

Woodlands

Das fabelhafte Legespiel

Ein Spiel für 2–4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Daniel Fehr, Illustration: Felix Mertikat, Design: Fiore GmbH, Redaktion: Daniel Greiner

Inhalt

- 20 bedruckte Folien (4x Rotkäppchen, 5x Robin Hood, 4x Artus-Sage, 5x Dracula, 1x Meisterfolie Einhorn, 1x Meisterfolie Waldschrat)
- 1 Folienunterlage
- 4 Spielfiguren mit Aufstellfüßen (1x Rotkäppchen, 1x Robin Hood, 1x König Artus, 1x Jonathan Harker)
- 1 Sanduhr (45 Sekunden)
- 4 Spielertafeln
- 12 doppelseitige Wegekarten pro Spieler (= 48 Wegekarten)
- 4 verwunschene Wegekarten
- 24 Schatzkarten
- 22 Schlüsselplättchen
- 37 Edelsteine (8x rot, 8x blau, 8x grün, 8x gelb, 5x weiß)

Spielidee

Woodlands versetzt euch in die wunderbare Welt der Märchen und Legenden. In jeder Geschichte legt ihr Wege durch einen verwunschenen Wald und bewegt anschließend eure Figur darüber. Jedes Kapitel der vier enthaltenen Geschichten stellt euch dabei vor neue Herausforderungen. Nur wer diese Aufgaben meistert und dabei schneller als die Mitspieler ist, kann gewinnen.

Vorbereitung

Spielt ihr zum ersten Mal? Dann lest zunächst nur die Grundregeln (Seite 1–4). Danach könnt ihr direkt mit „Rotkäppchen“ (Seite 8) losspielen. Alle weiteren Regeln werden in der Geschichte erklärt, sobald sie im Spielverlauf auftauchen.

Kennt ihr das Spiel bereits, könnt ihr frei wählen, welche Geschichte ihr spielen wollt. Nehmt nur die Folien der gewählten Geschichte aus der Schachtel. **Hinweis:** Im Lesezeichen unten rechts auf den Folien könnt ihr die Geschichte und die Kapitelnummer ablesen.



Rotkäppchen

4 Kapitel, Einfach
(Seite 8)



Robin Hood

5 Kapitel, Mittel
(Seite 9)



Artus-Sage

4 Kapitel, Mittel
(Seite 10)



Dracula

5 Kapitel, Schwer
(Seite 11)

Die Meisterfolien **Einhorn** und **Waldschrat** könnt ihr zusätzlich zu einer Geschichte verwenden, wenn ihr große Herausforderungen sucht. (Siehe „Varianten“ auf Seite 7.)



Spiel Aufbau

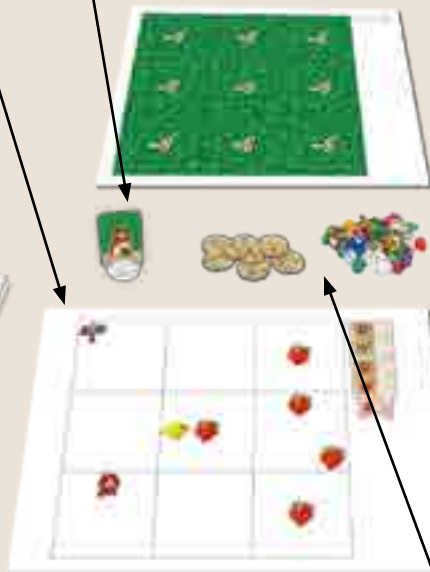
1. Platziert die **Folienunterlage** mit der weißen Seite nach oben in der Tischmitte. Legt die Folie mit dem **1. Kapitel** der gewählten Geschichte auf die Unterlage.



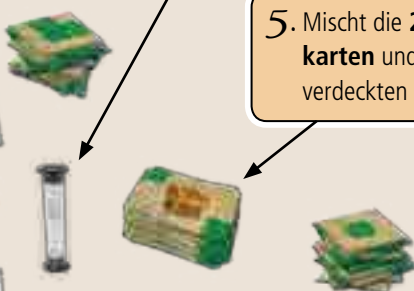
2. Stapelt die **übrigen Kapitel** der gewählten Geschichte daneben.



3. Stellt die zur Geschichte passende **Spielfigur** bereit. Die übrigen Figuren bleiben in der Schachtel.



4. Stellt die **Sanduhr** neben die Folienunterlage, sodass ihr sie alle gut erreichen könnt.



5. Mischt die **24 Schatzkarten** und bildet einen verdeckten Stapel.



6. Platziert die **4 verwunschenen Wegekarten** neben dem Schatzkartenstapel.



8. Jeder Spieler erhält eine **Spielertafel** und ein Set aus **12 Wegekarten**. Jedes Set ist mit einem der folgenden Symbole markiert:



Dreht alle Wegekarten auf die Vorderseiten, die diese Symbole zeigen.

Tipp: Richtet eure Spielertafel wie die Folie in der Tischmitte aus. Sitzt ihr z.B. am Kopfende, dreht eure Tafel ebenfalls auf den Kopf. So fällt euch das Legen der Wege später leichter.

7. Legt die **22 Schlüssel** und **37 Edelsteine** als Vorrat bereit.

Ladet euch die kostenlose „Ravensburger Game Companion“-App für euer Smartphone herunter. Darin könnt ihr eure Punkte eintragen, die Zeit stoppen und passende Hintergrundmusik abspielen. Startet die App, wählt eure Geschichte aus und legt das Smartphone in die Tischmitte.



Spielt ihr ohne App? Dann benötigt ihr **Stift und Papier**, um eure Punkte zu notieren. Ihr könnt dazu die Tabelle auf der Rückseite der Anleitung als Kopiervorlage verwenden.

Ablauf

Woodlands verläuft über mehrere Spielrunden. In jeder Runde spielt ihr ein Kapitel der gewählten Geschichte nach. Jedes Kapitel besteht aus den folgenden drei Schritten:

1. Geschichte lesen

Schaut euch die Folie in der Mitte genau an und lest nach, welche Aufgaben euch in diesem Kapitel erwarten.

