



Das Ritterspiel



ANLEITUNG ZUM BASTELN DES SPIELS

Zum "Zusammenbauen" benötigt man lediglich

- ! DIN-A-4-Papier und/oder Pappe (empfohlenes Gewicht: 240 g/m²) in weiß sowie ggf. in zwei verschiedenen anderen Farben (für die "Schatz-" und "Ereigniskarten")
- ! Schere oder Schneidegerät
- ! Ggf. Kleber wie Pritt oder Uhu (wenn die "Brücke" sowie die "Schatz-" und "Ereigniskarten" erst auf Papier ausgedruckt und dann auf Pappe geklebt werden) oder
- ! Ggf. wahlweise selbstklebende Drucker-Etiketten (dann kann man die oben genannten Karten darauf ausdrucken und die Etiketten anschließend ohne Einsatz von Klebstoff direkt auf die Pappen kleben)
- ! Ggf. Laminierfolie DIN A-4
- ! Ggf. Tesafilm

Das Spiel ist schnell gebastelt. Als erstes sollte man natürlich alles auf Papier bzw. Pappe ausdrucken: Die farbigen Spielplanseiten (S.2-5), die Spielregeln (S.8-10) und die Seite mit der einsam und verloren wirkenden "Brückenkarte" (S.11) je 1-mal, die Seiten mit den "Schatzkarten" (S.6) und mit den "Ereigniskarten" (S.7) je 2-mal.

Hat man alles ausgedruckt, setzt man erst einmal die vier Spielplanseiten zusammen. Dazu schneidet man die nicht bedruckten Ränder so ab, dass das Spielfeld möglichst "randlos" zusammenpasst (das kann man am besten anhand der runden "Setz-Felder" sowie dem Hintergrundbild kontrollieren).

Damit der Spielplan stabil wird, sollte man ihn, sofern man ihn auf Papier gedruckt hat, entweder auf eine festere Pappe kleben oder - noch besser - einzeln einlaminiert (falls man über ein Laminiergerät verfügt) und die Lamine dann mit Tesafilm zusammen kleben.

Beim Laminieren bietet es sich an, dass man zunächst die beiden "linken" Spielplanviertel (Seiten 2 und 5) sowie die beiden "rechten" Spielplanviertel (Seiten 3 und 4) zusammenklebt (dabei kann man die Laminierfolien ruhig überlappen lassen und mit Tesa fixieren, so dass man sie nicht klappen kann, dann wird's nämlich besonders stabil). In einem zweiten Schritt kann man dann die beiden Spielplanhälften vertikal in der Mitte zusammensetzen und -kleben (dabei dann den überstehenden Folienrand ggf. etwas abschneiden, so dass sich die beiden Hälften in der Mitte NICHT bzw. KAUM überlappen). Auf diese Weise lässt sich das Spielfeld in der Mitte auf- und zuklappen und hat ein handliches A-3-Format!

Als nächstes braucht man nur noch die Brückenkarte sowie die Ereignis- und die Schatzkarten auf die Pappe zu kleben (sofern man sie noch nicht direkt auf Pappe ausgedruckt hat) und auszuschneiden. - Die genaue Anzahl der Kärtchen ist dabei nicht so wichtig. Ich habe die sieben verschiedenen "Schatzkarten" in jeweils neun Exemplaren ausgedruckt. - Bei den "Ereigniskarten" sieht es bei mir folgendermaßen aus:

- ! Karte "Oh Schreck ...": 1 Exemplar
- ! Karten "Der Riesen-Adler Greif ...", "Dein Pferd hat sich den Fuß verstaucht ...", "Du findest ein Zauberbuch ..." und "So ein Pech ...": jeweils 3 Exemplare
- ! Karten "Deine Ritterrüstung quietscht ...", "Du passt nicht auf ...", "Du triffst eine gute Fee ..." sowie "Du stärkst Dich an einer Quelle ..." jeweils 9 Exemplare.

