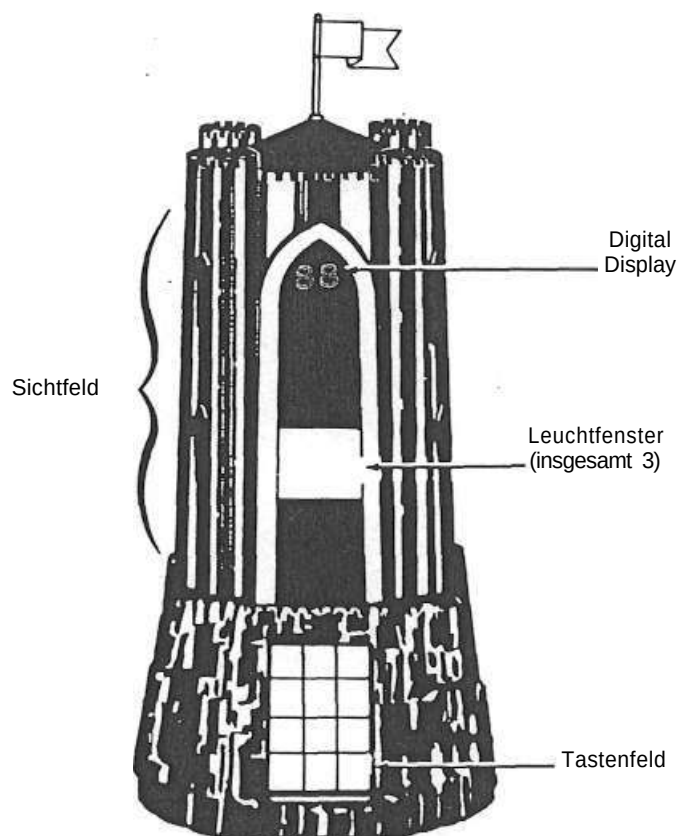


Abbildung 3

Aufbau des Spiels

B. Dann drücken Sie eine beliebige Taste im Tastenfeld. Sie hören, wie sich im Turm ein Motor dreht, und sehen die beiden roten Striche verschwinden. Nacheinander leuchten von oben nach unten drei Fenster auf. Jedesmal, wenn ein Fenster aufleuchtet, hören Sie dazu einen Biepton und sehen Sie im Digital Display die Zahl 88 aufleuchten.

C. Nachdem die drei Fenster aufgeleuchtet und wieder erloschen sind mit den begleitenden Tönen und der Anzeige im Digital Display, flackert Ll rot (gleichbedeutend mit dem Schwierigkeitsgrad 1) im Digital Display dauernd.

D. Danach wird der Turm über den Schalter wieder ausgeschaltet.

WICHTIG: WAS TUN, WENN DER TURM BEIM TESTEN NICHT FUNKTIONIERT?

Wenn der Turm die obigen Signale nicht in der beschriebenen Reihenfolge wiedergibt, stimmt etwas nicht. Wiederholen Sie den Test nochmals, aber warten Sie wenigstens 10 Sekunden, ehe Sie den Turm wieder einschalten.

BEFOLGEN SIE BITTE STETS DIE FOLGENDEN VORSICHTSMASSNAHMEN: WENN SIE DEN TURM AUSSCHALTEN, WARTEN SIE WENIGSTENS 10 SEKUNDEN, EHE SIE IHN WIEDER EINSCHALTEN, UM FEHLFUNKTIONEN ZU VERMEIDEN.

Wenn der Turm noch nicht korrekt reagiert, schalten Sie ihn wieder aus, und prüfen Sie folgendes:

A. Flackernde oder unvollständige Anzeige. Zeigt der Turm flackernde, unvollständige oder gar keine Licht- und Tonsignale an, prüfen Sie bitte die Batterien. Schwache, defekte oder nicht korrekt eingelegte Batterien können die Ursache dafür sein.

B. Nicht aufleuchtende Fenster. Leuchtet eines der drei Fensterfelder nicht auf, könnte ein Birnchen auszutauschen sein. Die im Schwarzen Turm eingesetzten Birnchen sind langlebig und müssen kaum jemals erneuert werden. Ein Ersatzbirnchen liegt für alle Fälle bei.

Aufbau des Spiels

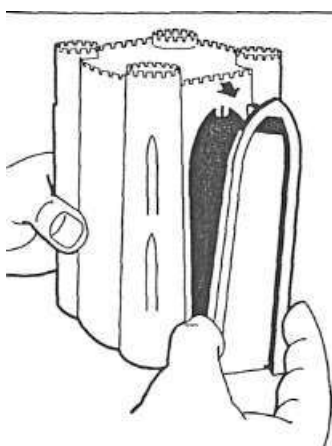


Abbildung 4

So wird ein Birnchen ersetzt.

- Schalten Sie den Turm ein und drücken ein Tastenfeld. Merken Sie sich, welches Fenster nicht aufleuchtet.
- Schalten Sie wieder aus. Greifen Sie das Sichtfeldfenster seitlich und ziehen es aus dem Sichtfeld heraus (s. Abb. 4).
- Drücken Sie die Röhre über das defekte Birnchen, und ziehen Sie das Birnchen aus der Fassung. Nehmen Sie das Birnchen aus der Röhre.
- Drücken Sie das neue Birnchen vorsichtig und leicht mit der Spitze nach vorn in die Röhre. Dann setzen Sie es in die Fassung ein und ziehen die Röhre ab.

VORSICHT: Wenn Sie das eingesetzte Birnchen nicht ohne Schwierigkeiten aus der Röhre befreien können, dann führen Sie einen Bleistift mit der stumpfen (Radiergummi-) Seite in das Röhrchen, drücken vorsichtig auf das Birnchen und ziehen das Röhrchen langsam ab.

- Setzen Sie das Sichtfeldfenster wieder ein: unten in den Schlitz und oben in die V-förmige Kerbe, und drücken es bis zum Einrasten.



Abbildung 5

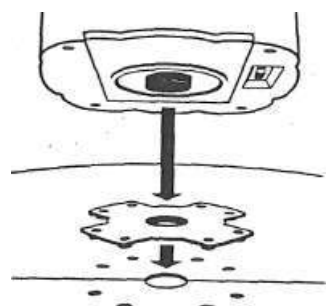


Abbildung 6

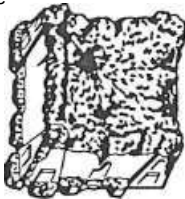
3. AUFBAU DES SPIELBRETTS. Das Spielbrett wird flach aufgelegt. Dann werden die Kunststoff-Aufbauten und der Turm wie folgt auf dem Spielbrett befestigt:

A. Befestigen der Kunststoff-Halteplatte und Turmbasis. Die Turmbasis (s. Abb. 5) wird so mit dem Spielbrett verbunden, daß der Ring in der Mitte der Platte in das Loch in der Spielbrettmittle gesteckt wird. Die acht Zapfen der Basis müssen so ausgerichtet sein, daß sie auf den acht kleinen Löchern im Spielbrett sitzen. Dann wird die Platte nach unten gedrückt.

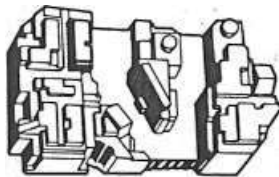
B. Aufstellen des Turms. Der Turm wird aufrecht in die Mitte des Spielbretts gestellt, so daß das Unterteil auf der Halteplatte steht (s. Abb. 6). Diese dient jetzt als Drehteller für den Turm, der entgegen Uhrzeigerrichtung ganz gedreht werden kann.

Aufbau des Spiels

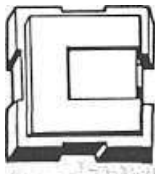
Ruine



Bazar



Grabmal



Asyl



Abbildung 7

C. Aufstellen der 16 Aufbauten. Das Spielbrett ist in vier Königreiche oder Segmente aufgeteilt. Jeweils vier Aufbauten derselben Farbe müssen in einem Königreich aufgestellt werden. Abb. 7 zeigt die vier verschiedenen Aufbauten:

Zum Befestigen der vier Aufbauten am Spielbrett ist folgendes zu beachten:

1. Lösen Sie sorgfältig die 16 Kunststoff-Aufbauten aus den Paketen, die nicht benötigt werden.
2. Stellen Sie die Aufbauten nach Farben zusammen. Jeweils vier Aufbauten derselben Farbe werden auf ein Königreich gestellt.
3. Die Aufbauten kommen jetzt in die auf dem Spielfeld vorgesehenen Positionen. Dann werden die jeweils drei Zapfen unter den Aufbauten in die je drei Löcher im Spielbrett gedrückt. Das wird für alle vier Aufbauten so gemacht.

Aufbau des Spiels

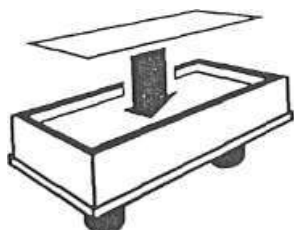


Abbildung 1

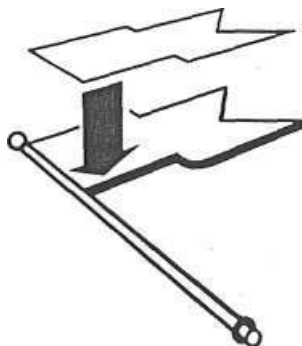


Abbildung 9

4. VORBEREITUNG DER 12 KUNSTSTOFF-SCHLÜSSEL. Die magischen Schlüssel müssen im Verlauf des Spiels gesucht werden. Und so werden sie spielbereit gemacht:

A. Lösen Sie die Kunststoff-Träger aus den Rahmen.

B. Einer der Aufkleber wird vom Bogen mit den Schlüssel-Abbildungen gelöst und von oben in die Mitte der Vertiefung geklebt (s. Abb. 8). Es gibt 12 dieser Aufkleber: vier goldene, vier silberne und vier bronzene. Alle sind wie beschrieben auf die Träger zu kleben.

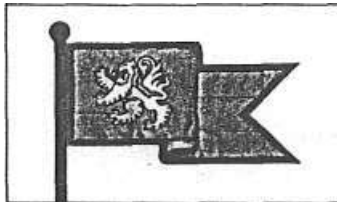
C. Alle Schlüssel werden dann für alle Spieler erreichbar neben dem Spielbrett abgelegt.

5. VORBEREITUNG DER 5 KUNSTSTOFF-FLAGGEN. Zum Spiel gehören fünf Flaggen...Vier davon repräsentieren die Königreiche Arisilon, Brynthia, Durnin und Zenon und werden dem entsprechenden Segment auf dem Spielbrett zugeteilt. Die fünfte Flagge gehört zum Schwarzen Turm und wird auf seiner Spitze angebracht. Alle Flaggen müssen sorgfältig mit den Aufklebern versehen und vor Spielbeginn auf dem Spielbrett aufgestellt werden. Folgendes ist zu beachten:

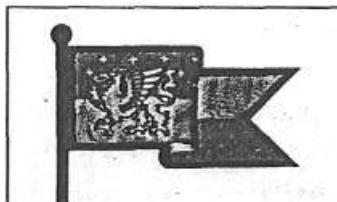
A. Brechen Sie vorsichtig alle Flaggen von den Rahmen.

B. Der Bogen enthält 10 Flaggen-Aufkleber...je zwei gleiche gehören zu einer Flagge...je einer kommt auf jede Seite. Die Aufkleber sind aus dem Bogen zu lösen und sorgfältig anzubringen (s. Abb. 9).

Aufbau des Spiels



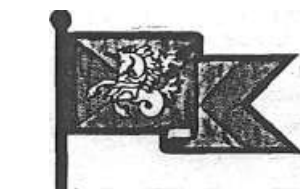
Arisilon



Brynthia



Durnin



Zenon



Schwarzer Turm

C. Die Flaggen werden wie folgt den Wappen der Zitadellen zugeordnet:

Die Flagge des Königreichs Arisilon zeigt einen gelben Löwen auf rotem Feld.

Die Flagge des Königreichs Brynthia zeigt ein hellgelbes Wappentier auf blauem Feld.

Die Flagge des Königreichs Durnin zeigt einen blauen doppelköpfigen Falken auf gelbem Feld.

Die Flagge des Königreichs Zenon zeigt ein weißes Einhorn auf grünem Feld.

Die Flagge des Schwarzen Turms zeigt einen schwarzen Drachen auf dunkelrotem Feld.

D. Stecken Sie die vier Flaggen in die Löcher im Spielbrett bei den Zitadellen der jeweiligen Königreiche.

E. Die Flagge des Schwarzen Turms stecken Sie in das Loch in der Spitze des Turms.

WICHTIG: Zum Abbau des Spiels werden alle Flaggen wegen Bruchgefahr vom Spielbrett und vom Turm genommen.

6. VORBEREITUNG VON BESTANDSKARTEN UND STIFTEN.

Jeder Spieler bekommt eine Bestandskarte mit Markierungsstiften, die den Bestand an Rittern und erworbenen Gegenständen anzeigen, wie sie gewonnen, verloren oder gekauft werden im Verlauf des Spiels. So werden die Karten für das Spiel vorbereitet:

A. Die ausgestanzten Karten werden aus dem Karton gebrochen. Jeder Spieler bekommt eine Karte und einen Steg. Legen sie Ihre Bestandskarte in den Steg und drücken Sie sie fest. Die Ablagen unten am Steg sind für Zahlstifte und Pegasus-Karte bestimmt.

B. Die kleinen roten Stifte werden aus dem Rahmen gedreht. Jeder Spieler bekommt 10 Stifte.

Aufbau des Spiels

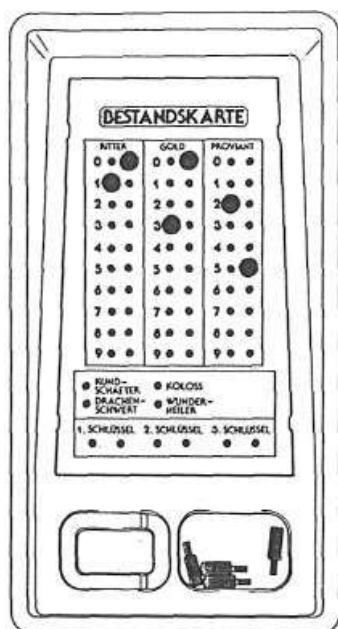


Abbildung 10

Die Position der Stifte zu Beginn des Spiels.