2. Landschaft legen

Plaziert Wegekarten auf eurer Spielertafel und bildet eine Landschaft aus Wegen und Wald. Versucht dabei, möglichst viele Aufgaben zu lösen.

3. Auswerten

Legt die Folie auf eure Landschaft und prüft, welche Ziele eure Figur über Wege erreichen kann.

1. GESCHICHTE LESEN


Jedes Kapitel beginnt mit einer kurzen Erzählung. Darin erfahrt ihr, was in der Geschichte passiert und welche Aufgaben ihr lösen müsst. Die Texte der einzelnen Geschichten findet ihr im hinteren Teil der Anleitung. Schlagt die entsprechende Seite auf und lest den Text des ausliegenden Kapitels laut vor.

Eine **Zusammenfassung** der Aufgaben findet ihr auch im Pergament auf jeder Folie. Dort könnt ihr nochmals ablesen, wie viele Punkte ihr für die verschiedenen Aufgabenziele erhaltet.

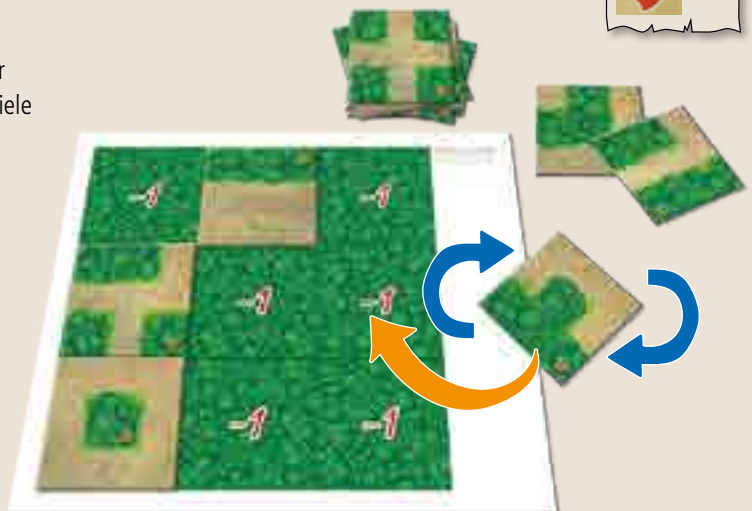


2. WEGEKARTEN LEGEN


Ihr legt **alle gleichzeitig** eine Landschaft auf die 9 Felder eurer Spielertafel. Dabei gilt: Schneller sein als die Mitspieler und so viele Aufgaben wie möglich erfüllen!


1.  Ein beliebiger Spieler dreht die Sanduhr zum 1. Mal um und ruft laut „**Los!**“. Platziert nun alle gleichzeitig 9 eurer 12 Wegekarten auf den Feldern eurer Spielertafel. Ihr dürft die Karten

beliebig drehen und austauschen, sie jedoch nicht auf die Rückseite wenden. Schaut immer wieder auf die Folie in der Mitte und legt eure Karten clever, damit ihr möglichst viele Aufgaben erfüllen könnt.




Wichtig: Auch nachdem die Sanduhr zum 1. Mal abgelaufen ist, dürft ihr weiter an eurer Landschaft arbeiten.

2.  Der erste Spieler, der mit seiner Landschaft zufrieden ist, kann die **Auswertung einläuten**. Dazu schnappt er sich die Sanduhr und stellt sie vor sich ab. Falls die Uhr bereits abgelaufen ist, dreht er sie sofort zum 2. Mal um. Ansonsten wartet er, bis sie abgelaufen ist und dreht sie dann.

+  Wer sich die Sanduhr schnappt, erhält zur Belohnung einen weißen Edelstein aus dem Vorrat. Dieser Spieler darf seine Landschaft jetzt **nicht mehr verändern**.

Allen anderen Spielern bleibt noch Zeit, bis die Sanduhr zum **zweiten Mal** abgelaufen ist. Danach müssen auch sie aufhören.

 Nutzt ihr die App? Dann startet einfach darin die Zeit. Anstelle der Sanduhr nimmt der schnellste Spieler das Smartphone, legt es vor sich und startet wie oben beschrieben die Zeit zum 2. Mal.

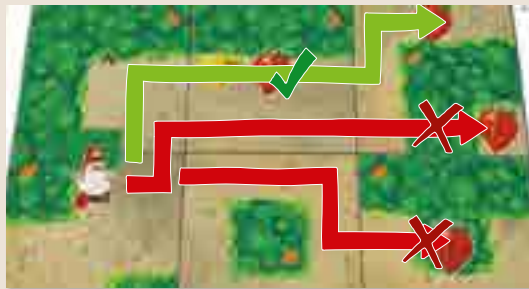
3. AUSWERTEN

Reihum wertet ihr nun eure gelegten Landschaften aus. Wer die Auswertung eingeläutet hat, beginnt. Nehmt die aktuelle Folie von der Unterlage und legt sie auf eurer Spielertafel. Ihr dürft die Folie dabei nicht beliebig drehen, sondern müsst sie **passend** – Felder auf Felder, Pergament auf Pergament – auflegen!

Nehmt euch außerdem die **Spielfigur** aus der Mitte und stellt sie auf die Folie. Die Figur startet immer genau an der Stelle, an der sie auf der Folie abgebildet ist.

Jetzt steuert ihr die Spielfigur durch eure Landschaft. Bewegt sie über die Folie und versucht die Ziele eurer Aufgaben zu erreichen. Folgende Regeln gelten bei der Bewegung:

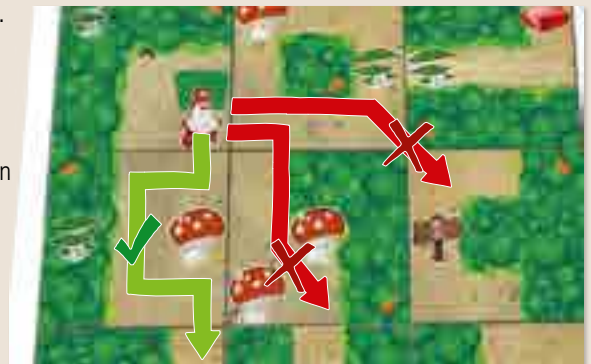
- Ihr könnt nur auf Wegen gehen. Befindet sich ein Ziel im Wald oder ist durch Wald abgetrennt, könnt ihr es nicht erreichen. Vorsicht: Startet eure Figur im Wald, steckt ihr fest und könnt gar nichts erreichen.