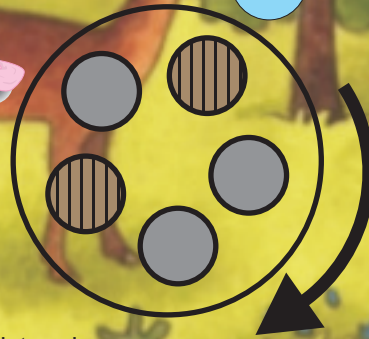
Des weiteren benötigt man zum Spielen dann bloß noch einen Würfel und pro Spieler eine normale "Mensch-ärgere-dich-nicht"-Spielfigur sowie einen farblich bzw. vom Aussehen her abweichenden Spielstein als "Drachen".

Das war's denn auch schon!



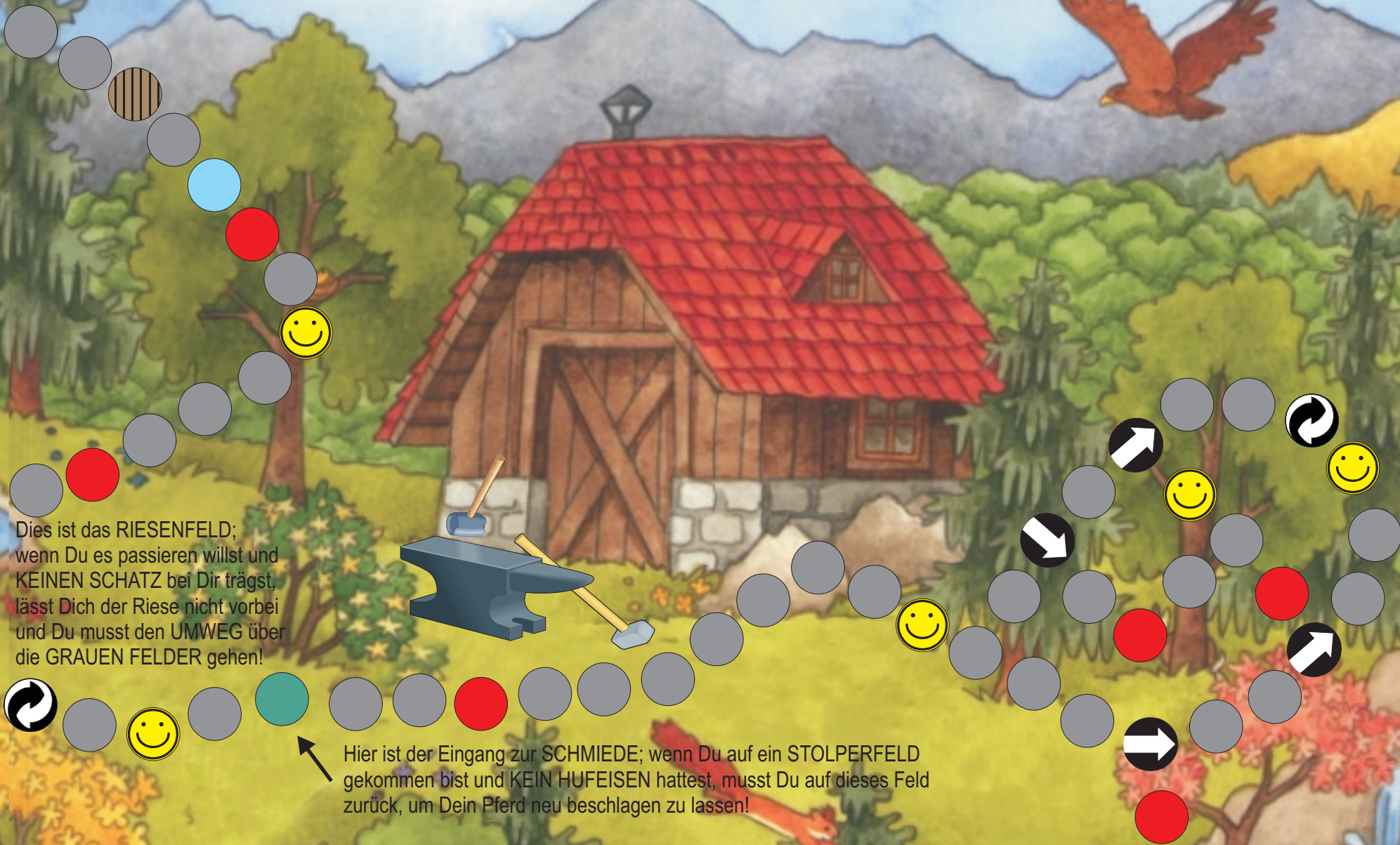
ZIEL

HIER DIE ZUGBRÜCKE HINLEGEN!