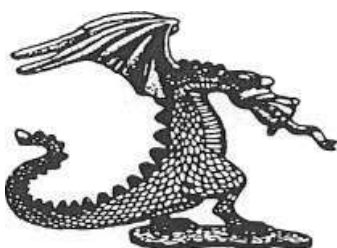
Anmerkung: Die jeweils linken Lochreihen sind die Zehner-, die rechten die Einerwerte. Auf der Abbildung markieren die Stifte 10 Ritter, 30 Sack Gold und 25 Rationen Proviant.

C. Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels
10 Ritter
30 Säcke Gold und
25 Rationen Proviant.

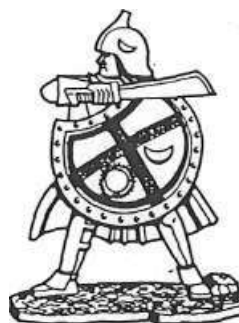
Diese Vorräte werden auf der Bestandskarte mit den Stiften markiert. Die vier zusätzlichen Stifte werden in die Ablage rechts im Steg gelegt. Abb. 10 zeigt, wie es richtig gemacht wird. Im Verlauf des Spiels werden die Stifte auf den Karten nach oben und unten gesteckt, um so die sich ständig ändernden Bestände an Rittern, Gold oder Proviant nachzuhalten.

ANMERKUNG: Weitere wertvolle Hufen für das Spiel wie Kundschafter, Koloss, Wunderheiler oder das Drachenschwert müssen ebenfalls mit jeweils einem Stift markiert werden. Die magischen Schlüssel, die es zu finden gilt, werden mit den jeweiligen Trägern -nicht mit Stiften- markiert.

7. WEITERE SPIELELEMENTE. Der Kunststoff-Drache, die vier Ritterfiguren und die vier Pegasus Spielkarten werden in der Spielfeldmitte aufgestellt. Und so sehen sie aus:



Drache



Ritter



Pegasus

VOLLSTÄNDIG AUFGEBAUTES SPIELBRETT

Aufbau des Spiels

SO SOLLTE DAS VOLLSTÄNDIG AUFGEBAUTE SPIELBRETT AUSSEHEN

DIGITAL DISPLAY FENSTER
Anzeige von Buchstaben und
Zahlen, die die Spielaktionen
signalisieren und die
farbigen Bilder im unteren
Displayergänzen

DREI LEUCHTFENSTER
Anzeige der spannenden
Ereignisse durch farbige
Bilder

12 SENSORTASTEN
Druck auf die Tasten löst
Spielaktion aus

EIN-/AUS-SCHALTER
Mit diesem Schalter unter
dem Turm wird das Spiel ein-
und ausgeschaltet

**SPIELREICH MIT VIER
KÖNIGREICHEN**
Jedes Königreich mit vier
Aufbauten und seiner Flagge

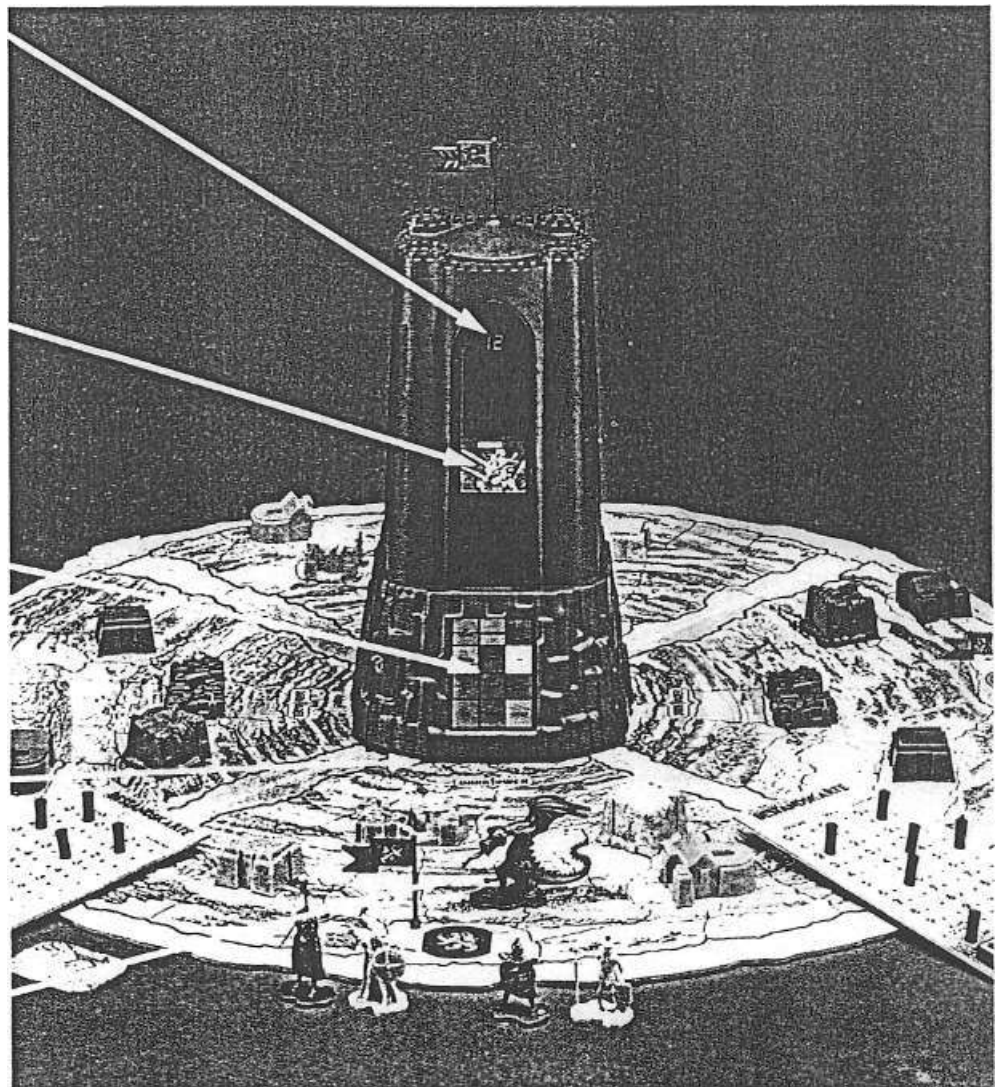


Abbildung 11

4.

Spielregeln: Wahl der Schwierigkeitsgrade und Spieler

1. Das aufgebaute Atlantis-Spiel steht auf festem ebenen Untergrund. Jeder Spieler wählt sich jetzt sein Königreich und setzt sich vor das entsprechende Segment des Spielbretts.
2. Jeder Spieler nimmt sich den zur Farbe seiner Aufbauten passenden Ritter und stellt ihn auf das Feld um die Zitadelle.
3. Alle Spieler legen ihre fertig bestückte Bestandskarte vor sich. Jeder beginnt das Spiel mit 10 Rittern, 30 Sack Gold und 25 Rationen Proviant. Im Verlauf des Spiels muß der Bestand aller Hilfsmittel immer richtig auf der Karte gesteckt sein. Nach jedem Zug aktualisieren!
4. Das Spiel wird eingeschaltet. Wenn im Display die beiden roten Striche erscheinen, drücken Sie auf ein beliebiges Tastenfeld. Jetzt sehen Sie alle die Signale, die beim Testen des Turms (Seiten 5 + 6) unter "Aufbau des Spiels" beschrieben wurden. Ein flackerndes rotes L1 bleibt im Display zur Wahl des Schwierigkeitsgrades.

DIE VIER SCHWIERIGKEITSGRADE

In den Turm sind vier Schwierigkeitsgrade einprogrammiert. Jeder Grad kann von einem bis zu vier Herausforderern gespielt werden. Drei Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich durch die Zahl der Räuber, die beim Endkampf im Turm niedergekämpft werden müssen. Der vierte Grad ist ein spezielles Lernprogramm, das mit den verschiedenen Funktionen auf dem Eingabe-Tastenfeld vertraut macht.

Wie stark fühlen Sie sich?

Wählen Sie den gewünschten Schwierigkeitsgrad:

Grad 1..17-32 Räuber sind zu bekämpfen...L1 erscheint im Display

Grad 2...33-64 Räuber sind zu bekämpfen...L2 erscheint im Display

Grad 3...17-64 Räuber sind zu bekämpfen...L3 erscheint im Display

WICHTIG: Schwierigkeitsgrad 4 wird ausführlich in Kapitel 5 auf den Seiten 42 bis 44 erklärt. Bei Grad 4 werden Sie von 16 Räubern im Turm herausgefordert. Als Symbol flackert ein rotes L4 im Digital Display. ZUM JETZIGEN ZEITPUNKT SOLLTEN SIE GRAD 4 NICHT WÄHLEN.

Spielregeln: Wahl der Schwierigkeitsgrade und Spieler

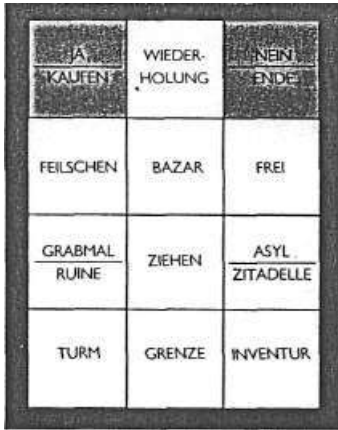


Abbildung 12

So wird ein Schwierigkeitsgrad gewählt: Zur Wahl des Schwierigkeitsgrades drücken Sie die JA/KAUFEN bzw. NEIN/ENDE-Felder (s. Abb. 12) in folgender Folge:

L1 steht jetzt im Display. Und wenn Sie diesen Grad spielen wollen, drücken Sie das JA KAUFEX-Feld, d.h. ja, ich möchte Schwierigkeitsgrad 1 spielen.

Wenn Sie einen anderen Grad spielen wollen, drücken Sie NEIN/ENDE, bis die Schwierigkeitsgrade L2 oder L3 im Display erscheinen. Wenn der von Ihnen gewünschte Grad im Display steht, drücken Sie JA/KAUFEX.

ANMERKUNG: Wenn Sie Ihren Schwierigkeitsgrad gewählt haben, erscheint ein flackerndes Pl im Display. Dieses Symbol fordert Sie auf, dem Turm mitzuteilen, wieviele Spieler mitspielen werden.

DIE ZAHL DER SPIELER

Um dem Turm mitzuteilen, wieviele Spieler sich am Spiel beteiligen werden, gehen Sie genauso vor, wie Sie es für die Festlegung des Schwierigkeitsgrades getan haben. Für ein Spiel allein z.B. drücken Sie das JA/KAUFEN-Feld, wenn Pl im Display steht. Wenn mehr als einer spielen werden, drücken Sie so oft NEIN/ENDE, bis das Symbol im Display erscheint, das der gewünschten Spielerzahl entspricht, dann drücken Sie entsprechend JA/KAUFEN, und der Computer registriert, daß entsprechend viele Spieler spielen.

ANMERKUNG: Sobald Sie die Zahl der Mitspieler eingegeben haben, beginnt das Spiel. Sie hören eine kurze musikalische Ouvertüre, und eine rote 1 erscheint im Display. Das bedeutet, daß Spieler 1 an der Reihe ist. Es muß zuvor natürlich festgelegt werden, wer das ist. Das Spiel geht dann rechts vom beginnenden Spieler weiter, d.h. dieser Spieler ist die Nummer 2 usw.

DIE REIHENFOLGE DER SPIELER

Die Reihenfolge im Spielablauf wird vom Turm überwacht. Das Symbol im Fensterdisplay zeigt an, welcher Spieler als nächster an der Reihe ist. Wenn Sie also Ihre Nummer im Display sehen, wissen Sie, daß jetzt Ihr Durchgang beginnt.

Spielregeln: Wahl der, Schwierigkeitsgrade und Spieler

SO ENDET DER DURCHGANG EINES SPIELERS:

WENN IHR SYMBOL MIT EINEM MINUSZEICHEN DAVOR IM DISPLAY ERSCHEINT, DANN ZEIGT DER TURM IHNEN DAS ENDE IHRES DURCHGANGS AN.

WICHTIG: WENN SIE DIESES ZEICHEN ZUM BEENDIGEN IHRES ZUGES BEKOMMEN, MÜSSEN SIE DAS NEIN/ENDE-FELD DRÜCKEN, UM IHN TATSÄCHLICH ABZUSCHLIESSEN.

4. SPIELZUG

Spielregeln: Grundzüge

Das Spielfeld und das Tastenfeld

WODIE ZÜGE AUF DEM SPIELFELD AUSGEFÜHRT WERDEN.

Abbildung 13 zeigt das Spielbrett. Sie weist den Weg eines Spielers durch die vier Königreiche nach.

Wie Sie sehen, ist die Welt des Schwarzen Turms in die vier Königreiche Arisilon, Brynthia, Durnin und Zenon eingeteilt. Eines dieser Königreiche ist Ihr Heimreich, die drei anderen Königreiche werden als die fremden Reiche bezeichnet. Sie müssen auf Ihrem Weg um das Spielfeld durch alle drei fremden Königreiche und in jedem einen Schlüssel finden: einen bronzenen Schlüssel im ersten fremden Königreich, einen silbernen Schlüssel im zweiten und einen goldenen Schlüssel im dritten. In Ihrem Heimreich werden Sie keinen Schlüssel finden.

Jedes Königreich besteht aus vielen Territorien. Ein Territorium ist ein Spielfeld. Auf einigen Territorien stehen Aufbauten wie Ruinen, Grabmäler, Bazare oder Asyle. Die Grenzen sind die vier langgestreckten engen Territorien, die die Königreiche voneinander trennen. Eine Grenze wird als ein Spielfeld angesehen.