- Ihr könnt auf und über alle Dinge und Figuren laufen, die auf der Folie abgebildet sind. Handelt es sich dabei um Ziele eurer Aufgaben, erhaltet ihr entsprechend Plus- oder Minuspunkte. Auf dieselbe Weise könnt ihr auch Edelsteine, Schlüssel und Schatztruhen einsammeln. In welcher Reihenfolge ihr die Ziele ansteuert, ist egal. Ihr dürft auch mehrfach gleiche Wege nehmen und in Sackgassen laufen.



- Eure Figur ist genau so groß wie der Aufstellfuß. Ihr könnt um Dinge herumlaufen, wenn der Weg breit genug ist (beispielsweise um Minuspunkte zu vermeiden). Ihr könnt nicht diagonal laufen, auch nicht um zwischen Dingen oder Wald hindurch zu schlüpfen.



Habt ihr nicht alle 9 Felder eurer Spielertafel belegt? Dann gilt der Aufdruck eurer Spielertafel – an der leeren Stelle befindet sich Wald. Außerdem erhaltet ihr für jede fehlende Wegekarte 1 Minuspunkt.

Zählt alle Punkte zusammen, **notiert sie** auf einem Blatt Papier oder tragt sie in der App ein. Danach gebt ihr Folie und Figur an den nächsten Spieler weiter. Wenn alle Spieler ihre Landschaft ausgewertet und ihre Punkte notiert haben, legt ihr die Folie zurück in die Schachtel. Platziert das **nächste Kapitel** auf der Unterlage und räumt eure Spielertafel ab. Jetzt beginnt die nächste Runde.

Hinweis: Ihr könnt nie weniger als 0 Punkte in einem Kapitel erreichen.

Spielende

Das Spiel endet, nachdem ihr das letzte Kapitel der Geschichte ausgewertet habt.

Rechnet eure notierten Punkte zusammen und addiert eure gesammelten **Edelsteine**: Jeder Stein ist genau 1 Punkt wert. Für jedes Set aus 4 verschiedenen Farben (rot, blau, gelb, grün) erhaltet ihr 1 Punkt zusätzlich (also 5 gesamt). Die weißen Edelsteine können in einem Set jede Farbe ersetzen.

Wer die höchste Gesamtsumme erreicht, hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt von den am Gleichstand beteiligten Spielern derjenige, der mehr weiße Edelsteine besitzt. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Glossar

Dieser Bereich dient als Nachschlagewerk für sammelbare Gegenstände und Schatzkarten. Auch die verwünschten Wegekarten werden hier näher erläutert.

GEGENSTÄNDE



Bunte Edelsteine könnt ihr in allen Geschichten finden. Bewegt eure Spielfigur auf oder über Edelsteine, um sie einzusammeln. Dann nehmt ihr euch einen Stein der entsprechenden Farbe aus dem Vorrat. Am Ende des Spiels erhaltet ihr 1 Punkt für jeden eurer Edelsteine. Für jedes Set aus den 4 verschiedenen Farben erhaltet ihr 1 Punkt zusätzlich (also 5 gesamt).



Weißer Edelstein erhaltet ihr, wenn ihr als Erster die Sanduhr schnappt. Auch sie zählen am Ende des Spiels 1 Punkt. Außerdem können sie in einem Edelstein-Set eine beliebige Farbe ersetzen.



Der **Kelch des Ruhms** taucht in jeder Geschichte ab dem 2. Kapitel auf. Rechnet zwischen den Kapiteln eure Punkte zusammen. Nur der oder die Spieler mit den meisten Punkten müssen den Kelch einsammeln. Sammelt ein führender Spieler den Kelch nicht ein, erhält er 3 Minuspunkte.



Sammelt ihr einen **Schlüssel** ein, dann nehmt euch ein Schlüsselplättchen aus dem Vorrat. Schlüssel benötigt ihr, um Schatztruhen zu öffnen. Ihr könnt sie im selben Kapitel nutzen, indem ihr sie gesammelt habt, oder für ein späteres Kapitel aufsparen. Am Ende der Geschichte sind sie jedoch wertlos.



Um **Schatztruhen** zu öffnen, benötigt ihr Schlüssel. Lauft ihr auf oder über eine Truhe und gebt ein Schlüsselplättchen zurück in den Vorrat, dann dürft ihr die oberste **Schatzkarte** ziehen und sofort laut vorlesen. Legt die Karte vor euch ab und nutzt sie zu dem Zeitpunkt, der im Text angegeben ist. Sie für einen späteren Zeitpunkt aufzusparen ist **nicht** erlaubt. **Hinweis:** *Bezieht sich eine Karte auf das „nächste Kapitel“, so wählt ihr erst nach dem Lesen der Geschichte des Kapitels den Spieler aus, den sie betrifft.*

SCHATZKARTEN

Manche **Schatzkarten** liefern euch Edelsteine, andere könnt ihr einsetzen, um eure Mitspieler zu ärgern.



Zu folgenden Schatzkarten benötigt ihr zusätzliche Regeln:



Hält sich der gewählte Mitspieler nicht an die Vorgabe einer dieser drei Schatzkarten, erhält er **5 Minuspunkte!**

Lest die Regeln zur Rückseite der Wegekarten unter „Varianten“ auf Seite 7, sobald jemand diese Schatzkarte nutzt. Spielt ihr bereits mit den Rückseiten, dann wird hiermit ein Spieler bestimmt, der stattdessen die einfache Seite verwenden darf.