Wenn Du in diesen **MAGISCHEN KREIS** eingetreten bist und die **ZUGBRÜCKE NICHT UNTEN** ist, musst Du so lange **IM KREIS HERUM GEHEN**, bis irgendein Spieler das nächste Mal ein **Zugbrückenfeld** betreten hat und die Brücke wieder Zugang zur Burg gewährt. Im Kreis darf **NICHT GEKÄMPFT** werden! Wenn Du jedoch eine **KURBEL** besitzt, kannst Du jederzeit selber die Brücke herunter drehen und das Ziel Deiner Reise erreichen! Sobald Du auf der Brücke stehst, kann diese **NICHT MEHR BEWEGT** werden.





Dies ist das RIESENFELD;
wenn Du es passieren willst und
KEINEN SCHATZ bei Dir trägst,
lässt Dich der Riese nicht vorbei
und Du musst den UMWEG über
die GRAUEN FELDER gehen!

Hier ist der Eingang zur SCHMIEDE; wenn Du auf ein STOLPERFELD
gekommen bist und KEIN HUFEISEN hattest, musst Du auf dieses Feld
zurück, um Dein Pferd neu beschlagen zu lassen!



Auf diesem Feld befindet sich ein **GEHEIMES TOR**, das Dich zu einer versteckten Abkürzung führt (blaue Felder). Du kannst es aber nur öffnen, wenn Du im beim Überqueren im Besitz eines **SCHLÜSSELS** bist!



Kommst Du auf dieses **HEXENFELD**, dann verzaubert Dich die Hexe. Du weißt nicht mehr, wo vorne und wo hinten ist und musst **DIE NÄCHSTE ZAHL, DIE DU WÜRFELST, RÜCKWÄRTS GEHEN!**



Dies ist ein **LABYRINTH-FELD**; wenn Du darauf kommst, musst Du in der Richtung des Pfeils weitergehen!



Dies ist ein **STOLPER-FELD**; kommst Du darauf, musst Du zurück zur **SCHMIEDE**, um Dein Pferd beschlagen zu lassen (es sei denn, Du hast ein **HUFEISEN** dabei)!



Dies ist ein **BRÜCKEN-FELD**; beim Betreten geht die Zugbrücke zur Burg herauf oder herunter!



Auf den grauen und auf den dunkelblauen Feldern dürfen die Ritter miteinander kämpfen (Ausnahmen: in der Drachenhöhle und im "Kreisverkehr" vor dem Ziel)!

Dies ist ein Ereignisfeld; wenn Du auf dieses Feld kommst, musst Du eine Ereigniskarte ziehen und sofort ausführen!

Dies ist ein Schatzfeld; hier erhältst Du Schatzkarten mit Dingen, die Dir bei Deiner Reise helfen!

Die Bedeutung dieser Felder verrät Dir der Text auf dem Spielfeld!

Dies ist ein Tauschfeld; auf diesem Feld darfst Du eine beliebige Anzahl Deiner Schatzkarten gegen genauso viele neue - verdeckt gezogene - Karten eintauschen!

Kommst Du **DIREKT** auf dieses Feld, dann zeigen Dir die Zwerge eine **GEHEIME ABKÜRZUNG** (blaue Punkte)!