Schwarzer Turm-Felder sind die vier Felder, die die Turmbasis umgeben. Jedes Königreich hat eines dieser Felder, die jeweils als ein Territorium und damit ein Spielfeld gelten. Das Schwarzer Turm-Feld darf erst am Ende des Spiels betreten werden, wenn die Belagerung des Turms beginnen soll.

Die Zitadellen sind die Ausgangsfelder für die Ritter. Es gibt vier dieser Felder. Kein Ritter darf je ein fremdes Zitadellen-Territorium betreten.



Spielregeln: Grundzüge

SPIELZUG

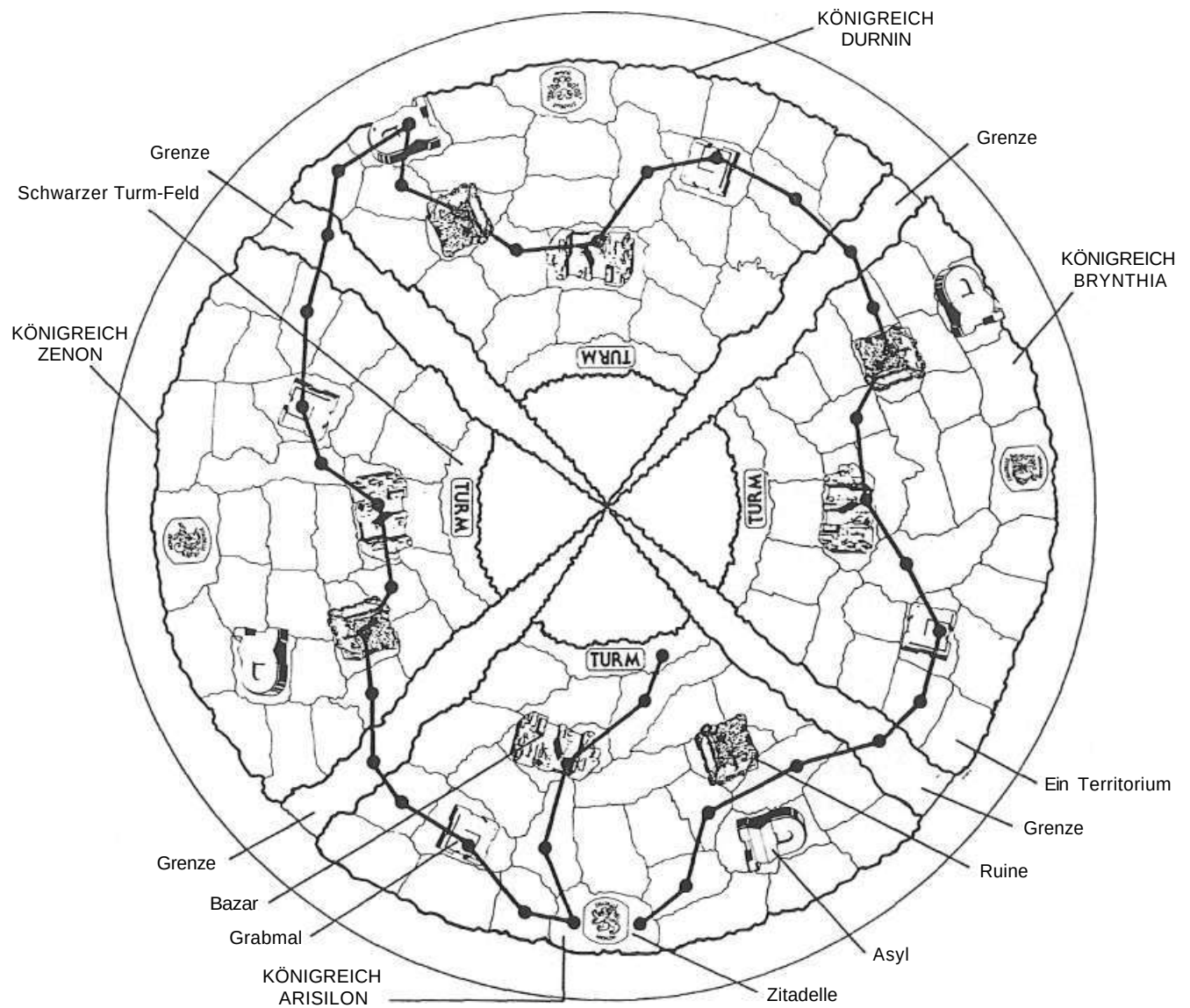


Abbildung 13

Ein möglicher Spielzug des Arisilon-Spielers durch die drei Königreiche und zurück nach Arisilon mit dem Ziel, den Turm zu belagern!

SPIELZUG

Spielregeln: Grundzüge

Ziehen auf angrenzende Territorien (Spielfelder)

Eine Spielfigur **kann** von A nach C und umgekehrt ziehen.

Oder eine Spielfigur kann von A nach B und umgekehrt ziehen.

Oder eine Spielfigur kann von B nach C und umgekehrt ziehen.

Eine Spielfigur darf nicht von A nach D oder umgekehrt ziehen, weil diese nicht aneinandergrenzen.

STRATEGISCHER HINWEIS:
Suchen Sie stets den kürzesten Weg zum Zielfeld.

Vergleichen Sie Route I mit Route II. Route I ist viel kürzer. Es werden nur zwei Züge benötigt, um ein bestimmtes Spielfeld zu erreichen, während Route II vier Züge zum Erreichen desselben Spielfeldes erfordert.

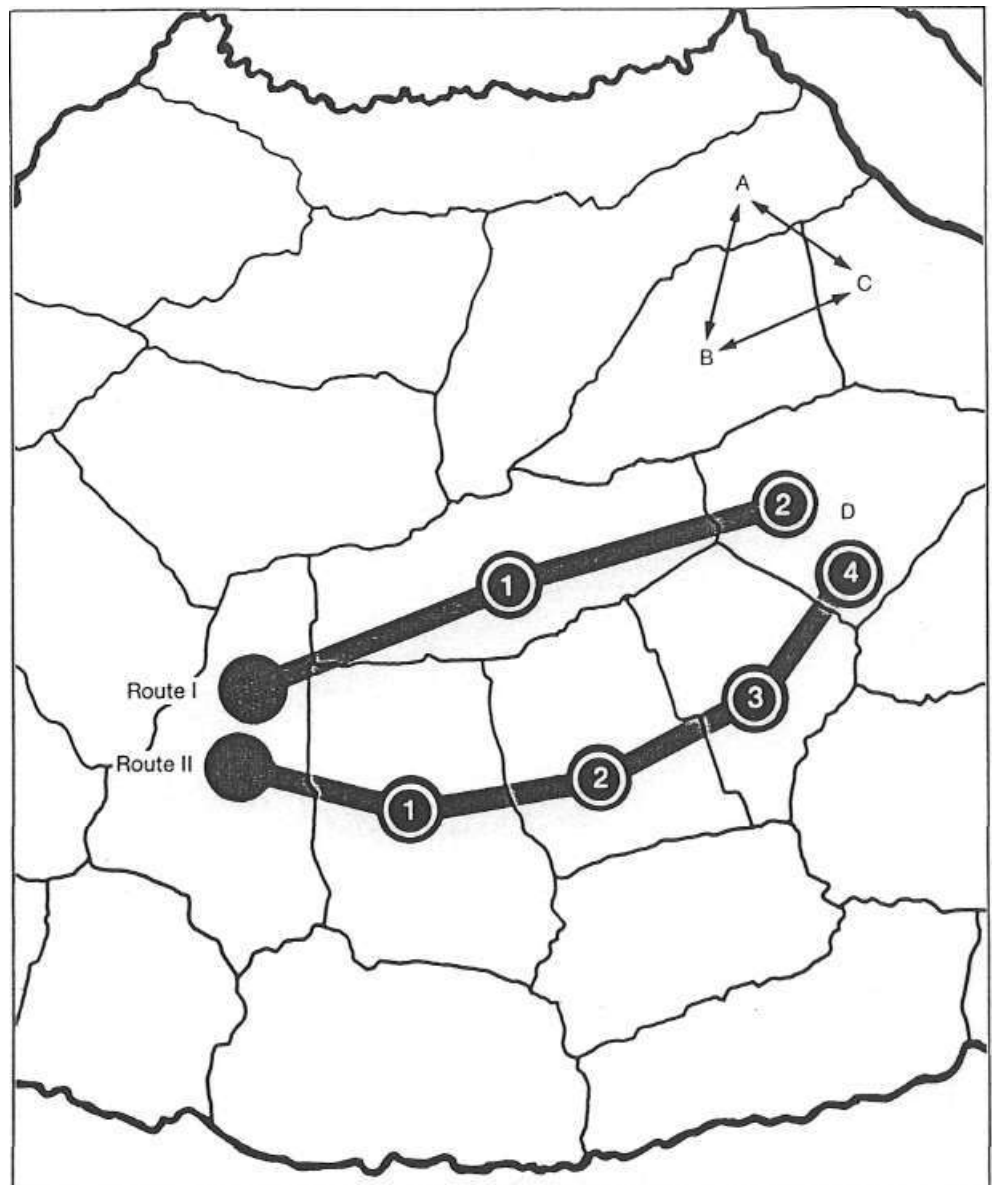


Abbildung 14

Spielregeln: Grundzüge

DRÜCKEN DES
TASTEN-
FELDES

DER GRUNDZUG.

In Ihrem Durchgang ziehen Sie Ihre Spielfigur auf dem Spielfeld und drücken eine entsprechende Taste auf dem Tastenfeld.

Wie gezogen wird.

1. Sie dürfen Ihre Spielfigur nur um ein Feld pro Durchgang weiterziehen. Die Spielfigur darf aber auch auf einem Territorium stehenbleiben statt weiterzuziehen, z.B. wenn Sie sich im Bazar aufhalten und im nächsten Durchgang weitere Dinge kaufen wollen.
2. Wenn Sie Ihren Ritter auf ein neues Spielfeld führen, achten Sie darauf, daß es angrenzt. Angrenzende Territorien haben gemeinsame Grenzlinien (s. Abb. 14).

WICHTIG: Zwei oder mehr Spielfiguren dürfen gleichzeitig dasselbe Spielfeld besetzen.

3. Grenzfelder sind die langgestreckten Territorien, die die Königreiche voneinander trennen. Wenn Sie ein Grenzterritorium verlassen, um ein neues Territorium in einem anderen Königreich zu betreten, dann darf das jedes Territorium am Grenzfeld sein, Sie können wählen.

4. Wie Abbildung 13 zeigt, müssen Sie mit Ihrem Ritter durch drei fremde Königreiche ziehen und in jedem Reich einen magischen Schlüssel finden. Danach kehren Sie in Ihr Reich zurück, um den Schwarzen Turm zu belagern. Sie ziehen entgegen Uhrzeigerrichtung um das Spielfeld. In jedem Königreich jedoch können Sie beliebig ziehen: hoch und runter, von rechts nach links, von einem Territorium in ein angrenzendes, ganz wie Sie es wünschen.

DIE TASTENFELDER

Jedem Spielzug geht der Druck auf das entsprechende Tastenfeld voraus. Wenn Sie an der Reihe sind, drehen Sie den Turm, bis das Sichtfenster vor Ihnen steht. Die Tasten, die Sie drücken und das, was diese nach sich ziehen, ist nur für Ihre Augen bestimmt. Wenn Sie jedoch mehr Kommunikation mit den Mitspielern wünschen, kann das, was optisch und akustisch vom Turm ausgeht, offen besprochen werden.

4. ZIEHEN-FELD EINSICHERER ZUG

Spielregeln: Die Tastenfelder

Was sie auslösen und wann sie zu drücken sind

Je öfter Sie das Spiel spielen, desto besser werden Sie die akustischen Signale erkennen. Deshalb werden Sie schon bald wissen, was sich bei einem Mitspieler abspielt, wenn Sie die Signale des Turms hören, selbst wenn Sie gar nicht sehen, was im Display geschieht.

Sehen Sie sich das Tastenfeld in Abb. 15 einmal an. Alle 12 Felder werden auf den folgenden Seiten ausführlich erläutert. Achten Sie darauf, daß Sie die Felder fest jeweils in der Mitte drücken.



Abbildung 15

DAS ZIEHEN-FELD

Das ZIEHEN-Feld drücken Sie dann in Ihrem Durchgang, wenn Sie mit Ihrer Spielfigur auf ein angrenzendes Feld ohne Aufbau ziehen, oder wenn Sie Ihren Ritter auf seinem gegenwärtigen unbesetzten Feld stehenlassen wollen. Ein unbesetztes Territorium ist jedes Feld, das keine Aufbauten hat und kein Grenzfeld ist. Nach dem Drücken dieser Taste kann eines der folgenden sechs Ereignisse eintreten:

- 1 SICHERER ZUG
- 2 GEFECHT MIT RÄUBERN
- 3 VERIRRT IN UNERFORSCHTEM GEBIET
- 4 PEST
- 5 ANGRIFF DES DRACHEN
- 6 VERZAUBERT

Bei den meisten dieser Ereignisse werden Sie vom Turm ein ganz bestimmtes Musiksinal hören, während im Display ein farbiges Bild aufleuchtet. In den meisten Fällen wird dazu im Digital Display eine Zahl zu sehen sein, die zum besseren Verständnis der Spielaktion beiträgt.

1. Sicherer Zug. Wenn der Turm Ihnen einen sicheren Zug anzeigt, werden Sie nur einen kurzen Biep-Ton hören. Im Display erscheint kein Bild. Im Digital Display teilt das Signal (Nummer des Spielers mit Minuszeichen) Ihnen das Ende Ihres Durchgangs mit. Drücken Sie NEIN/ENDE zur Beendigung Ihres Durchgangs.