Ein einzelnes Hindernis (oder ein Bösewicht) wird bei der nächsten Auswertung nicht berücksichtigt – ganz so, als ob dieses nicht auf der Folie abgebildet wäre. Ihr könnt beispielsweise **ein** Feuer im Wald platzieren, gefahrlos über **einen** Fliegenpilz laufen o.ä.. Um jeden weiteren solltet ihr dann aber einen Bogen machen. Die Karte schützt euch **nicht** vor Hindernissen, die eure Punkte auf Null setzen → 0!



Wählt erst nach dem Lesen des nächsten Kapitels den Spieler aus, der die Karte erhalten soll. Dieser Spieler nimmt sich die abgebildete Wegekarte aus dem Vorrat und legt sie am Ende des Kapitels zurück.

Plaziert der Spieler eine verwunschene Wegekarte nicht in seiner Landschaft, erhält er **5 Minuspunkte!**

VERWUNSCHENE WEGEKARTEN

Diese besonderen Wegekarten könnt ihr nur über die oben beschriebenen Schatzkarten erhalten. Nehmt euch dann die entsprechende Wegekarte aus dem Vorrat.



Der **Dichte Wald** bietet viel Waldfläche und wenig Weg. Erschwert damit einem Mitspieler das Legen seiner Landschaft oder verwendet ihn selbst, wenn ihr dafür einen Nutzen findet.



Im **Schatzwald** könnt ihr eine zusätzliche Schatztruhe einsammeln, sofern ihr einen Schlüssel übrighabt. Außerdem erhaltet ihr bei der Auswertung 2 zusätzliche Punkte, wenn ihr die offene Truhe mit eurer Figur erreichen könnt. Wird eine der Truhen von etwas auf der Folie überdeckt, könnt ihr diese nicht erreichen.



Hütet euch vor dem Schatten im **Geisterwald**! Kann der böse Geist bei der Auswertung über Wege eure Figur erreichen, erhaltet ihr 3 Minuspunkte. Überdeckt etwas auf der Folie den Geist, erhaltet ihr ebenfalls 3 Minuspunkte!



Im **Zwergenwald** hat sich ein winziger Waldbewohner verlaufen. Könt ihr den Zwerg über einen Weg mit seinem Haus verbinden, erhaltet ihr bei der Auswertung 3 Punkte. Wird der Zwerg oder sein Haus von etwas auf der Folie überdeckt, könnt ihr diese Aufgabe nicht lösen.

Varianten

Habt ihr alle 4 Geschichten gemeistert? Dann könnt ihr mit den folgenden Varianten Abwechslung und neue Herausforderungen ins Spiel bringen. Ihr könnt die Varianten sogar miteinander kombinieren.

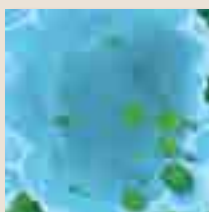
RÜCKSEITEN DER WEGEKARTEN

Wollt ihr mit dieser Variante spielen, dann dreht alle eure Wegekarten auf die Rückseite (ohne Symbol). Auf dieser Seite der Karten findet ihr nicht nur Wald und Wege, sondern auch Dornengestrüpp und Wasserflächen.

Wählt eine Geschichte aus und spielt die Kapitel wie gewohnt. Die neuen Landschaftstypen erschweren euch dabei das Lösen der Aufgaben.



Dornengestrüpp ist dem Wald sehr ähnlich: Figuren können nicht durch Dornen gehen. Nicht einmal dann, wenn ein Kapitel ihnen erlaubt, sich durch den Wald zu bewegen. Verlangt ein Kapitel, dass sich bestimmte Dinge oder Figuren im Wald befinden, dann gelten Dornen **nicht** als Wald. Das Dornengestrüpp kann allerdings brennen: Legt ihr Feuer (oder Gewitterwolken) in die Dornen, erhaltet ihr dieselben Minuspunkte.



Wasserflächen funktionieren genau wie Wege und dienen lediglich zur Verwirrung. Alle Figuren können schwimmen und Wasser durchqueren, auch Bösewichte. Gegenstände, die sich im Wasser befinden, könnt ihr wie gewohnt einsammeln. Dürfen sich Gegenstände **nicht** auf Wegen befinden, dann dürfen sie genauso wenig im Wasser liegen.

Tipp: Kennt ein Spieler die Geschichten bereits oder kann die Aufgaben besser erfassen als andere, dann könnt ihr die Wegekarten auch als Handicap einsetzen. Lasst neue Spieler mit der Vorderseite spielen, während erfahrene Spieler die Rückseite nutzen müssen.

MEISTERFOLIEN

Die Meisterfolien lassen sich mit allen Geschichten und Kapiteln kombinieren. Wählt eine der beiden Folien und legt sie passend auf das aktuelle Kapitel auf der Folienunterlage. Im Pergament auf der linken Seite könnt ihr ablesen, welche zusätzlichen Aufgaben die Meister-Folie euch vorgibt. Natürlich müsst ihr gleichzeitig die Aufgaben der Geschichte beachten.

Tipp: Ihr könnt diese Folien in jedem Kapitel nach Belieben hinzufügen oder weglassen. Probiert doch mal diese Reihenfolge aus: Kapitel 1 mit Einhorn, 2 ohne, 3 mit Waldschrat, 4 mit Einhorn, 5 mit Waldschrat.



Meisterfolie Einhorn

Plötzlich erschien ein Regenbogen über dem Wald und tauchte die Wipfel in ein schillerndes Licht. Die Helden schöpften neue Hoffnung.

- Lauft mit eurer Figur zum Einhorn, um sofort eine Schatzkarte ziehen zu dürfen.
- Kann die gute Fee die Rose erreichen, erhaltet ihr 6 Punkte. Beachtet, dass die Fee sich nur im Wald bewegen kann und die Rose daher ebenfalls im Wald liegen muss.



Meisterfolie Waldschrat

Ein Rascheln im Wald ließ die Helden zusammensucken. Die Bäume erwachten zum Leben und waren ganz offensichtlich schlecht gelaunt.