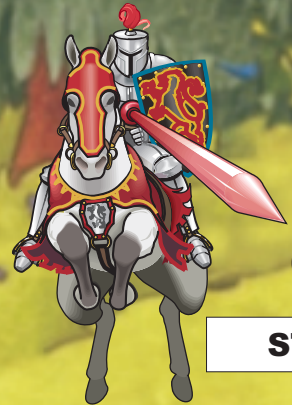


Dies ist das **FELD DES ZAUBERERS**; da er ein guter Zauberer ist, will er Dir helfen und zaubert Dich **VOR DEN MITSPIELER, DER SICH VOR DIR BEFINDET** (solltest Du schon erster sein, darfst Du noch 2 mal würfeln)!

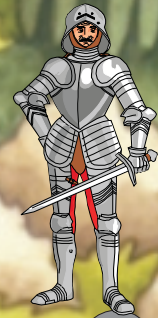


Hier ist der **ELFENWALD**, die Elfen sind liebe Wesen, die Kranke heilen können. Wenn Dich der Drache in der Drachenhöhle erwischt hat und Du **KEINEN ZAUBERTRANK** dabei hattest, musst Du auf dieses Feld zurück, damit die Elfen die Verletzung, die Dir der Drache zugefügt hat, wieder heilen!

Dies ist die **DRACHENHÖHLE**; Du musst sie einmal in Richtung des schwarzen Pfeils durchqueren, bevor Du am Ausgang (gelbes Feld mit Pfeil) Deinen Weg fortsetzen kannst. - Am Beginn des Spiels steht der Drache auf dem **DUNKELBLAUEN FELD**. Sobald Du den Eingang (grünes Feld mit Pfeil) überquert und Deine Würfelzahl gesetzt hast, bewegt sich der Drache (immer als **ZWEITER**) in Richtung des blauen Pfeils. Er geht dabei jeweils so viele Felder, wie der Würfel auf der **VERDECKTEN SEITE** (Deiner Zahl gegenüber liegend) anzeigt. Sobald der Ausgang erreicht bzw. überschritten ist, zieht der Drache **NICHT MEHR!** - Trifft der Drache auf Dich oder Du auf ihn, wirst Du verletzt und musst **ZURÜCK ZUM ELFENWALD**, wo Deine Verletzung heilt. Bist Du im Besitz des **ZAUBERTRANKS**, kann Dir der Drache nichts anhaben und Du kannst Deinen Weg fortsetzen, ohne zum Elfenwald zu gehen! - In der Drachenhöhle wird nicht gekämpft! Ein Ritter, der auf ein besetztes Feld trifft, muss sich anstellen!








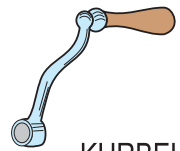
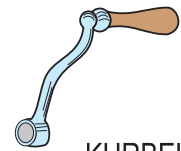
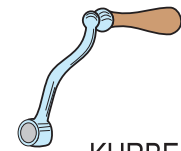
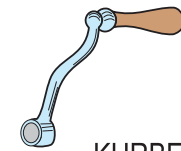
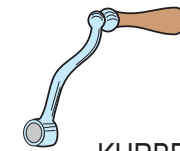

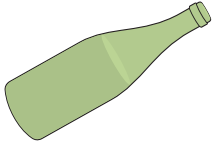
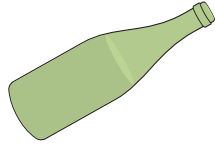
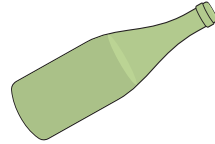
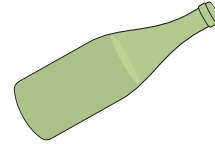
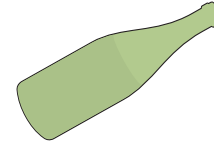

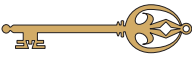

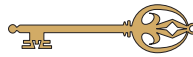
















START



Auf diesem Feld triffst Du auf einen **RITTER**, der Dich zu einem Kampf auffordert - Du kannst deshalb in der nächsten Runde nicht weitergehen, sondern setzt einmal aus!