Spielregeln: Das Tastenfeld

ZIEHEN-FELD
GEFECHT MIT
RÄUBERN



2. Ein Gefecht mit Räubern. Zunächst werden Sie ein Hornsignal hören und dann gleichzeitig diese beiden Signale sehen...eine rote Zahl leuchtet im Digital Display und ein Bild der Räuberbande im unteren Fenster-Display. Diese Signale zeigen an, wieviele Räuber Sie angreifen. Dann folgt das erste Gefecht mit Ihren Rittern — eine weitere Folge von Zahl- und Bildsignalen erscheint in den Displays. Sie werden Ihre Ritter im Display sehen und eine Zahl im Digital Display, die Ihnen anzeigt, wieviele Ritter den ersten Angriff überstanden haben. Es folgt ein Bild der Räuber und eine Zahl oben im Display, die die Zahl der überlebenden Räuber zeigt. Dann geht der Kampf weiter, weitere Attacken folgen. Dazwischen erklingen Hornsignale, die unterschiedlich für Erfolg und Mißerfolg sind.

Der Kampf geht solange weiter, bis entweder Sie mit Ihren Rittern gewinnen, und die Räuber verlieren oder umgekehrt.

Die Räuberbande verliert/Sie gewinnen...Nach der letzten Attacke leuchtet das Bild der Ritter und die Zahl der Überlebenden im Digital Display. Es folgt das Bild der Räuber begleitet von einer 0 im Digital Display. Das bedeutet, Sie haben alle Räuber ausgeschaltet, und Ihre Ritter haben den Kampf erfolgreich bestanden.

Die Räuberbande gewinnt/Sie verlieren...bei der letzten Attacke eines verlorenen Gefechts, wenn Sie lediglich zwei Ritter übrigbehalten haben, leuchtet das Bild der siegreichen Räuberbande im Display auf. Sie hören einen "Trauermarsch", und das letzte Signal des Gefechts erscheint...es ist das Bild Ihrer Ritter ohne Anzeige im Digital Display. Das bedeutet, daß Sie von der Räuberbande aufgerieben worden sind. Ihre Streitmacht ist jetzt bis auf einen Ritter ausgelöscht.

WICHTIG: WENN SIE IN EINEM SPIEL ZU MEHREREN EINEN KAMPF VERLIEREN, DANN IST DER COMPUTER IMMER DARAUF PROGRAMMIERT, DASS SIE EINEN RITTER ÜBRIGBEHALTEN. BEIM EINZELSPIEL JEDOCH WERDEN SIE IM FALLE EINES KAMPFES BIS ZUM BITTEREN ENDE FÜR SIE ALLE RITTER VERLIEREN, UND DAS SPIEL IST DAMIT BEENDET.

Spielregeln: Das Tastenfeld

Das folgende Beispiel zeigt den Ablauf eines Gefechts mit Bild- und Zahlenanzeige im Display. Es zeichnet den Sieg Ihrer Ritter über die Räuberbande auf.



Zahl der angreifenden Räuber



Zahl der Ritter, die die erste Attacke überstanden haben



Zahl der Räuber, nach dem ersten Angriff



Zahl der Ritter nach dem zweiten Angriff



Zahl der Räuber nach der zweiten Attacke



Zahl der Ritter nach dem dritten Angriff



Zahl der Räuber nach dem dritten Ansturm. Der Kampf ist beendet. Sie haben gewonnen.

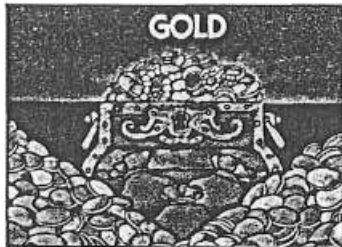
Rückzug aus dem Kampf. Wenn Sie es wollen, brauchen Sie einen Kampf nicht zum Ende führen. Drücken die Räuber Ihre Streitmacht in die Enge, und Sie glauben, nicht mehr gewinnen zu können, drücken Sie einfach das NEIN ENDE-Feld, wann Sie es während des Gefechts wünschen. Halten Sie das Feld gedrückt, bis der Kampf beendet ist. Sie werden wieder den Trauermarsch hören, und das Bild der Ritter leuchtet ohne begleitende Zahlenangabe im Display. Sie verlieren automatisch mindestens einen Ritter, wenn Sie den Kampf vorzeitig abbrechen. Bis zu einem späteren Durchgang wissen Sie nicht, wieviele Ritter Ihnen geblieben sind.

Spielregeln: Das Tastenfeld

ZIEHEN-FELD
KAMPFBEUTE

Warum wird ein Gefecht ausgetragen? Wenn Sie ein Gefecht gewinnen, kann Ihnen das große Vorteile bringen. Sehen Sie, welche Schätze Ihnen zufließen können:

- Gold
- Drachenschwert
- Zauberer mit seinem Fluch
- ein magischer Schlüssel (stets der, den Sie brauchen)
- Pegasus, das fliegende Pferd



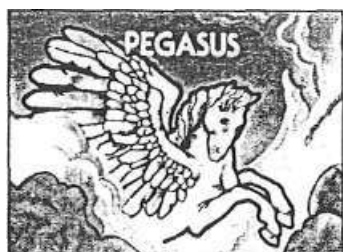
GOLD...wird Ihnen im allgemeinen immer nach einem gewonnenen Gefecht zufließen. Gold ist wertvoll! Mit Gold können Sie im Bazar wichtige Dinge kaufen, die Sie zum Bestehen Ihrer Abenteuer brauchen. Bei folgenden Signalen wissen Sie, daß Sie mit Gold belohnt werden: eine Zahl im Digital Display, ein aufleuchtendes Bild mit Gold und dazu ein Biep-Geräusch. Wenn Sie z.B. die Zahl 43 in der Digital Anzeige sehen und das Gold-Bild, wissen Sie, daß Sie jetzt über 43 Sack Gold verfügen.

WICHTIG: Die im Display angezeigte Zahl ist immer das Gesamt Ihrer Goldbestände. Der Computer im Turm addiert automatisch das gewonnene Gold zu Ihren Beständen, d.h. die angezeigte Zahl ist der neue Bestand. Diese fortlaufende Gesamtbestandsanzeige erleichtert Ihnen das Fortschreiben auf Ihrer Bestandskarte erheblich.

BITTE BEACHTEN SIE, daß jeder Ihrer Ritter maximal sechs Sack Gold tragen kann. Wenn Sie z.B. 60 Sack Gold besitzen und nur sechs Ritter, kann Ihre Streitmacht höchstens 36 Sack Gold mit sich tragen. Weil Sie für Ihre Vorräte nicht genügend Träger haben, bestraft Sie der Turm, und nimmt Ihnen alles überhängende Gold weg. Diese Bestrafung können Sie umgehen, wenn Sie einen Koloss besitzen, der allein 50 Sack Gold tragen kann. Den Koloss können Sie im Bazar erwerben. Details dazu unter "BAZAR"-Taste auf den Seiten 28-34.

DREI MAGISCHE SCHLÜSSEL -BRONZE, SILBER UND GOLD. Sie können nach einem erfolgreichen Kampf mit einem der magischen Schlüssel belohnt werden. Sie erinnern sich, daß jeder Spieler alle drei Typen der magischen Schlüssel besitzen muß, ehe er den Schwarzen Turm belagern darf. Der Turm zeigt den Gewinn eines Schlüssels durch Aufleuchten des Schlüsselbildes im Display, das von einem Biepton begleitet wird. Wenn Sie mit einem bestimmten Schlüssel belohnt werden, nehmen Sie den entsprechenden Schlüssel-Träger und stecken ihn auf Ihrer Bestandskarte in die entsprechende Position. Sie

Spielregeln: Das Tastenfeld



können pro Königreich nur einen Schlüssel gewinnen, und die Schlüssel werden immer in der Reihenfolge Bronze, Silber, Gold zugeteilt. Sie werden in Ihrem Königreich keinen Schlüssel finden. Der Computer wird Ihnen denselben Schlüssel niemals mehrfach geben. ANMERKUNG: Sie sollten ein Königreich nicht verlassen, ohne den zugehörigen Schlüssel für dieses Königreich zu besitzen. Details dazu unter "GRENZE"-Taste auf den Seiten 35 und 36.

PEGASUS...Wenn Sie nach einem gewonnenen Gefecht mit diesem fliegenden Pferd belohnt werden, erscheint das Pegasus-Bild im Display begleitet von einer trällernden Melodie. Sie nehmen sich sofort eine Pegasus-Karte und legen sie aufgedeckt in die Ablage links im Steg Ihrer Bestandskarte. Jeweils zu Beginn Ihres Durchgangs können Sie Pegasus einsetzen, um auf ein anderes Territorium des Königreichs, in dem Sie sich gerade aufhalten, oder auf ein Territorium in dem Königreich zur Rechten zu fliegen.

WICHTIG:

A. Wenn Sie bereits im Besitz des Schlüssels des Königreichs sind, in dem Sie sich befinden, und Sie mit Pegasus auf ein Territorium mit Aufbau im benachbarten Königreich fliegen wollen, drücken Sie die GRENZE-Taste in diesem Durchgang und warten bis zum nächsten Zug, bis Sie die entsprechende Aufbau-Taste drücken.

B. Sie dürfen jeweils nur eine Pegasus Karte besitzen. Wenn Sie Pegasus einsetzen, müssen Sie die Karte zu den anderen in der Spielfeldmitte zurücklegen. Weitere Einzelheiten erfahren Sie unter "GRENZE"-Taste auf den Seiten 35 und 36.



DAS DRACHENSCHWERT...Wenn Sie nach einem Gefecht mit dem Drachenschwert belohnt werden, erscheint im Display das Bild des Schwertes. Es wird von einem bestimmten Ton begleitet. Stecken Sie sofort einen roten Stift in das Drachenschwert-Loch auf Ihrer Bestandskarte. Dieses Schwert ist eine besondere Belohnung: Im Falle eines Angriffs des Drachen wird das Schwert ihn köpfen, und Ihnen fließen alles Gold und alle Ritter zu, die das feuerspeiende Ungeheuer während des Spiels gesammelt hat. Wenn Sie den Drachen töten, verlieren Sie das Drachenschwert wieder und müssen den Stift wieder aus Ihrer Bestandskarte wegnehmen. Weitere Einzelheiten dazu unter "Drache" auf Seite 26.

Spielregeln: Das Tastenfeld



DER ZAUBERER UND SEIN FLUCH...Der Zauberer ist ein besonderer Schatz, mit dessen Hilfe Sie einen Mitspieler mit einem Fluch belegen können. Wenn Sie nach einem Kampf mit dem Zauberer belohnt werden, erscheint sein Bild im Leuchtfenster mit einem dazugehörigen Tonsignal. Sie sehen dazu im Digital Display den Buchstaben C mit einer Zahl dahinter, die Sie fragt, ob der Spieler mit der entsprechenden Zahl verzaubert werden soll. Wenn Sie das wollen, drücken Sie JA/KAUFEN, wenn Sie es nicht wollen, NEIN/ENDE, bis die Zahl des Spielers erscheint, den Sie verzaubern möchten. Dann drücken Sie die JA/KAUFEN-Taste.

Wenn Sie einen Mitspieler mit dem Fluch belegen, erhalten Sie sofort 1/4 der Ritter und Goldbestände dieses Spielers. Diese werden Ihnen zugeschlagen, und im Display erscheinen Ihre neuen Bestände an Rittern und Gold. Die Bestandskarte bringen Sie bitte auf den aktuellen Stand.

WICHTIG: DIESE FÜNF SCHÄTZE WERDEN NICHT IMMER NACH SIEGREICHEM KAMPF GEWONNEN. MANCHMAL GIBT ES SIE AUCH ALS BONUS BEIM BETRETEN VON GRABMAL- ODER RUINE-FELD.



3. Verirrt in unerforschtem Territorium. In diesem Fall erscheint das Verirrt-Bild im Display mit einem etwas traurigen musikalischen Signal. Wenn Sie Ihren Ritter auf das letzte Territorium zurückgesetzt haben, ist Ihr Durchgang beendet. Wenn Sie jedoch einen Kundschafter besitzen, sehen Sie jetzt dessen Bild im Display aufleuchten. Das bedeutet, daß Sie Ihren Ritter nicht zurücksetzen müssen. Sie dürfen vielmehr eine weitere Taste drücken und einen neuen Zug machen. Sie sehen, daß Kundschafter sehr hilfreich sein können. Details dazu unter "BAZAR" auf den Seiten 28 bis 34.



4. Pest. In diesem Fall taucht das Pest-Bild im Display auf, und der Trauermarsch erklingt. Sofort nimmt der Computer Ihnen zwei Ritter weg, die er gleich von Ihrem Bestand abzieht und den neuen Bestand im Display anzeigt. Wenn Sie jedoch den Wunderheiler besitzen, leuchtet dessen Bild im Display auf. Statt zwei Ritter zu verlieren, werden Sie mit zwei zusätzlichen Rittern belohnt, die zu Ihrem Bestand kommen. Dieser neue Bestand erscheint im Display. Wunderheiler sind sehr hilfreich. Sie können im Bazar erworben werden. Details dazu unter "BAZAR" auf Seiten 28-34.

ZIEHEN-FELD
ANGRIFF DES
DRACHEN
VERZAUBERT

Spielregeln: Das Tastenfeld



5. Angriff des Drachen. Wenn der Drache angreift, taucht sein Bild im Display auf begleitet von einem schrillen Tonsignal. Der Drache ist ein ekliges Biest, und er nimmt Ihnen 1/4 Ihres Goldes und Ihrer Ritter. Ihr neuer verminderter Bestand wird im Display angezeigt.