- Sammelt den Mistelzweig, um 4 Punkte zu erhalten.
- Nehmt euch vor dem bösen Geist in Acht! Kann der Geist eure Figur erreichen, erhaltet ihr 3 Minuspunkte.
- Meidet auch den Waldschrat und seine Wurzeln. Durchquert ihr mit eurer Spielfigur ein rotes Feld, erhaltet ihr die dort aufgedruckten Minuspunkte. Begegnet ihr ihm direkt, sogar 5 Minuspunkte.



Rotkäppchen

EINLEITUNG

Es war einmal ein kleines Mädchen, das von seiner Großmutter ein rotes Käppchen geschenkt bekam. Und weil es nichts Anderes mehr tragen wollte, bekam es den Spitznamen „Rotkäppchen“. Eines Tages machte das Mädchen sich auf, seine Großmutter im Wald zu besuchen...

KAPITEL 1 (Maximale Punktzahl: 8)

Rotkäppchen war ein braves Mädchen und wusste, dass es auf den Wegen bleiben musste. So folgte es den Wegweisern hin zum Haus der Großmutter. Unterwegs fand Rotkäppchen leckere Erdbeeren, von denen es so viele wie möglich naschen wollte.

- Bewegt Rotkäppchen auf den Wegweiser, um 3 Punkte zu erhalten. Ihr dürft dabei nur über durchgehende Wege laufen. Rotkäppchen kann unter keinen Umständen in den Wald hineinlaufen!
- Lauft auf oder über eine Erdbeere, um sie einzusammeln. Dazu müsst ihr die Erdbeeren natürlich auf dem Weg platzieren. Für jede gesammelte Erdbeere erhaltet ihr 1 Punkt.
- Auch den gelben Edelstein könnt ihr einsammeln, indem ihr darauf oder darüber lauft. Nehmt euch dann einen gelben Edelstein aus dem Vorrat. Edelsteine liefern erst am Ende des Spiels Punkte.

KAPITEL 2 (Maximale Punktzahl: 9)

Das Mädchen folgte weiter dem Weg und beschloss köstliche Pilze für die Großmutter zu sammeln.

- Erreicht erneut den Wegweiser, um 3 Punkte zu erhalten.
- Für jeden grünen Pilz, den ihr auf einem Weg einsammelt, erhaltet ihr 1 Punkt.
- Meidet die roten Fliegenpilze! Für jeden Fliegenpilz, über den ihr mit Rotkäppchen lauft, erhaltet ihr 1 Minuspunkt. Ihr könnt um die Fliegenpilze herumlaufen, wenn der Weg breit genug ist, oder sie im Wald platzieren.
- Lauft ihr über den roten Edelstein, dann nehmt euch einen roten Stein aus dem Vorrat.
- Auch den Schlüssel könnt ihr einsammeln. Nehmt euch dann ein Schlüsselplättchen aus dem Vorrat. Später könnt ihr damit eine Schatztruhe öffnen.
- Neu ist der „**Kelch des Ruhms**“ in der linken unteren Ecke. Dieser ist ab jetzt in jedem Kapitel zu finden. Nur der oder die Spieler mit den meisten Punkten müssen den Kelch einsammeln. Sammeln die führenden Spieler ihn nicht ein, erhalten sie 3 Minuspunkte.

KAPITEL 3 (Maximale Punktzahl: 10)

Rotkäppchen näherte sich dem Haus der Großmutter, als es viele niedliche Hasen entdeckte. Es hoffte sehr, dass die hungrigen Füchse sich diese nicht schnappten.

- Erreicht das Haus der Großmutter, um 10 Punkte zu erhalten.
- Schützt die Hasen vor den Füchsen. Jeder Fuchs frisst **genau 1 beliebigen Hasen**, den er erreichen kann. Die Füchse können sich entweder auf Wegen, oder im Wald bewegen. Sie können jedoch nicht zwischen Wald und Wegen wechseln. Genau wie Rotkäppchen können sie durch eure gesamte Landschaft laufen, um einen Hasen zu finden. Für jeden gefressenen Hasen erhaltet ihr 1 Minuspunkt.
- Lauft über die Schatztruhe und gebt ein Schlüsselplättchen ab, um sie zu öffnen. Zieht dann die oberste Schatzkarte vom Stapel und lest den Text auf der Karte laut vor. Im Glossar auf Seite 5 findet ihr ergänzende Regeln zu einigen Karten.

KAPITEL 4 (Maximale Punktzahl: 12)

Das Mädchen war am Ziel angelangt. Doch die Großmutter hatte ihr Haus überstürzt verlassen müssen, um dem bösen Wolf zu entkommen. Dieser hatte nun noch ein zweites Ziel erspäht: Rotkäppchen! Zum Glück war der Jäger nicht fern. Er hatte den Wolf schon seit geraumer Zeit im Visier...

- Erreicht die Großmutter, um 6 Punkte zu erhalten.
- Kann der Jäger den bösen Wolf auf einem Weg erreichen, erhaltet ihr ebenfalls 6 Punkte.
- Wenn der böse Wolf Rotkäppchen oder die Großmutter über Wege erreichen kann, erhaltet ihr für dieses Kapitel **gar keine Punkte**, selbst wenn der Jäger den Wolf erreicht. Edelsteine dürft ihr in diesem Fall trotzdem noch einsammeln. **Tipp:** Fällt euch keine mögliche Lösung für beide Aufgaben ein, dann verzichtet lieber auf die Hälfte der Punkte und versteckt den Wolf im Wald.
- Platziert das Lagerfeuer nicht im Wald, sonst erhaltet ihr 3 Minuspunkte. Liegt es auf einem Weg, könnt ihr gefahrlos darüber laufen.
Zur Erinnerung: Ihr könnt nie weniger als 0 Punkte erreichen. Erwischt euch der böse Wolf, dann macht ein Waldbrand auch keinen Unterschied mehr.

ENDE

Endlich waren Rotkäppchen und die Großmutter wieder vereint. Dank des Jägers stellte auch der böse Wolf keine Bedrohung mehr dar. Und so lebten sie glücklich bis ans Ende ihrer Tage.