<p>MAGISCHES SCHWERT</p>  <p>Den nächsten Ritterkampf gewinnst Du, als ob Du eine 6 gewürfelst hast</p>	 <p>HUFEISEN</p>	 <p>HUFEISEN</p>	 <p>HUFEISEN</p>	 <p>HUFEISEN</p>	 <p>HUFEISEN</p>
<p>MAGISCHES SCHWERT</p>  <p>Den nächsten Ritterkampf gewinnst Du, als ob Du eine 6 gewürfelst hast</p>	 <p>KURBEL</p>	 <p>KURBEL</p>	 <p>KURBEL</p>	 <p>KURBEL</p>	 <p>KURBEL</p>
<p>MAGISCHES SCHWERT</p>  <p>Den nächsten Ritterkampf gewinnst Du, als ob Du eine 6 gewürfelst hast</p>	 <p>ZAUBERTRANK</p>	 <p>ZAUBERTRANK</p>	 <p>ZAUBERTRANK</p>	 <p>ZAUBERTRANK</p>	 <p>ZAUBERTRANK</p>
<p>MAGISCHES SCHWERT</p>  <p>Den nächsten Ritterkampf gewinnst Du, als ob Du eine 6 gewürfelst hast</p>	 <p>SCHLÜSSEL</p>	 <p>SCHLÜSSEL</p>	 <p>SCHLÜSSEL</p>	 <p>SCHLÜSSEL</p>	 <p>SCHLÜSSEL</p>
<p>MAGISCHES SCHWERT</p>  <p>Den nächsten Ritterkampf gewinnst Du, als ob Du eine 6 gewürfelst hast</p>	 <p>SCHATZ</p>	 <p>SCHATZ</p>	 <p>SCHATZ</p>	 <p>SCHATZ</p>	 <p>SCHATZ</p>
<p>MAGISCHES SCHWERT</p>  <p>Den nächsten Ritterkampf gewinnst Du, als ob Du eine 6 gewürfelst hast</p>	 <p>ZAUBERSTAB</p> <p>Mit diesem Zauberstab kannst Du Dich sofort zum nächsten grünen Feld zaubern</p>	 <p>ZAUBERSTAB</p> <p>Mit diesem Zauberstab kannst Du Dich sofort zum nächsten grünen Feld zaubern</p>	 <p>ZAUBERSTAB</p> <p>Mit diesem Zauberstab kannst Du Dich sofort zum nächsten grünen Feld zaubern</p>	 <p>ZAUBERSTAB</p> <p>Mit diesem Zauberstab kannst Du Dich sofort zum nächsten grünen Feld zaubern</p>	 <p>ZAUBERSTAB</p> <p>Mit diesem Zauberstab kannst Du Dich sofort zum nächsten grünen Feld zaubern</p>



Das Ritterspiel



Vor langer, langer Zeit lebte einmal in einem großen Königreich ein alter, strenger König. Der hatte eine wunderschöne Tochter. Alle Ritter im ganzen Land wollten diese Prinzessin zur Frau haben, und da jeder der Ritter tapfer, edel und klug war, fiel dem König die Auswahl des zukünftigen Bräutigams sehr schwer. Da kam er auf die Idee, einen Wettkampf zu veranstalten. Alle Ritter sollten versuchen, als Erste in die Burg des Königs und der Prinzessin zu gelangen. Wer am schnellsten den langen und gefährlichen Weg zur Burg zurücklegen konnte, sollte um die Hand der schönen Prinzessin anhalten dürfen.

So begannen denn also alle Ritter den spannenden Wettlauf zur Burg, der voller Überraschungen, Geheimnisse und Gefahren steckte. - Da gab es Kämpfe mit anderen Rittern oder gar mit Drachen zu überstehen und man lernte die seltsamen Wesen des Märchenwaldes kennen: Zwerge, Riesen, Elfen, Hexen und Zauberer. Manche von ihnen waren lieb und hilfsbereit, andere jedoch versuchten, die Ritter auf ihrem Weg zum Ziel zu behindern. Mit Geschick, Mut und Glück gelang es jedoch allen Rittern immer wieder, die Reise fortzusetzen und näher an die Königsburg zu gelangen. Und schließlich schaffte es der Beste der Ritter, die Zugbrücke zur Burg zu überqueren, die schöne Prinzessin zu heiraten und der neue König des großen Königreichs zu werden.