Die Bestandskarte muß entsprechend aktualisiert werden. Der Drache kann mehrmals im Spiel angreifen, so daß er für gewöhnlich große Reichtümer an Gold und viele Ritter ansammelt. Wenn Sie das Glück haben, das Drachenschwert zu besitzen, wenn er Sie angreift, werden Sie mit den ganzen Schätzen belohnt, die er gehortet hat. Dieses Geschenk an Gold und Rittern kommt zu Ihrem Bestand, der neue Bestand wird im Display angezeigt, und Sie korrigieren Ihre Bestandskarte entsprechend. Das Drachenschwert ist nur gegen einen Angriff einsetzbar. Wenn Sie den Drachen geköpft haben, müssen Sie es zurückgeben. Entsprechend müssen Sie den Stift von Ihrer Bestandskarte wegnehmen.

WICHTIG: Wenn der Drache Sie angreift, nehmen Sie ihn und setzen ihn auf ein beliebiges Territorium mit Ausnahme der Spielfelder mit Aufbauten, der Zitadellen, der Grenzfelder oder der Schwarzer Turm-Felder. Plazieren Sie den Drachen so, daß er einen Gegenspieler blockiert, da kein Ritter auf ein vom Drachen besetztes Feld ziehen darf. Der Drache wird erst bei einem neuen Angriff von diesem Feld genommen und neu plaziert.



6. Vom Zauberer mit dem Fluch belegt. Wenn Sie das unglückliche Opfer sind, das ein Mitspieler für seinen Fluch ausgewählt hat, dann zeigt der Computer Ihnen dies sofort an: im Display leuchtet das Verflucht-Bild auf. Ein trauriges Musiksignal verkündet Ihr Unglück.

Wenn Sie verflucht sind, wird Ihnen 1/4 Ihrer Bestände an Gold und Rittern weggenommen, die der Spieler bekommt, der Sie hat verzaubern lassen. Ihr neuer Bestand wird im Display angezeigt, Sie korrigieren Ihre Bestandskarte bitte. Ihr Zug ist in jedem Fall ungültig, Sie brauchen Ihren Ritter in diesem Durchgang nicht zu bewegen, oder Sie können ihn auf das zuletzt belegte Feld ziehen.

JEDES DIESER SECHS EREIGNISSE KANN NACH DEM DRÜCKEN DER ZIEHEN-TASTE EINTRETEN. EINIGE DAVON KÖNNEN AUCH EINTRETEN, WENN ANDERE FELDER GEDRÜCKT WERDEN.

Spielregeln: Das Tastenfeld^{ff}

ZEICHEN ZUM ENDE EINES DURCHGANGS

WENN EIN EREIGNIS ABGESCHLOSSEN IST, TAUCHT IM DIGITAL DISPLAY IHRE NUMMER AUF MIT EINEM MINUSZEICHEN DAVOR. DIES ZEIGT DAS ENDE DES DURCHGANGS AN. DRÜCKEN SIE DAS NEIN/ENDE-FELD. DIE NUMMER DES NACHFOLGENDEN SPIELERS WIRD IM DISPLAY ANGEZEIGT.

JA KAUFEN	WIEDER- HOLUNG	NEIN ENDE
FEILSCHEN	BAZAR	FREI
GRABMAL RUINE	ZIEHEN	ASYL ZITADELLE
TURM	GRENZE	INVENTUR

DAS GRABMAL/RUINE-FELD

Wenn Sie in Ihrem Durchgang auf einem der vier Felder mit Grabmälern oder Ruinen auskommen, drücken Sie die GRABMAL/RUINE-Taste. Sie werden das Geräusch einer quietschenden Tür vernehmen, und eines der folgenden Ereignisse wird eintreten:

Das Grabmal oder die Ruine sind verlassen. Nichts passiert im Digital Display, kein Bild leuchtet auf. Sie hören lediglich, daß die quietschende Tür geschlossen wird. Damit ist Ihr Durchgang beendet. Drücken Sie NEIN/ENDE.

Oder Sie werden in ein Gefecht mit einer Räuberbande verwickelt. Sie müssen entscheiden, ob Sie kämpfen oder sich lieber zurückziehen wollen. Es läuft dasselbe ab, was unter ZIEHEN-Feld beschrieben wurde. Wenn Sie aus dem Gefecht als Sieger hervorgehen, können Sie mit einigen Schätzen belohnt werden...Gold, einem der magischen Schlüssel, einem Zauberer, Pegasus oder dem Drachenschwert.

Oder Sie werden sofort einen der fünf Schätze als Bonus entdecken, ohne in einen Kampf verwickelt worden zu sein: Gold, das Drachenschwert, Zauberer, Schlüssel, Pegasus.

DIE ASYL/ZITADELLE-TASTE

Das Asyl. Wenn Ihr Ritter auf einem Territorium mit einer Zufluchtstätte landet, drücken Sie das ASYL-ZITADELLE-Feld. Sie hören einen hohen Triller. Wenn Sie Ritter, Gold oder Proviant benötigen, bekommen Sie diese in der Zufluchtstätte, und Ihr neuer Bestand wird im Display angezeigt. Für eine Unterstützung müssen Sie 4 oder weniger Ritter haben, 7 oder weniger Sack Gold, oder 5 oder weniger Rationen Proviant. In diesen Fällen bekommen Sie jeweils einen Bonus vom Asyl.

Spielregeln: Das Tastenfeld

Wenn Sie nichts von alledem benötigen, dann passiert gar nichts, wenn Sie diese Taste drücken. Sie hören lediglich den schrillen Ton, und im Digital Display wird das Ende Ihres Durchgangs angezeigt. Es bedeutet, daß Sie vom Asyl nichts bekommen. Drücken Sie NEIN/ENDE.

Die Zitadelle. Die Zitadellen sind die vier Spielfelder mit den Flaggen der Königreiche und den Wappen. Kein Ritter darf das Zitadellen-Territorium eines fremden Königreichs betreten, sondern lediglich sein eigenes. Dieses geschieht gegen Ende des Spiels, wenn alle drei Schlüssel gefunden und alle vier Grenzen überschritten sind, und Sie bereit, den Turm zu belagern. Dann werden Sie eine Überraschung erleben: Wenn Sie dieses Feld drücken und zwischen 5 und 24 Ritter besitzen, wird Ihre Streitmacht verdoppelt. Wenn Sie weniger als 5 Ritter haben, dann wird die Zitadelle Ihre Ritter nicht verdoppeln, sondern lediglich wie das Asyl Sie mit den üblichen Boni an Rittern, Gold und Proviant versorgen, wenn Sie bedürftig sind.

WICHTIG: Die Verdopplung Ihrer Streitmacht kann sehr bedeutungsvoll für Ihre strategischen Vorbereitungen zur Belagerung der Räuberbande im Schwarzen Turm sein.

ANMERKUNG: Sie können die Zitadelle nur dann wieder aufsuchen, um Ihre Streitmacht zu verdoppeln, wenn Sie in der Zwischenzeit das Grabmal, die Ruine, den Bazar oder das Territorium des Schwarzen Turms in Ihrem Königreich besucht haben.

DAS BAZAR-FELD

Im Bazar können Sie Ritter, Proviant, den Koloss, den Kundschafter und den Wunderheiler erwerben, alles Hilfen, die Ihnen zum Gewinn des Spiels von Nutzen sein werden.

Das Kaufen im Bazar ist etwas umfangreicher als andere Spielaktionen, deshalb sollten Sie Kapitel 5 "Das besondere Übungs-Programm" auf den Seiten 42 bis 45 für den richtigen Umgang mit diesem Zug durcharbeiten.

JA KAUFEN	WIEDER- HOLUNG	NEIN ENDE
FELSCHEN	BAZAR	FREI
GRABMAL RUINE	ZIEHEN	ASYL ZITADELLE
TURM	GRENZE	INVENTUR

Spielregeln: Das Tastenfeld

BAZAR-FELD

Die Signale, die Sie hören und sehen. Wenn Sie Ihre Spielfigur auf eines der Felder mit dem Bazar-Aufbau ziehen, drücken Sie die BAZAR-Taste. Sie werden etwas wie die Musik eines Schlangenbeschwörers hören. Danach zeigt der Computer Ihnen, was zu verkaufen ist, im Fenster- und Digital Display unterstützt durch kurze Bieptöne. Im Digital Display wird angezeigt, wieviel Sack Gold Sie einsetzen müssen, um den entsprechenden Gegenstand zu erwerben. Fünf verschiedene Dinge werden Sie sehen können. Jedesmal, wenn Ihnen ein Gegenstand gezeigt wird, sehen Sie zwei rote Striche aufleuchten, und Sie müssen dem Computer mitteilen, ob Sie ihn zu dem angegebenen Preis kaufen wollen.

Sie können eines der folgenden Dinge in einem Durchgang kaufen:

- einen oder mehrere Ritter
- eine oder mehrere Rationen Proviant
- einen Koloss (sofern Sie ihn noch nicht haben)
- einen Kundschafter (sofern Sie noch keinen haben)
- einen Wunderheiler (sofern Sie noch keinen haben)

ANMERKUNG: Diese fünf Gegenstände werden immer nacheinander in dieser Reihenfolge im Display angezeigt. Für Koloss, Kundschafter und Wunderheiler gelten Besonderheiten. Sie können jeden davon besitzen. Aber was Sie einmal gekauft haben, wird Ihnen nicht wieder im Display gezeigt und zum Kauf angeboten, wenn Sie den Bazar wieder besuchen.

Auswählen des gewünschten Gegenstandes. Wenn Sie einen bestimmten Gegenstand nicht kaufen wollen, dann drücken Sie das NEIN/ENDE-Feld, was bedeutet, daß Sie nicht interessiert sind. Sie wollen mehr sehen. Dann erscheint im Bildschirm der nächste Gegenstand, der zu verkaufen ist, mit seinem Preis. Drücken Sie wieder die NEIN/ENDE-Taste, bis der gewünschte Gegenstand erscheint. Dann können Sie entweder zum angegebenen Preis kaufen, oder Sie feilschen mit dem Händler um den Kaufpreis:

Spielregeln: Das Tastenfeld



FEILSCHEN: Wenn Sie einen bestimmten Gegenstand haben möchten, aber den Preis für zu hoch halten, drücken Sie das FEILSCHEN-Feld. Sie haben eine Chance von etwa 50:50, den Preis um einen Sack Gold herunterzuhandeln. Wenn Sie erfolgreich feilschen, können Sie entweder kaufen oder weiter um den Preis handeln. Dazu drücken Sie wieder die FEILSCHEN-Taste und versuchen, ein noch besseres Geschäft zu machen. Wenn Sie zu gewagt feilschen, riskieren Sie, den Händler zu verärgern. In diesem Fall erscheint sein Bild im Bildschirm mit dem Zusatz: "Bazar geschlossen". Das bedeutet, daß Ihr Durchgang beendet ist, und Sie nichts kaufen können. Drücken Sie NEIN/ENDE. Beim nächsten Durchgang dürfen Sie es erneut versuchen.

Kauf eines Gegenstandes. Wenn Sie etwas zu einem vorgegebenen Preis kaufen möchten, dann drücken Sie das JA/KAUFEN-Feld. Damit teilen Sie dem Computer mit: "Ja, ich möchte diesen Gegenstand zu diesem Preis kaufen."

RITTER: Ritter sind wertvoll, weil sie zum Kampf gegen die Räuberbanden eingesetzt werden und Säcke Gold tragen können.



So werden Ritter gekauft. Wenn Sie Ritter zu einem bestimmten Preis kaufen wollen, drücken Sie JA/KAUFEN, wenn das Bild der Ritter im Display erscheint. Im Digital Display erscheint 01, was bedeutet, daß Sie einen Ritter gekauft haben. Wollen Sie weitere kaufen, drücken Sie das JA/KAUFEN-Feld so oft, bis die gewünschte Zahl von Rittern im Display erscheint. Dann drücken Sie die NEIN/ENDE-Taste zur Beendigung der Transaktion. Der Computer speichert dies sofort und gibt im Display den verbliebenen Goldbestand wieder.

Wie man sonst noch Ritter gewinnt: Sie können Ritter -außer der Möglichkeit, sie im Bazar zu kaufen- auch bei einigen anderen Gelegenheiten im Spiel gewinnen. Sie können Ihre Streitmacht vergrößern, wenn Sie ein von der Pest befallenes Territorium betreten und einen Wunderheiler besitzen, wenn Sie den Drachen mit dem Schwert töten, wenn Sie eine Zufluchtstätte betreten und vier oder

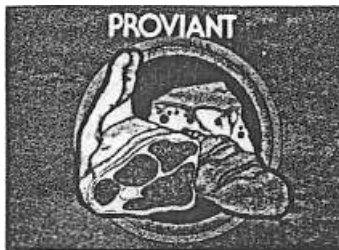
Spielregeln: Die Tastenfeld

BAZAR-FELD

weniger Ritter besitzen, und wenn Sie mit einem Zauberer belohnt werden. Und vergessen Sie nicht, daß Sie Ritter verlieren können, wenn Sie in Gefechte mit Räuberbanden verwickelt werden, wenn Sie ein Pestgebiet ohne Wunderheiler betreten, wenn der Drache Sie angreift, und Sie kein Schwert zur Abwehr haben, und wenn Sie vom Zauberer mit einem Fluch belegt werden.

Die Höchstzahl an Rittern, die Sie erreichen können, beträgt 99.

Jeder Ritter kann sechs Sack Gold tragen. Wenn Ihre Ritter die Höchstmenge Gold tragen, und Sie verlieren im Kampf gegen die Räuber Ritter, dann verlieren Sie automatisch auch Goldbestände.



PROVANT: Proviant ist äußerst wertvoll. Jeder Spieler beginnt mit 25 Rationen. Bei jedem Durchgang, ob Sie Ihre Spielfigur ziehen oder stehenlassen, verbraucht Ihre Streitmacht eine bestimmte Menge: 15 oder weniger Ritter 1 Ration pro Durchgang; 16-30 Ritter 2 Rationen pro Durchgang; 31-45 Ritter 3 Rationen pro Durchgang; 46-60 Ritter 4 Rationen pro Durchgang; 61-75 Ritter 5 Rationen pro Durchgang; 76-90 Ritter 6 Rationen pro Durchgang; 91-99 Ritter 7 Rationen pro Durchgang.