Robin Hood

EINLEITUNG

Tief im Sherwood Forest lebte der Freiheitskämpfer Robin Hood. Dieser edle Räuber nahm von den Reichen und gab den Armen. Dabei geriet er immer wieder an den Sheriff von Nottingham, der ihn nur zu gerne festnehmen wollte.

KAPITEL 1 (Maximale Punktzahl: 9)

Robin traf sich mit seinen Kameraden tief im Wald. Gemeinsam mit Little John, Will Scarlet und dem Müllersohn schmiedete er einen Plan, sich dem üblen Sheriff zur Wehr zu setzen.

- Bewegt Robin über Wege zu seinen Freunden. Für jeden Freund, den ihr erreichen könnt, erhaltet ihr 3 Punkte.
- Nehmt euch vor den Wölfen in Acht! Für jeden Wolf, der Robin auf einem Weg erreichen kann, erhaltet ihr 2 Minuspunkte. Wölfe können nicht durch den Wald gehen und diesen nicht verlassen.

KAPITEL 2 (Maximale Punktzahl: 12)

Der Sheriff von Nottingham machte sich auf, Steuern von armen Dörflern einzutreiben. Robin Hood konnte das nicht zulassen! Er wollte den Sheriff ablenken, damit die Dörfler sich aus dem Staub machen konnten.

- Erreicht den Sheriff, um 3 Punkte zu erhalten.
- Versteckt die Dörfler im Wald. Je mehr Dörfler ihr im Wald platziert, umso mehr Punkte erhaltet ihr. (Mind. 2 Dörfler im Wald = 1 Punkt, mind. 5 Dörfler = 3 Punkte, mind. 8 Dörfler = 5 Punkte, alle 12 Dörfler im Wald = 9 Punkte)
- **Ab sofort gilt für jedes Kapitel:** Vermeidet Waldbrände! Für jedes Feuer, das sich im Wald befindet, erhaltet ihr 3 Minuspunkte. Liegt ein Lagerfeuer auf dem Weg, könnt ihr gefahrlos darüber laufen.
- **Zur Erinnerung:** Den „Kelch des Ruhms“ muss nur einsammeln, wer die meisten Punkte hat. (Sammeln die führenden Spieler ihn nicht ein, erhalten sie 3 Minuspunkte.)

KAPITEL 3 (Maximale Punktzahl: 10)

Der Sheriff zog sich unverrichteter Dinge zurück. Er wies seine Soldaten an, Robin Hood beim kleinsten Fehltritt festzunehmen. Dieser war inzwischen unterwegs, die St.-Marys Abtei auszurauben, denn dort hatte der Sheriff sein Geld versteckt.

- Erreicht die Abtei, um 10 Punkte zu erhalten.
- Lasst euch nicht von den Soldaten erwischen! Jedes Mal, wenn ihr direkt über einen Soldaten oder durch ihre rot gestrichelte Sichtlinie lauft, erhaltet ihr 3 Minuspunkte. **Wichtig:** Die Sichtlinie wird durch Wald unterbrochen. Blickt ein Soldat auf ein Stück Wald, könnt ihr hinter diesem Wald ungesehen durch die Sichtlinie laufen.
- Platziert ihr einen Soldaten direkt im Wald, ist die Sichtlinie ebenfalls unterbrochen. Doch Vorsicht: Die Soldaten tragen eine Fackel! Für jeden Soldaten, der sich im Wald befindet, erhaltet ihr genau wie bei den Lagerfeuern 3 Minuspunkte.

KAPITEL 4 (Maximale Punktzahl: 14)

Trotz aller Vorsicht hatten die Soldaten des Sheriffs Robin gefunden. So fand er sich in einer beinahe ausweglosen Situation wieder. Er musste die Soldaten in die Flucht schlagen.

- Vertreibt die Soldaten, indem ihr sie mit Pfeilen beschießt. Pro Soldat müsst ihr erst einen Pfeil einsammeln und danach auf oder über einen Soldaten laufen. Für jeden so besiegten Soldaten erhaltet ihr 2 Punkte. Der Pfeil wird dabei verbraucht. Für den nächsten Soldaten müsst ihr einen neuen einsammeln. Ihr dürft mehrere Pfeile einsammeln um danach mehrere Soldaten in Folge zu vertreiben.
Hinweis: Auch ohne Pfeile könnt ihr gefahrlos über Soldaten schleichen.
- Vermeidet Hinterhalte! Für jeden Soldaten, der sich im Wald befindet, erhaltet ihr 2 Minuspunkte.

KAPITEL 5 (Maximale Punktzahl: 18)

Die Zeit für das finale Duell war gekommen! Während Robin dem üblen Sheriff von Nottingham gegenüber trat, machten sich seine Kameraden auf, die Burg des Sheriffs zu stürmen.

- Besiegt den Sheriff, indem ihr mit Robin **ausnahmsweise im Wald** statt auf Wegen lauft. Alle anderen Bewegungsregeln gelten dabei wie gewohnt. Auch den Kelch und den Edelstein könnt ihr im Wald einsammeln. Bewegt euch zum Pfeil und anschließend zum Sheriff, um 9 Punkte zu erhalten. **Achtung:** Befinden sich Robin, der Pfeil oder der Sheriff auf dem Weg, ist die Aufgabe nicht lösbar.
- Je mehr Kameraden die Burg über Wege erreichen, umso mehr Punkte erhaltet ihr. (1 Kamerad = 2 Punkte, 2 Kameraden = 5 Punkte, Alle 3 Kameraden = 9 Punkte.)

ENDE

Der Sheriff floh aus dem Sherwood Forest und ward nie wiedergesehen. Robin und seine Kameraden brachten all das Geld, das er in seiner Burg gehortet hatte, zurück zu den Dörflern.



Artus-Sage

EINLEITUNG

Einst lebte ein bescheidener junger Mann namens Artus in Britannien. Doch das Schicksal hatte große Pläne für ihn. Der mächtige Zauberer Merlin hatte ein magisches Schwert geschmiedet und in einen Stein gestoßen. Nur der wahre König von Britannien sollte es wieder herausziehen können...