Wer dieser glückliche Ritter ist? Vielleicht bist Du es ja - das Spiel wird es Dir zeigen!



SPIELBEGINN:

- Die Schatz- und Ereigniskarten werden gemischt und verdeckt auf zwei Stapel gelegt.
- Der "Drachenstein" wird auf das dunkelblaue Feld in der Drachenhöhle gestellt.
- Die "Zugbrückenkarte" wird auf das Zugbrückenfeld vor die Burg gelegt.
- Die Spielfiguren werden im Startbereich vor dem ersten grauen Feld plaziert.

WÜRFELN & SETZEN:

- Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt mit dem Spiel.
- **Es wird reihum gewürfelt.**
- **Bei einer 6 wird noch einmal gewürfelt.** Gegebenenfalls müssen dann mehrere Aktionen (Karten ziehen, Aktionen durchführen, kämpfen etc.) in einem Spielzug durchgeführt werden (nach jeder gewürfelten 6 bzw. jeder Aktion sowie am Ende des Spielzuges).
- **Es dürfen niemals mehrere Spieler auf demselben Feld stehen!**
- Trifft eine Spielfigur durch *normales Würfeln* (also nicht durch einen Kampf, eine Karte oder Aktion etc.) auf ein bereits besetztes *graues oder dunkelblaues Feld* außerhalb der Drachenhöhle und des magischen Kreises vor der Burg, dann wird **GEKÄMPFT** (s.u.).
- In allen anderen Fällen (auf Sonderfeldern, im magischen Kreis und in der Drachenhöhle, beim Setzen aufgrund der Anweisungen auf Karten oder durch Kämpfen etc.) wird beim Aufeinandertreffen mehrerer Spielsteine *nicht gekämpft*. Der Spieler muss seine Figur "HINTEN ANSTELLEN", also auf das nächstmögliche freie Feld hinter dem Mitspieler einreihen.
- Ggf. kann auch gar kein Spielzug möglich sein (z.B. wenn man in der Drachenhöhle auf dem Feld direkt hinter dem des Mitspielers steht und eine Eins würfelt).
- Sollte das nächstmögliche freie Feld ein Sonderfeld sein, muss in diesem Fall dort *die entsprechende Aktion ausgeführt* werden.

KÄMPFEN:

- **Der angegriffene und der angreifende Spieler würfeln abwechselnd.**

- Der Spieler mit der höheren geworfenen Zahl (ggf. nach mehrfachem Würfeln) ist Sieger, der Verlierer geht um die Differenz der Würfel-Punkte (z.B.: 5 minus 2 = 3 Felder) zurück.

- In der Drachenhöhle und im magischen Kreis vor der Burg wird *nicht* gekämpft (die Figuren reihen sich hintereinander ein).

- Auch auf allen Sonderfeldern sowie beim Aufeinandertreffen mehrerer Spielsteine aufgrund von Kartenanweisungen etc. wird *nicht* gekämpft, sondern es gilt die "Hinten-Anstellen"-Regel..

- Verfügt ein Spieler über eine Karte mit dem "magischen Schwert" (Punktwert: 6), braucht er nicht zu würfeln; die Karte zählt, als ob er eine 6 gewürfelt hätte. - Würfelt der Gegner eine kleinere Zahl als eine 6, gibt der Besitzer des "magischen Schwertes" seine Karte ab und der Gegner muss seine Figur zurücksetzen. - Würfelt der Gegner eine 6, gibt der Besitzer des "magischen Schwertes" seine Karte ab und beide müssen erneut würfeln, bis einer eine kleinere Zahl als der andere erzielt hat.

- Verfügen *beide* Spieler beim Kampf über eine Karte mit dem "magischen Schwert", müssen beide normal würfeln und ihre Schwertkarten abgeben.

- Ggf. kann man mehrere Schwertkarten bei einem einzigen Kampf nacheinander benutzen (Bsp.: Einsatz der ersten Schwertkarte - Gegner würfelt eine 6 - Einsatz der zweiten Schwertkarte - Gegner würfelt eine 3 - Besitzer der Schwertkarten gibt beide Karten ab, der Gegner muss 3 Felder zurück).