Warnung bei knapp werdendem Proviant. Wenn Ihr Proviant knapp wird, warnt der Computer Sie vor Ihrem Durchgang mit drei kurzen Signalen. Das ist dann der Fall, wenn Sie nur noch Proviant für vier oder weniger Durchgänge haben. Sie müssen dann versuchen, in einen Bazar zu gelangen, und dort Proviant zuzukaufen. Oder Sie müssen ein Asyl anlaufen, um dort kostenlos Proviant zu bekommen, ehe Sie Ritter durch Verhungern verlieren. Wenn Ihnen der Proviant ausgeht, ehe Sie den Bazar oder eine Zufluchtstätte erreicht haben, dann verlieren Sie pro Durchgang einen Ritter durch Verhungern. Das teilt Ihnen der Computer jedes Mal mit dem Trauermarsch mit zu Beginn Ihres Durchgangs. Die Höchstzahl an Proviantrationen ist auf 99 begrenzt.

Spielregeln: Das Tastenfeld

Wie Sie Proviant kaufen können. Proviant wird wie die Ritter gekauft (siehe Seite 30). Proviantrationen werden aber nur zum Festpreis von einem Sack Gold pro Ration abgegeben. Deshalb läßt der Händler hier nicht mit sich über den Preis reden. Wenn das Proviant-Bild im Display erscheint, drücken Sie die JA/KAUFEN-Taste, im Digital Display erscheint 01 zur Anzeige der gekauften Ration. Drücken Sie JA/KAUFEN so lange, bis die von Ihnen gewünschte Zahl von Rationen erscheint. Dann drücken Sie NEIN/ENDE. Der Computer registriert diese Transaktion sofort, läßt im Display das Gold-Bild aufleuchten, und zeigt Ihnen den neuen Goldbestand an.



KOLOSS: Ein Koloss ist hilfreich, weil er 50 Sack Gold tragen kann. Weil er diese Menge tragen kann, benötigen Sie weniger Ritter dazu. Und sparen so Proviant. Jeder Spieler darf nur einen Koloss besitzen, den er während des gesamten Spiels behält.

So wird der Koloss gekauft. Wenn das Koloss Bild im Display erscheint, und Sie den Preis für angemessen halten, dann drücken Sie die JA/KAUFEN-Taste. Der Computer hält diesen Kauf sofort fest, und läßt den Restbestand Ihres Goldes im Display aufleuchten.

Spielregeln: Das Tastenfeld

BAZAR-
FELD



DER KUNDSCHAFTER: Ein Kundschafter ist eine wertvolle Hilfe im Spiel, weil er Sie sicher durch unerforschte Territorien bringt. Sie können sich niemals verirren, wenn Sie ihn besitzen. Wenn also das Verirrt-Bild im Display erscheint, und Sie einen Kundschafter haben, werden Sie automatisch mit einem weiteren Durchgang belohnt, statt einen zu verlieren und zum letzten Ausgangsfeld zurückzumüssen. Jeder Spieler darf nur einen Kundschafter besitzen, den er während des ganzen Spiels behält.

So wird der Kundschafter erworben. Wenn das Kundschafter-Bild im Display zu einem für Sie annehmbaren Preis erscheint (ansonsten mit dem Händler feilschen!), dann kaufen Sie ihn durch Drücken des JA/KAUFEN-Feldes. Der Computer registriert diesen Kauf sofort, läßt im Display das Gold-Bild aufleuchten und zeigt Ihnen den verbliebenen Bestand an Gold nach dem Kauf des Kundschafters im Digital Display an.



DER WUNDERHEILER: Der Wunderheiler ist eine wesentliche Verstärkung Ihrer Streitmacht. Wenn Sie in ein Territorium kommen, in dem die Pest herrscht, und Sie einen Wunderheiler besitzen, wird dieser Ihre Streitmacht um zwei gesunde Ritter vergrößern, statt daß die Pest Ihnen zwei Ritter wegnimmt. Jeder Spieler darf nur einen Wunderheiler besitzen, der ihm während des ganzen Spiels zur Verfügung steht.

So wird der Wunderheiler erworben. Wenn das Bild des Wunderheilers im Display erscheint, und Sie ihn zu dem angegebenen Preis kaufen möchten (ansonsten feilschen!), dann drücken Sie JA/KAUFEN. Der Computer registriert diesen Kauf sofort, läßt im Display das Gold Bild aufleuchten und zeigt den Ihnen verbliebenen Restbestand Ihres Goldes im Digital Display an.

BAZAR-FELD

Spiekegeln: Das Tastenfeld

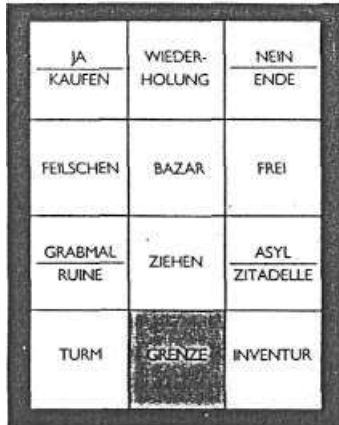
BAZAR GESCHLOSSEN

ALLES, WAS SIE KAUFEN, KOSTET EINE BESTIMMTE ZAHL VON SACK GOLD. WENN SIE EINEN GEGENSTAND KAUFEN, DÜRFEN SIE IHREN GOLDVORRAT NICHT ÜBERSCHÄTZEN. WENN SIE VERSUCHEN, MEHR ZU KAUFEN, ALS SIE SICH LEISTEN KÖNNEN, WIRD DER BAZAR SOFORT GESCHLOSSEN. SIE WERDEN DAS "BAZAR GESCHLOSSEN" BILD IM DISPLAY AUFLEUCHTEN SEHEN, UND IHR DURCHGANG IST ZU ENDE.

SEHR WICHTIG: WENN SIE EINEN BAZAR BESUCHEN, DIE BAZAR-TASTE DRÜCKEN UND ENTSCHEIDEN, NICHTS ZU KAUFEN, DANN DRÜCKEN SIE DIE FREI-TASTE, UM IHRE ZUGCHANCE ABZULEHNEN. IHR DURCHGANG IST DAMIT BEENDET, UND SIE BRAUCHEN NICHTS ZU KAUFEN.

Spielregeln: Das Tastenfeld

GRENZE-FELD



DAS GRENZE-FELD

Diese besondere Taste müssen Sie während eines Spiels 4x drücken, und zwar jedes Mal dann, wenn Sie eines der vier langen, engen Grenz-Territorien betreten, die die vier **Königreiche** voneinander trennen. Wenn Sie diese Taste drücken, werden Sie ein Triumph-Signal hören.

Zum ersten Mal drücken Sie die GRENZE-Taste, wenn Sie Ihr eigenes Königreich verlassen und das erste fremde Königreich zur Rechten betreten.

Wenn sie die GRENZE-Taste bei den nächsten beiden Malen drücken, dann werden Sie andere fremde Königreiche betreten und verlassen. Beim letzten Mal schließlich verlassen Sie ein fremdes Reich und kehren in Ihr eigenes zurück.

ANMERKUNG: Wenn Sie ein Königreich verlassen, ohne den Schlüssel gefunden zu haben, und die GRENZE-Taste drücken, wird der Computer Sie abfangen, indem er das "Schlüssel fehlt"-Bild im Display aufleuchten und eine Trauermelodie erklingen läßt. Sie müssen dann mit Ihrem Ritter auf das letzte Ausgangsfeld zurückkehren, auf dem Sie standen, ehe Sie die Grenze überschritten haben. Bleiben Sie in diesem Königreich, bis Sie seinen Schlüssel gefunden haben.

Denken Sie daran, daß Sie zuerst den bronzenen Schlüssel im ersten Königreich finden, den silbernen im zweiten und den goldenen im dritten. Wenn Sie einen dieser Schlüssel in einem anderen Königreich finden, wissen Sie, daß Sie vergessen haben, das GRENZE-Feld zu drücken. Gehen Sie ins Grenzfeld zurück, und drücken Sie diese Taste.

Wenn Sie beim letzten Mal, wenn Sie in Ihr Königreich zurückkehren, vergessen, diese Taste zu drücken, und zum Sturm auf den Schwarzen Turm ansetzen, werden Sie feststellen müssen, daß das nicht funktioniert. Der Computer zeigt Ihnen Ihren Fehler durch Abspielen einer Trauermelodie an. Drücken Sie im nächsten Durchgang die GRENZE-Taste, und setzen Sie dann die Belagerung fort.

Spielregeln: Das Tastenfeld

Der Einsatz der GRENZE-Taste mit Pegasus. Wenn Sie Ihre Pegasus-Karte einsetzen, um in ein Territorium in einem anderen Königreich zu fliegen, achten Sie darauf, die GRENZE-Taste zu drücken, um dem Computer mitzuteilen, daß Sie sich jetzt in einem anderen Königreich befinden.

WICHTIG: Sie können mit Pegasus nicht aus einem Königreich fliegen, wenn Sie den magischen Schlüssel in diesem Reich noch nicht gefunden haben. Wenn Sie es versuchen, wird sofort im Display das Bild "Schlüssel fehlt" aufleuchten. Sie müssen dann mit Ihrem Ritter zum letzten Ausgangsfeld zurückkehren, Sie verlieren Ihre Pegasus Karte und müssen Sie zurückgeben, und Ihr Durchgang ist beendet. Was für eine Strafe! Deshalb setzen Sie Pegasus nur ein, wenn es erlaubt ist.

VORSICHT: Sollten Sie vergessen, die GRENZE-Taste zu drücken, wenn Sie ein Königreich betreten, dann wird Sie der Computer nicht mit dem Schlüssel für dieses Königreich belohnen. Sollten Sie irgendwann im Spiel nicht wissen, ob Sie den Schlüssel für ein Königreich gefunden haben, drücken Sie die INVENTUR-Taste, die weiter unten beschrieben wird, um festzustellen, welche Schlüssel Sie bereits entdeckt haben.

Das Drücken der GRENZE-Taste ist für jeden Spieler ein wesentlicher Bestandteil des Spiels. Deshalb sollten sich alle Mitspieler gegenseitig daran erinnern, die GRENZE-Taste zum richtigen Zeitpunkt zu drücken.

Spielregeln: Das Tastenfeld

JA KAUFEN	WIEDER- HOLUNG	NEIN ENDE
FEILSCHEN	BAZAR	FREI
GRABMAL RUINE	ZIEHEN	ASYL ZITADELLE
TURM	GRENZE	INVENTUR

DIE INVENTUR-TASTE

Statt Ihren Ritter in ein anderes Territorium zu ziehen und eine entsprechende Taste zu drücken, können Sie eine Bestandsaufnahme machen. Das bedeutet, daß Sie Ihre Bestände an Rittern, Gold, Proviant und anderen Gütern feststellen, die Sie auf Ihrer Bestandskarte vermerkt haben, Sie sich aber über die Richtigkeit nicht sicher sind. Dazu drücken Sie die INVENTUR-Taste, und der Computer wird mit Bildern und Zahlen im Display anzeigen, wieviel wovon Sie besitzen. Sie werden Ritter, Gold, Proviant, Schlüssel, Drachenschwert, Kundschafter, Koloss und Wunderheiler sehen. Der Computer hält nicht die Pegasus Karten nach, die Sie gewonnen haben. Achten Sie darauf, daß Ihre Bestandskarte nach einer Inventur die entsprechenden Bestände aufweist.

DIE FREI-TASTE

Drücken Sie diese Taste, nachdem Sie einen unerlaubten oder ungewollten Zug gemacht haben, oder wenn Sie nichts im Bazar kaufen wollen. Der unerlaubte Zug wird im folgenden beschrieben. Unter BAZAR-Taste auf Seite 34 finden Sie die Bedeutung des Feldes für diesen Zug.

Von einem unerlaubten Zug wird dann gesprochen, wenn Sie eine unkorrekte Taste drücken, z.B. dann, wenn Ihr Ritter auf dem BAZAR-Feld steht, und Sie ziehen auf ein angrenzendes freies Territorium und drücken dazu die GRABMAL-Taste statt der ZIEHEN-Taste. Um diesen Fehler ungeschehen zu machen, warten Sie, bis der Turm das gesamte Ereignis gezeigt hat. Danach drücken Sie das FREI-Feld.

VORSICHT: Drücken Sie niemals die NEIN/ENDE-Taste! Sie werden eine Folge kurzer Bieptöne hören, die wie eine Sirene klingen. Diese Töne sind für Ihre Mitspieler das Zeichen, daß Sie einen unerlaubten Zug gemacht haben und Ihren Fehler korrigieren. Nach Drücken der FREI-Taste setzen Sie Ihre Spielfigur auf das letzte Feld zurück. Ihr Durchgang ist zu Ende, und die Nummer des nächsten Spielers leuchtet im Display auf.

Spielregeln: Das Tastenfeld

AUSNAHME: SOLLTEN SIE NACH EINEM UNERLAUBTEN ZUG MIT DEM SCHATZ DES ZAUBERERS BELOHNT WERDEN, UND SIE BELEGEN EINEN MITSPIELER MIT DEM FLUCH, DANN MACHT DAS DRÜCKEN DER FREI-TASTE IHREN FEHLER NICHT WIEDER RÜCKGÄNGIG.

JA KAUFEN	WIEDER- HOLUNG	NEIN ENDE
FEILSCHEN	BAZAR	FREI
GRABMAL RUINE	ZIEHEN	ASYL ZITADELLE
TURM	GRENZE	INVENTUR

DIE WIEDERHOLUNG-TASTE

Wenn Sie ein bestimmtes Bild oder eine Zahlenangabe im Display nicht gesehen haben, dann drücken Sie die W1EDERHOLUNG-Taste, um ins Display zurückzuholen, was Ihnen entgangen ist. Bitte beachten Sie, daß die WIEDERHOLUNG-Taste nicht jeden Vorgang wiederholt. Sie zeigt Ihnen, welche Schätze Sie gewonnen oder verloren haben, Sie wiederholt nicht das Tonsignal, das beim Überschreiten einer Grenze erklingt, die Töne, die einen sicheren Zug oder das Quietschen der Tür bei GRABMAL und RUINE anzeigen. Auch zeigt diese Taste nicht an, wieviele Ritter Sie nach einem Gefecht übrigbehalten haben.