KAPITEL 1 (Maximale Punktzahl: 9)

Auch Artus wollte es versuchen und machte sich auf, das Schwert aus dem Stein zu ziehen. Da verfinsterte sich der Himmel und Merlin höchstselbst erschien.

- Lauft mit Artus über Wege zum Schwert im Stein um 5 Punkte zu erhalten.
- Erreicht den Zauberer Merlin, um 4 Punkte zu erhalten.
- Für jede **Hagelwolke**, die sich über einem Weg befindet, erhaltet 1 Minuspunkt. Dabei ist egal, ob ihr unter der Wolke hindurchlauft oder nicht.
- Für jede **Gewitterwolke**, die sich über dem Wald befindet, erhaltet ihr sogar 3 Minuspunkte. Befinden sich die Gewitterwolken über Wegen, könnt ihr gefahrlos darunter hindurch laufen.

KAPITEL 2 (Maximale Punktzahl: 14)

Artus war es gelungen, das magische Schwert namens Excalibur aus dem Stein zu ziehen! Merlin kündete vom Reichtum und der Krone Britanniens, die Artus nun zuteilwerden sollten.

- Der Weg des jungen König Artus ist gepflastert mit Glücksfällen. Für alles Gute, das ihr mit Artus erreichen könnt, erhaltet ihr die entsprechenden Punkte. (1 Punkt für den Goldring, 3 Punkte für Prinzessin Guinevere, 2 für Merlin, 4 für die Krone, 2 für den Thron und 2 für den runden Tisch.)
- Die anderen Ritter waren grün vor Neid! Für jeden Ritter, der sich auf einem Weg befindet, erhaltet ihr 2 Minuspunkte. Dabei ist egal, wohin dieser Weg führt oder ob Artus dort vorbeikommt.
- **Zur Erinnerung:** Den „Kelch des Ruhms“ muss nur einsammeln, wer die meisten Punkte hat. (Sammeln die führenden Spieler ihn nicht ein, erhalten sie 3 Minuspunkte.)

KAPITEL 3 (Maximale Punktzahl: 13)

Doch mit großer Macht ereilte den neuen König auch große Verantwortung. Britannien lag im Krieg mit den Sachsen. Artus musste den Sachsenkönig besiegen, um sein Land zu verteidigen.

- Erreicht euer Schwert Excalibur, um 3 Punkte zu erhalten.
- Erreicht den Sachsenkönig, um 4 Punkte zu erhalten. Ob ihr auch euer Schwert erreicht habt, ist dabei egal.
- Für jedes silberne Banner eures Königshauses, das sich auf einem Weg befindet, erhaltet ihr 1 Punkt.
- Für jedes rote Banner der Sachsen, das sich auf einem Weg befindet, erhaltet ihr stattdessen 1 Minuspunkt.
- **Ab sofort gilt für jedes Kapitel:** Vermeidet Waldbrände! Befindet sich ein Lagerfeuer im Wald, erhaltet ihr 3 Minuspunkte. Liegt ein Lagerfeuer auf dem Weg, könnt ihr gefahrlos darüber laufen.

KAPITEL 4 (Maximale Punktzahl: 15)

König Artus hatte die Sachsen abgewehrt. Um den Frieden in Britannien zu wahren, rief er seine treuesten Ritter zusammen. Am runden Tisch im Zentrum Britanniens wollte er mit ihnen einen Rat gründen.

- Erreicht mit Artus die „Tafelrunde“, um 3 Punkte zu erhalten.
- Für jeden Ritter, der die Tafelrunde erreichen kann, erhaltet ihr die jeweiligen Punkte, die bei dem Ritter abgedruckt sind. Vorsicht, nicht alle Ritter sind dem König gewogen. Meidet Ritter, die Minuspunkte mit sich bringen!
- Für jeden Ritter, der im Wald feststeckt, erhaltet ihr 2 Minuspunkte – ungeachtet der Plus- oder Minuspunkte, die dieser wert ist. Unerwünschten Rittern solltet ihr also den Weg zur Tafelrunde versperren.

ENDE

König Artus und seine Ritter der Tafelrunde wachten noch lange über Britannien. Unter ihrem Schutz erlebte das Land eine goldene Zeit des Friedens.



Dracula



EINLEITUNG

Der Londoner Rechtsanwalt Jonathan Harker wurde von einem geheimnisvollen Grafen nach Transsylvanien bestellt. Graf Dracula wollte ein Haus in London erwerben und bat Mr. Harker, die nötigen Papiere dafür aufzusetzen. So begann Mr. Harker eine verhängnisvolle Reise.

KAPITEL 1 (Maximale Punktzahl: 14)

In Transsylvanien angekommen, machte sich Jonathan Harker zunächst auf den Weg ins beschauliche Dorf Siebenbürgen. Trotz zwielichtiger Begegnungen wollte er möglichst viel vom Land sehen.

- Erreicht mit Jonathan über Wege das Dorf, um 4 Punkte zu erhalten.
- Sammelt den Rosenkranz ein, um 1 Punkt zu erhalten.
- Jonathan möchte das Land sehen: Für jede gelegte Wegekarte, die ihr mit ihm betretet, erhaltet ihr 1 Punkt (also maximal 9).
- Für jeden Grabstein, über den ihr mit Jonathan lauft, erhaltet ihr 1 Minuspunkt. Platziert die Grabsteine also besser im Wald oder lauft auf breiten Wegen darum herum.
- Meidet den düsteren Gesellen, der im Wald seine Runden dreht. Jedes Mal, wenn ihr die rote Fläche betretet, erhaltet ihr 4 Minuspunkte. Lauft ihr direkt über ihn, sogar 5 Minuspunkte.

KAPITEL 2 (Maximale Punktzahl: 17)

Von Siebenbürgen führte der Weg Mr. Harker weiter nach Bistritz. Dort wollte er eine Kutsche nehmen, die ihn in die Berge zum Schloss des Grafen bringen sollte. Doch das Heulen der Wölfe im Wald verhielt nichts Gutes...