SONDERFELDER (EREIGNIS-, SCHATZ- und TAUSCHFELDER, BRÜCKEN-, LABYRINTH- und STOLPERFELDER sowie GRÜNE FELDER):

- **Alle Aktionen müssen** - sofern gefordert - **sofort ausgeführt** werden.

- Kommt man nicht durch normales Würfeln, sondern durch eine besondere Aktion (einen Kampf, die Anweisung einer Karte bzw. eines Feldes etc.) auf ein Sonderfeld, wird die geforderte Aktion ebenfalls sofort ausgeführt (Karte gezogen, zur Schmiede gegangen, Umweg durch's Labyrinth gegangen, Zugbrücke bewegt o.ä.).

- Auf Sonderfeldern wird *nicht gekämpft*, d.h. beim Aufeinandertreffen mehrerer Spielsteine muss man sich "hinten anstellen".

DRACHENHÖHLE:

- Am Beginn des Spiels steht die **Drachenfigur auf dem dunkelblauen Feld in der Drachenhöhle** (unten links).

- **Die Drachenbewegung beginnt, wenn eine Spielfigur nach dem Ziehen auf den blauen Feldern der Höhle landet** (das grüne "Eingangsfeld" zählt noch nicht zur Höhle).

- Der Drache bewegt sich innerhalb der Höhle **ENTGEGEN DEM UHRZEIGERSINN**, der/ die Ritter **IM UHRZEIGERSINN** (eine vollständige Runde durch die Höhle).

- **Der Drache zieht immer als Zweiter.**

- **Der Drache zieht immer um so viele Felder, wie sie der Würfel auf der verdeckten Seite anzeigt** (Formel: 7 minus vom Spieler gewürfelte Zahl).

- Bei einer gewürfelten 6 eines Spielers zieht der Drache nach jedem Wurf (also: nach jeder 6 um 1 Feld sowie nach dem letzten Wurf).

- Trifft ein Spieler in der Drachenhöhle auf das Feld, auf dem der Drache steht **ODER** trifft der Drache am Ende seines Zuges auf das Feld, auf dem ein Spieler steht, muss der jeweilige Spieler zurück auf das grüne Feld im "Elfenwald".

- Verfügt der Spieler über die Karte mit dem "Zaubertrank", kann er diese Karte abgeben und braucht **NICHT** auf das grüne "Elfenfeld" zurück. - In diesem Fall überspringt die Spielerfigur einfach den Drachen bzw. die Drachenfigur den Spieler und wird auf das nächste freie Feld in der Drachenhöhle plaziert.

- Wenn eine Figur am Ende des Zuges den "Höhlenausgang" (gelbes Feld) erreicht oder übertritt, zieht der Drache **ab sofort** nicht mehr (gilt bereits für diesen Zug). - Er setzt sich erst wieder in Bewegung, wenn der nächste Spieler in seine Höhle eintritt.

- In der Drachenhöhle wird nicht gekämpft; Spielfiguren müssen sich ggf. hintereinander anstellen.

EREIGNIS- UND SCHATZKARTEN:

- Es gibt die folgenden Schatzkarten:

~Zauberstab (sofort vor bis zum nächsten grünen Feld; die dortigen Anweisungen am Hexenfeld und Zwergfeld bleiben gültig!)

~ magisches Schwert (gilt beim nächsten Kampf wie eine gewürfelte 6)

~ Zaubertrank (beim Treffen mit dem Drachen passiert dem Ritter nichts)

~ Schlüssel (man kann die Abkürzung beim "geheimen Tor" nehmen)