DIE SCHWARZERTURM-TASTE

Diese Taste wird zu einem bestimmten Zeitpunkt während des Spielverlaufs gedrückt, nämlich dann, wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind: Sie haben alle drei magischen Schlüssel, Sie haben die vier Grenzen passiert und sind in Ihr Königreich zurückgekehrt, Ihr Ritter steht auf dem Territorium Schwarzer Turm, und Sie sind bereit, die Belagerung des Turms zu beginnen. Wenn diese Taste gedrückt wird, hören Sie ein paar Takte der "Ouverture 1812". Der Turm fordert Sie damit auf, das Rätsel der drei Schlüssel zu lösen.

Das Rätsel der Schlüssel. Um in den Schwarzen Turm gelangen und mit der Räuberbande das letzte Gefecht austragen zu können, ist es notwendig, den Turm mit einer bestimmten Reihenfolge der drei Schlüssel zu öffnen...das ist die Lösung des Rätsels der Schlüssel.

Spielregeln: Das Tastenfeld

SCHWARZER
TURM-FELD

So wird das Rätsel gelöst. Die Folge der Schlüssel (welcher ist der erste, der zweite, der dritte?) ändert sich von Spiel zu Spiel. Das ist ein ziemlich schwieriger Komplex, deshalb ist es empfehlenswert, Kapitel 5 zu lesen "Das besondere Übungs-Programm" auf den Seiten 42-45, wo die Wahl der Schlüssel geübt wird.

Nachdem Sie das SCHWARZER TURM-Feld gedrückt und eine musikalische Ouvertüre gehört haben, erscheint einer der drei Schlüssel im Display und danach eine 1 im Digital Display. Der Computer fragt Sie, ob dieser gezeigte Schlüssel der erste zum Öffnen des Turms ist. Sie müssen ihm antworten durch Drücken der JA/KAUFEN-oderNEIN/ENDE-Taste. Wenn Sie JA/KAUFEN drücken, heißt das, Sie glauben, der gezeigte ist Schlüssel Nr. 1. Wenn Sie NEIN/ENDE drücken, heißt das, Sie glauben, ein anderer könnte Schlüssel Nr. 1 sein. Wenn Sie weiter NEIN/ENDE drücken, werden möglicherweise alle drei Schlüssel im Display aufleuchten. Wenn der Schlüssel gezeigt wird, von dem Sie glauben, er sei die Nr. 1, dann drücken Sie JA/KAUFEN und teilen so dem Computer Ihre Wahl mit.

Ist Ihre Vermutung richtig, taucht einer der beiden verbliebenen Schlüssel im Display auf, und in der Digital Anzeige die Zahl 2. Der Computer fragt Sie, ob dies Schlüssel Nr. 2 ist. Drücken Sie JA/KAUFEN oder NEIN/ENDE wie oben beschrieben.

Wenn Ihre erste Vermutung falsch ist, hören Sie eine traurige Melodie, und im Digital Display wird angezeigt, daß Ihr Durchgang beendet ist. Sie müssen dann die NEIN/ENDE-Taste drücken. Jetzt warten Sie bis zum nächsten Durchgang und raten neu. Drücken Sie SCHWARZER TURM und versuchen Sie wieder, Schlüssel Nr. 1 zu finden. Sie sehen, daß die Folge der Schlüssel zu finden, nur durch Raten möglich ist, und Ihre richtige Entscheidung sich durch einen Ausleseprozeß ergibt.

Drücken Sie weiter JA/KAUFEN oder NEIN/ENDE. Wenn Sie erst einmal Schlüssel Nr. 2 gefunden haben, haben Sie das Rätsel gelöst. Der Turm fragt Sie nicht mehr nach dem dritten Schlüssel, da Ihre Antwort richtig ausfallen muß, weil Sie ihn kennen.

Sobald Schlüssel Nr. 2 gefunden ist, beginnt der entscheidende Kampf.

Spielregeln: Das Tastenfeld

WICHTIG: Wenn Sie beim ersten Mal richtig geraten haben, beim zweiten Mal jedoch falsch, ist Ihr Durchgang beendet. Warten Sie bis zum nächsten Zug, um Schlüssel Nr. 2 zu wählen. Beim nächsten Durchgang, nachdem Sie die SCHWARZER TURM-Taste gedrückt haben, wird der Computer Ihnen noch einmal Schlüssel Nr. 1 zur Identifizierung und Einreihung vorzeigen, ehe er Ihnen Nr. 2 zeigt. Drücken Sie JA/KAUFEN und NEIN/ENDE entsprechend für Ihre Antworten.

Wenn notwendig, drücken Sie die WIEDERHOLUNG-Taste.

DER ENDKAMPF

Wenn Sie das Rätsel der Schlüssel gelöst haben, müssen Sie den Endkampf gegen die Räuberbande im Turm bestehen. Sobald Sie Schlüssel Nr. 2 richtig geraten haben, werden Sie das Schlachthorn hören, die Zahl der Räuber im Turm und ihr Bild im Display sehen. Sie wissen jetzt, wieviele Räuber das Alte Zepter bewachen (Sie erinnern sich, daß der gewählte Schwierigkeitsgrad entscheidet, gegen wieviele Räuber Sie kämpfen müssen). Während des Kampfes müssen Sie eine wichtige Entscheidung fällen: ob Sie im Kampf verbleiben oder sich zurückziehen wollen. Wenn Sie sich fürs Kämpfen entscheiden, dann läuft jetzt die bekannte Kampffolge mit den vielen Attacken ab. Wenn Sie sich zurückziehen, gehen Sie zurück zum Bazar oder zu Ihrer Zitadelle, um neue Ritter zu gewinnen. Dann ziehen Sie zum Turm zurück, um ihn erneut zu belagern. Sie müssen beachten, daß Sie im Falle des Rückzugs und später neuen Angriffs das Rätsel der drei Schlüssel neu lösen müssen (die Folge ändert sich nicht), ehe der Endkampf wieder beginnt.

VORSICHT: WENN SIE ALLEINE SPIELEN, UND DEN KAMPF VERLIEREN, WERDEN SIE ALLE IHRE RITTER VERLIEREN, UND DAS SPIEL IST BEENDET. DER TURM GEWINNT. BEIM SPIEL ZU MEHREREN IST DER TURM SO PROGRAMMIERT, DASS IHNEN IM FALLE EINER NIEDERLAGE IM KAMPF EIN RITTER VERBLEIBT, SO DASS SIE NOCH EINE CHANCE HABEN, IHRE STREITMACHT WIEDER AUFZUBAUEN UND DEN TURM ERNEUT ZU BELAGERN.

Spielregeln: Das Tastenfeld



WENN SIE GEWINNER SIND

Wenn Sie den Kampf gegen die Räuberbande gewinnen, werden Sie ein Triumph-Signal hören, und das Bild des Zepters der Macht im Bild sehen, wie es triumphierend hochgehalten wird. Glückwunsch zu Ihrem großen Sieg!

WERTUNG

Am Ende des Spiels werden Sie entweder 00 im Display oder Zahlen zwischen 1 und 99 sehen. Die doppelte Null zeigt an, daß Sie das Spiel zwar gewonnen haben, aber keine Wertung erreicht. Zahlen zwischen 1 und 99 bedeuten, daß Sie gewonnen haben und dazu noch sehr gut gespielt. Um eine Wertung zu erzielen, müssen Sie das Spielfeld mit möglichst wenigen Zügen umrunden. Und dann mit allem Mut den Turm stürmen und den Kampf gegen die Räuberbande drinnen mit kleiner Streitmacht kämpfen (je kleiner Ihre Streitmacht, desto mutiger sind Sie, und desto höhere Wertungen erzielen Sie).

ZUR ERINNERUNG: Ihre Wertung basiert sowohl auf der Zahl der Züge, die Sie für Ihre Runde ums Spielfeld gebraucht haben, als auch auf der Zahl der Ritter, mit denen Sie den Turm belagern. Überhaupt eine Wertung zu schaffen, ist eine echte Leistung.

5.

Schwierigkeitsgrad 4 .

Das besondere Übungs-Programm

Dieser Schwierigkeitsgrad 4 ist in den Computer einprogrammiert, damit die Spieler Spielsituationen kennenlernen können, wie sie gegen Ende des Spiels auftreten.

WICHTIG: WIR SPIELEN DIESES PROGRAMM LEDIGLICH, UM SIE ZU LEHREN, WIE SIE IM BAZAR KAUFEN UND DAS RÄTSEL DER MAGISCHEN SCHLÜSSEL LÖSEN KÖNNEN. DIESES PROGRAMM DIENT DAZU, ERFAHRUNGEN MIT DEM TASTENFELD ZU SAMMELN UND DIE REAKTIONEN DES TURMS DARAUF ZU ERFAHREN.

In Zukunft sollten Sie Schwierigkeitsgrad 4 als eine Möglichkeit ansehen, eine Kurzversion des Spiels zu spielen, denn alle Tasten sind bei diesem Programm in Aktion.

DAS IST PROGRAMMIERT:

1. Sie haben alle 3 magischen Schlüssel im Besitz.
2. Sie wissen, daß die Räuberbande im Turm 16 Mann stark ist.
3. Sie kennen das Geheimnis der drei Schlüssel..Gold ist 1, Silber 2 und Bronze 3.
4. So sieht Ihr Bestand aus: 10 Ritter, 25 Rationen Proviant, 30 Sack Gold, Koloss, Kundschafter, Wunderheiler, den goldenen, silbernen und bronzenen Schlüssel und das Drachenschwert.

WAHLEN SIE GRAD 4 L4 UND DAS EINZELSPIEL P1. DIE MUSIKALISCHE OUVERTÜRE ERKLINGT, UND DAS SPIEL BEGINNT.

Schwierigkeitsgrad 4

Das besondere Übungs-Programm

BAZAR: Drücken Sie die BAZAR-Taste. Zunächst wird Ihnen der gegenwärtige Preis für einen Ritter (in Sack Gold) gezeigt. Drücken Sie das NEIN/ENDE-Feld. Sie werden jetzt sehen, daß eine Ration Proviant einen Sack Gold kostet. Drücken Sie wieder NEIN/ENDE, und wieder sind Sie bei den Rittern. Im frühen Stadium des Spiels können Sie auch Kundschafter, Wunderheiler und Koloss kaufen, aber bei Grad 4 besitzen Sie bereits alle diese Güter, und es ist ja nur jeweils einmaliger Besitz möglich. Pro Durchgang können Sie nur jeweils einen Gegenstand kaufen (oder mehrere von demselben), deshalb wollen wir jetzt zwei Ritter kaufen. Drücken Sie das WIEDERHOLUNG-Feld um sicherzugehen, daß Ritter zu verkaufen sind. Drücken Sie JA/KAUFEN so oft, wie Sie Ritter haben wollen. In unserem Fall drücken Sie die Taste 2x. Im Digital Display leuchtet 02 auf. Drücken Sie jetzt NEIN/ENDE, um den Kauf abzuschließen. SIE HABEN GERADE ZWEI RITTER ERWORBEN. Dann sehen Sie in der Display Anzeige, wieviel Gold Sie noch als Bestand halten. Drücken Sie nochmals NEIN/ENDE, um Ihren Durchgang zu beenden.

WIE GEFEILSCHT WIRD. Drücken Sie die BAZAR-Taste erneut. Jetzt sehen Sie den neuen Preis für Ritter (er könnte auch gleich hoch sein). Wenn Sie glauben, der Preis sei zu hoch, drücken Sie die FEILSCHEN-Taste. Jetzt könnte eines der folgenden Dinge passieren:

1. Sie können den Händler verärgert haben, und das "Bazar geschlossen"- Bild erscheint im Display. Ihr Durchgang ist beendet.
2. Oder der Preis wird um einen Sack Gold zurückgenommen.

Sie können feilschen, so lange Sie es wagen. Sie haben eine Chance von etwa 50:50, einen niedrigeren Preis auszuhandeln. Aber seien Sie nicht zu keck, sonst verärgern Sie den Händler.

Sie wissen, wie im Bazar gekauft wird. Drücken Sie die FEILSCHEN-Taste, bis der Bazar schließt, und dann NEIN/ENDE, um Ihren Zug abzuschließen. Und jetzt wartet das Geheimnis der drei Schlüssel zum Schwarzen Turm auf die Lösung durch Sie.

Schwierigkeitsgrad 4

Das besondere Übungs-Programm

DER SCHWARZE TURM. Jetzt drücken Sie die SCHWARZER TURM-Taste. Nach dem Verklängen der Melodie haben Sie das Geheimnis der drei Schlüssel zu lösen. Sie müssen alle drei Schlüssel besitzen, um in den Turm zu gelangen. Der Computer läßt einen Schlüssel im Display aufleuchten und zeigt dann 01 im Digital Display. Er fragt Sie, ob Sie glauben, daß der gezeigte Schlüssel der erste ist. Sie müssen durch Drücken der JA/KAUFEN-Taste oder der NEIN/ENDE-Taste entscheiden. Wenn Sie den Schlüssel noch einmal sehen wollen, drücken das WIEDERHOLUNG-Feld.

Wenn Sie JA/KAUFEN drücken und falsch liegen, ist Ihr Durchgang zu Ende. Wenn Sie richtig geraten haben, werden Sie einen neuen Schlüssel im Display sehen und dann die 2 im Digital Display. Wenn Sie NEIN/ENDE drücken, zeigt der Turm Ihnen einen anderen Schlüssel. Ihr Durchgang ist erst beendet, wenn Sie die Reihenfolge falsch raten.