- ~ Schatz (man kann die Abkürzung beim Riesen nehmen)
- ~ Hufeisen (beim Treffen auf ein Stolperfeld braucht man nicht zurück zum grünen Feld an der Schmiede)
- ~ Kurbel (man kann über die Brücke vor der Burg, egal ob sie gerade oben oder unten ist)
- Die Schatzkarten "SCHLÜSSEL", "SCHATZ" und "KURBEL" können *beim normalen Überschreiten* des "GEHEIMEN TORES", des "RIESENFELDES" und der ZUGBRÜCKE eingesetzt werden, d.h. man muss dort nicht genau auf dem jeweiligen Feld landen, um sie zu verwenden (wie dies z.B. beim Hufeisen der Fall ist).
- Alle Karten werden sofort *nach ihrer "Benutzung" wieder unter den Reststapel gelegt* oder aus dem Spiel genommen.
- Wenn man durch die Anweisungen von Ereignis- bzw. Schatzkarten auf ein bereits besetztes Feld kommen würde, muss man sich auf das nächstmögliche freie Feld dahinter einreihen.
- Wenn man durch die Anweisungen von Ereignis- bzw. Schatzkarten auf ein weiteres Sonderfeld kommt, muss man die dort auszuführende Anweisung ebenfalls ausführen (Karte ziehen, Aktion durchführen usw.).

IM LABYRINTH:

- Trifft ein Spieler *direkt* auf das erste Labyrinth-Feld, dann muss er beim nächsten Zug nach rechts in das Labyrinth abbiegen und darf nicht geradeaus in Richtung "Schmiede" gehen.
- Innerhalb des Labyrinths kann sich der Spieler nach dem Würfeln den besten Weg suchen, d.h. er kann versuchen, weiteren Labyrinth-Feldern auszuweichen, indem er z.B. einen Umweg macht.
- Er muss jedoch immer die gesamte geworfene Zahl *vorwärts* gehen (d.h. er darf nicht bei einer geworfenen 5 drei Felder vor und zwei zurück gehen).
- Trifft der Spieler im Labyrinth am Ende eines Zuges erneut auf ein Labyrinth-Feld, muss er den nächsten Zug in die Richtung machen, die auf dem Labyrinth-Pfeil angegeben ist.
- Im darauf folgenden Zug kann der Spieler jedoch wieder die Richtung wechseln und einen erneuten Versuch starten, den Ausgang des Labyrinths zu erreichen.

DER MAGISCHE KREIS UND DIE ZUGBRÜCKE:

- Zu Beginn des Spiels liegt die Zugbrücken-Karte direkt auf dem Zugbrücken-Feld und stellt die Verbindung zwischen dem magischen Kreis und dem Ziel (dem Schloss) her.
- Trifft im Laufe des Spiels ein Spieler *direkt* auf ein "Brücken-Feld" (braune Sonderfelder), wird die Zugbrücke um 90° nach unten geklappt; nun ist die Verbindung zum Schloss unterbrochen, ein Zugang zum Ziel ist nicht mehr möglich.
- Beim nächsten Treffen auf ein "Brücken-Feld" wird die Zugbrücken-Karte wieder in die Ausgangsposition gebracht: Der Weg zum Ziel ist wieder frei usw.
- Hat ein Spieler den "magischen Kreis" betreten, muss er sich auf den 5 Feldern in Pfeilrichtung (im Uhrzeigersinn) vorwärts bewegen.
- Ist die Zugbrücke nach unten geklappt (Verbindung zum Ziel unterbrochen), muss der Spieler, sofern er nicht über eine "Kurbel" verfügt, so lange im magischen Kreis herum laufen, bis er oder ein Mitspieler auf ein Brücken-Feld trifft und die Zugbrücke wieder geschlossen wird. - Dann kann er zum Ziel gelangen.
- Verfügt der Spieler im magischen Kreis über eine Kurbel-Karte, dann kann er das Schloss in jedem Fall erreichen, unabhängig von der jeweiligen Position der Zugbrücke.
- Steht ein Spieler direkt auf der Zugbrücke vor dem Ziel, kann die Brücke nicht mehr hochgeklappt werden, auch wenn ein anderer Spieler auf ein Brücken-Feld kommt.

ENDE DES SPIELS:

- Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler das "Ziel-Feld" im Schloss betreten oder überschritten hat.
- Man braucht *nicht direkt* auf dem "Ziel-Feld" landen, sondern kann auch eine höhere Zahl als erforderlich werfen, um das Spiel zu beenden.