Die Lösung des Rätsels bei Grad 4:

1. Nachdem Sie die SCHWARZER TURM-Taste gedrückt haben, drücken Sie so lange NEIN/ENDE, bis der silberne Schlüssel im Display erscheint. Dann drücken Sie JA/KAUFEN. Das ist falsch. Der silberne ist nicht der erste Schlüssel. Drücken Sie NEIN/ENDE zur Beendigung des Durchgangs.
2. Drücken Sie erneut das SCHWARZER TURM-Feld und danach NEIN/ENDE, bis der bronzene Schlüssel im Display erscheint. Dann drücken Sie JA/KAUFEN. Das ist falsch. Der bronzene Schlüssel ist nicht der erste. Also muß es der goldene sein. Drücken Sie NEIN/ENDE zur Beendigung Ihres Durchgangs.

Schwierigkeitsgrad 4

Das besondere Übungs-Programm

3. Drücken Sie SCHWARZER TURM noch einmal. Drücken Sie dann NEIN/ENDE, bis der goldene Schlüssel im Display gezeigt wird. Drücken Sie JA/KAUFEN. Sie haben richtig geraten. Der goldene Schlüssel ist Nummer 1. Jetzt drücken Sie NEIN/ENDE, bis der silberne Schlüssel erscheint, dann drücken Sie JA/KAUFEN. Wieder richtig! Der silberne Schlüssel ist Nummer 2. Jetzt ertönt das Schlachthorn, und der Endkampf beginnt.

ANMERKUNG: Bei Grad 4 ist die Lösung des Rätsels: Gold Nummer 1, Silber Nummer 2. Der dritte ist offensichtlich der bronzene Schlüssel. Das ergibt sich aus dem Prozeß der Auslese. Deshalb braucht er auch nicht vor Beginn des Kampfes geraten zu werden. Bei den Schwierigkeitsgraden 1, 2 und 3 ist die Lösung des Rätsels bei jedem Spiel anders.

4. Und jetzt sehen Sie den Endkampf. In diesem programmierten Einzelspiel werden Sie gewinnen. Sollten Sie sich zum Rückzug entschließen, drücken Sie NEIN/ENDE, und halten Sie das Feld bis zum Ende des Kampfes gedrückt. Sie werden feststellen, daß Sie Ritter verlieren.

6.

Ein Spielbeispiel in der Endphase Zug für
Zug "

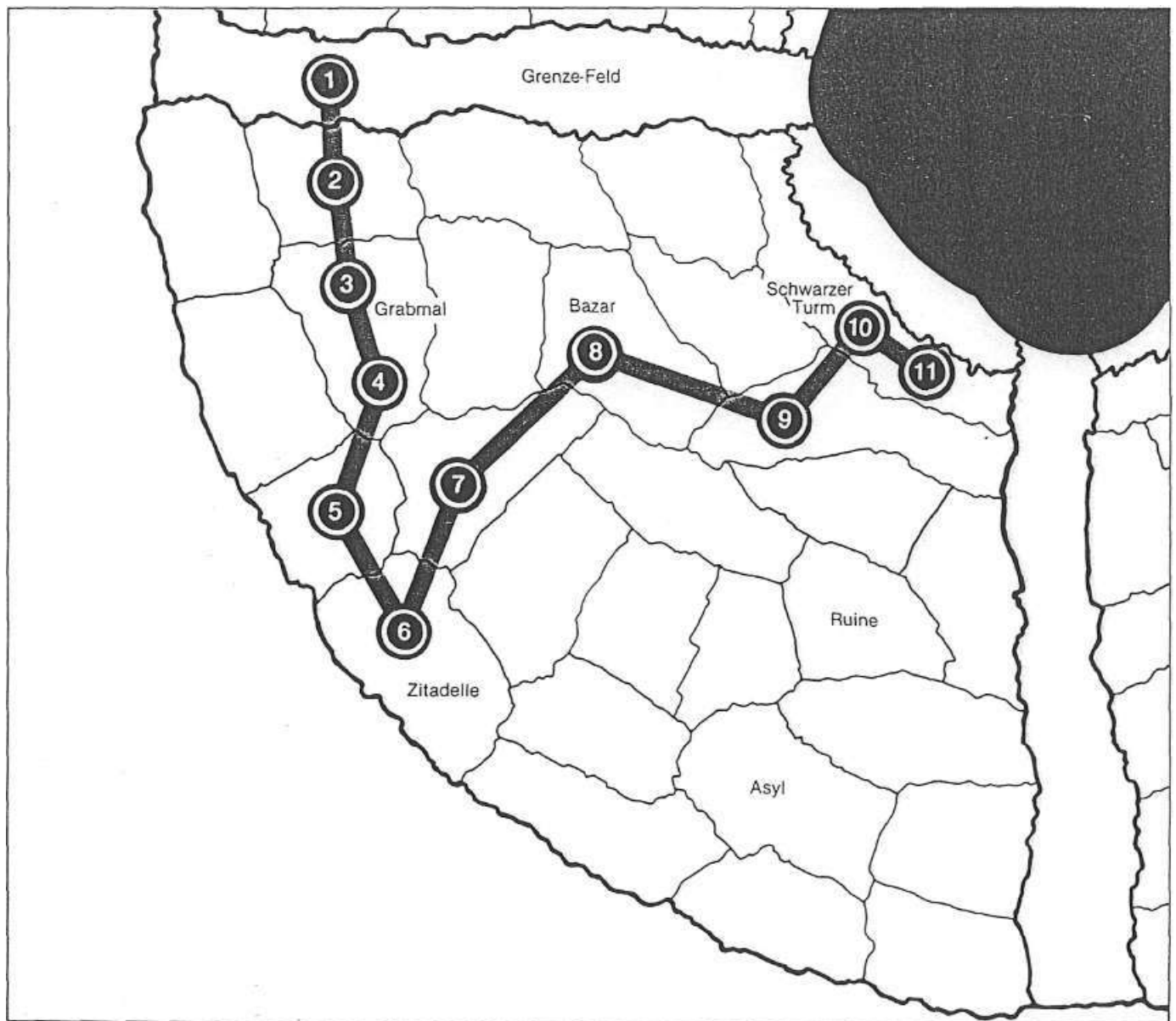


Abbildung 16

Ein Spielbeispiel in der Endphase Zug für Zug "

FÜR 1 SPIELER

Nachdem er das ganze Spielfeld umrundet hat, ist der Arisilon-Spieler (Spieler 1) dabei, seine letzte Grenze zu überschreiten. Sein Bestand: 8 Ritter, 13 Sack Gold, 25 Rationen Proviant, Kundschafter, Wunderheiler und alle drei magischen Schlüssel. Die im folgenden beschriebenen Züge können Sie in Abbildung 16 verfolgen.

1. GRENZE. Nachdem Spieler 1 in das Grenzfeld gezogen ist, drückt er die GRENZE-Taste und danach die NEIN/ENDE-Taste und beendet damit seinen Durchgang.
2. SICHERER ZUG. Nachdem er in dieses Territorium vorgerückt ist, drückt er das ZIEHEN-Feld. Nachdem er den kurzen "Sicher" Ton gehört hat, drückt er NEIN/ENDE und beendet seinen Zug.
3. GRABMAL (verlassen). Nachdem er in das Grabmal-Territorium gezogen ist, drückt Spieler 1 die GRABMAL-Taste, vernimmt, wie sich die quietschende Tür öffnet...und dann zuschlägt. Verlassen! Er drückt die NEIN/ENDE-Taste und beendet den Durchgang.
4. GRABMAL (Schatz). Spieler 1 entscheidet sich zu bleiben, und das Grabmal gründlich zu erforschen. Er drückt die GRABMAL-Taste noch einmal. Die Tür öffnet sich erneut quietschend, und er entdeckt 15 Sack Gold. Im Display wird angezeigt, daß er jetzt 28 Sack Gold besitzt. Er drückt NEIN/ENDE und beendet auch diesen Durchgang.
5. DRACHE! Nachdem er weiter zur Zitadelle gezogen ist, drückt er die ZIEHEN-Taste. Das DRACHEN-Bild leuchtet auf, und er verliert 1/4 seiner Ritter und seines Goldes. (Hätte Spieler 1 das Drachenschwert besessen, hätte er den Drachen köpfen können und Ritter und Gold dazubekommen). Der Computer zeigt für Spieler 1 im Display an, daß er jetzt noch 6 Ritter und 21 Sack Gold besitzt. Er drückt NEIN/ENDE und beendet seinen Zug.
6. ZITADELLE. Nachdem Spieler 1 zur Zitadelle gezogen ist, drückt er die ASYL/ZITADELLE-Taste, und seine Streitmacht wird auf 12 Ritter verdoppelt. Sein neuer Bestand wird im Display angezeigt. Er drückt wieder NEIN/ENDE, und sein Durchgang ist zu Ende.
7. VERIRRT! Nachdem Spieler 1 zum Bazar gezogen ist, drückt er die ZIEHEN-Taste. Das Bild VERIRRT leuchtet im Display auf. Das würde normalerweise bedeuten, daß er zum zuletzt besetzten

Ein Spielbeispiel in der Endphase Zug für Zug

Territorium hätte zurückgehen müssen. Aber Spieler 1 hat ja den Kundschafter dessen Bild im Display erscheint, und im Digital-Display flackert dazu eine 1...das bedeutet einen zusätzlichen Zug!

8. BAZAR. Mit seinem Freizug zieht Spieler 1 in das Bazar-Territorium und drückt dazu die BAZAR-Taste. Nachdem die Melodie abgespielt ist, sieht er im Display, daß Ritter für jeweils 5 Sack Gold zu verkaufen sind. Er entscheidet sich zum Feilschen und drückt die FEILSCHEN-Taste. Das Handeln wird vom Händler nicht als Beleidigung angesehen, und er geht mit dem Preis auf je 4 Sack runter. Spieler 1 kauft fünf zusätzliche Ritter, indem er die JA/KAUFEN-Taste 5x drückt und danach die NEIN/ENDE-Taste, um seinen Handel abzuschließen. Spieler 1 sieht jetzt im Display, daß ihn nur noch ein Sack Gold geblieben ist, und er drückt die NEIN/ENDE-Taste zur Beendigung seines Durchgangs (Spieler 1 hat jetzt 17 Ritter, 1 Sack Gold und 17 Rationen Proviant).

9. PEST. Nachdem er ein Territorium weiter gezogen ist, drückt der Spieler die ZIEHEN-Taste und sieht das PEST-Bild. Er ist in ein Pestgebiet eingedrungen! Da er den Wunderheiler besitzt, gewinnt er zwei weitere Ritter dazu, statt zwei zu verlieren, womit sein Bestand 19 ist. Er drückt NEIN/ENDE und beendet seinen Durchgang.

10. SCHWARZER TURM. Nachdem Spieler 1 ins Schwarzer Turm-Spielfeld gezogen ist, drückt er das SCHWARZER TURM-Feld. Er hört die Melodie, und im Display sieht er den goldenen Schlüssel und danach eine 1. Das Rätsel der drei Schlüssel muß gelöst werden. Er glaubt nicht, daß der goldene der erste Schlüssel ist und drückt NEIN/ENDE. Jetzt erscheint der silberne Schlüssel. Er glaubt, der silberne könnte der erste Schlüssel sein und drückt JA/KAUFEN Falsch geraten! Die flackernde -1 zeigt an, daß der Durchgang zu Ende ist, er drückt NEIN ENDE und beendet seinen Zug.

11. SCHWARZER TURM. Spieler 1 drückt die SCHWARZER TURM-Taste erneut. Zuerst erscheint der GOLDENE SCHLÜSSEL. Dieses Mal glaubt er, daß dieser der erste Schlüssel ist, und drückt JA/KAUFEN. Richtig geraten! Jetzt wird der silberne Schlüssel im Display gezeigt und danach die 2 im Digital Display. Wieder drückt er JA/KAUFEN. Wieder richtig geraten! Nun, da er die beiden ersten Schlüssel in der richtigen Folge hat, läuft der Endkampf ab.

Inhaltsverzeichnis

Asyl/Zitadelle-Taste.....	S. 27-28	Nein/Ende-Taste.....	S. 14
Asyl/Zitadelle-Territorien.....	S. 16	Pegasus.....	S. 24/36
Batterien.....	S. 4	Pest.....	S. 25
Bazar geschlossen.....	S. 30/34	Proviant	
Bazar-Taste.....	S. 28	(s.Vorsicht Proviant wird knapp) . . .	S. 31
Bazar-Territorium.....	S. 16	Rätsel der Schlüssel.....	S. 38-40
Bestandskarte.....	S. 11	Räuber.....	S. 21/22
Birnchen.....	S. 6	Ritter.....	S. 21-22/30
Drache.....	S. 26	Rückzug aus dem Kampf.....	S. 22/40
Drachenschwert.....	S. 24/26	Schlüssel fehlt	S. 35/36
Ende des Durchgangs Anzeige.....	S. 15/27	Schwarzer Turm-Taste.....	S. 38
Endkampf.....	S. 40	Schwarzer Turm-Territorien.....	S. 16
Feischen-Taste.....	S. 30	Schwierigkeitsgrade.....	S. 13
Frei-Taste.....	S. 37-38	Sieg.....	S. 41
Gold.....	S. 23	Spielzug.....	S. 16-19
Grabmal/Ruine-Taste.....	S. 27	Territorien.....	S. 16
Grabmal/Ruine-Territorien.....	S. 16	Verirrt.....	S. 25
Grenze-Taste.....	S. 35	Verzaubert.....	S. 26
Grenze-Territorium.....	S. 16/19	Vorsicht Proviant wird knapp.....	S. 31
Inventur-Taste.....	S. 37	Wertung.....	S. 41
Ja/Kaufen-Taste.....	S. 14	Wiederholung-Taste.....	S. 38
Königreiche.....	S. 16	Wunderheiler.....	S. 33
Koloss.....	S. 32	Zauberer.....	S. 25/26
Kundschafter.....	S. 33	Ziehen-Taste.....	S. 20
Magische Schlüssel			
(s.auch Rätsel der Schlüssel).....	S. 23		