- Erreicht die Kutsche, um 2 Punkte zu erhalten.
- Ab sofort befindet ihr euch in der Kutsche. Fahrt in die Berge, um 3 Punkte zu erhalten. Für jede gepflasterte Straße, die ihr in der Kutsche überquert, erhaltet ihr 2 Punkte. **Wichtig:** Ihr müsst die Straßen vollständig und in Pfeilrichtung überqueren, um die Punkte zu erhalten. Auf der Straße zu wenden oder abzubiegen liefert keine Punkte.
- Überquert ihr eine Straße aus einer falschen Richtung, erhaltet ihr sogar 1 Minuspunkt.
- Für jeden Wolf, der eure Kutsche erreichen kann, erhaltet ihr 2 Minuspunkte.
- **Zur Erinnerung:** Den „Kelch des Ruhms“ muss nur einsammeln, wer die meisten Punkte hat. (Sammeln die führenden Spieler ihn nicht ein, erhalten sie 3 Minuspunkte.)

KAPITEL 3 (Maximale Punktzahl: 8)

Das Schloss des Grafen war nahe, der Weg dorthin jedoch noch nicht geschafft. Jonathan Harker musste sich vorsehen: Eine gefährliche Spinne hatte den Wald mit Netzen eingesponnen und wartete auf Beute.

- Erreicht das Schloss von Graf Dracula, um 8 Punkte zu erhalten.
- Nehmt euch in Acht vor der Spinne! Ihr könnt gefahrlos durch 3 Netze laufen, doch sobald ihr durch ein viertes lauft, bleibt ihr kleben! Dann erhaltet ihr **gar keine Punkte** und dürft nur die Gegenstände behalten, die ihr bis zu diesem Zeitpunkt eingesammelt habt. **Wichtig:** Ein bereits „gerissenes Netz“ könnt ihr mehrfach durchqueren. Kleben bleibt ihr erst, wenn ihr vier verschiedene Netze durchquert.
- Kreuzt ihr den Weg der Spinne und betretet die rote Fläche, erhaltet ihr jedes Mal 2 Minuspunkte. Lauft ihr direkt über die Spinne, sogar 4 Minuspunkte.

Hinweis: In diesem Kapitel könnt ihr nicht alle Gegenstände einsammeln, sonst bleibt ihr im Netz der Spinne kleben. Plant euren Weg zum Schloss so, dass ihr zumindest das mitnehmen könnt, was euch wirklich wichtig ist.

KAPITEL 4 (Maximale Punktzahl: 12)

Im sicher geglaubten Schloss ereilte Mr. Harker der nächste Schrecken: Graf Dracula nahm seinen Gast im Schloss gefangen! Erst Tage später konnte Jonathan zurück in den Wald fliehen. Doch dort lauerten unzählige Fledermäuse...

- Erreicht über Wege den Geheimgang, der in den Wald führt, um 5 Punkte zu erhalten. Beachtet, dass sich der Geheimgang auf dem Wald befinden muss. Seine Position gilt dann gleichzeitig als Weg und Wald. Sobald ihr auf den Geheimgang lauft, bewegt ihr euch **im Wald** weiter! **Hinweis:** Ihr könnt auch im Wald Edelsteine, Schlüssel und Truhen sammeln, sofern ihr sie erreichen könnt.
- Lauft anschließend **durch den Wald** zur geheimnisvollen alten Dame, die sich ebenfalls im Wald befinden muss. Erreicht ihr sie, erhaltet ihr 7 Punkte.
- Für jede Fledermaus, die euch unterwegs erreichen kann, erhaltet ihr 2 Minuspunkte. **Vorsicht:** Fledermäuse können sowohl über Wege, als auch durch den Wald zu euch fliegen! Sie können jedoch nicht zwischen Wald und Wegen wechseln.
- Der Knoblauch schützt euch: Befindet er sich auf dem Weg, ignoriert ihr alle Fledermäuse, die euch über Wege erreichen können. Befindet er sich im Wald, ignoriert ihr alle Fledermäuse, die euch im Wald erreichen.
- Meidet den Dieb. Betretet ihr die rote Fläche oder lauft über ihn, stiehlt er euch einen grünen **und** einen gelben Edelstein. Legt diese zurück in den Vorrat. **Vorsicht:** Der Dieb kann euch auch bestehlen, wenn ihr im Wald die rote Fläche betretet.

KAPITEL 5 (Maximale Punktzahl: 13)

Die alte Dame im Wald verriet Jonathan Harker das Geheimnis des Grafen: Dracula war ein blutsaugendes Monster, das über das Haus in London neue Opfer finden wollte. Mr. Harker konnte das nicht zulassen und trat dem Grafen entgegen. Die ersten Sonnenstrahlen gaben ihm neue Hoffnung.

- Sammelt den Holzpflock, um 3 Punkte zu erhalten.
- Erreicht den Sarg, um 4 Punkte zu erhalten.
- Kann der Sonnenstrahl Graf Dracula treffen, dann erhaltet ihr 6 Punkte. **Vorsicht:** Der Strahl darf dabei **nicht vom Wald** unterbrochen werden – er muss also von der Wolke an durchgehend über den Weg scheinen.
- Hindert Graf Dracula daran, Mr. Harker zu erreichen, denn sonst erhaltet ihr **gar keine Punkte!** Den Edelstein dürft ihr in diesem Fall trotzdem einsammeln.
- Für jede Fledermaus, die Mr. Harker erreichen kann, erhaltet ihr 3 Minuspunkte.

ENDE

Im Licht der Sonne zerfiel der Graf zu Staub. Jonathan Harker hatte dessen böse Pläne durchkreuzt und reiste zurück nach London. Er schwor sich, nie wieder ein derartiges Abenteuer einzugehen.

Punktetabelle

GESCHICHTE	SPIELER 1	SPIELER 2	SPIELER 3	SPIELER 4
KAPITEL 1				
KAPITEL 2				
ZWISCHENSTAND				
KAPITEL 3				
ZWISCHENSTAND				
KAPITEL 4				
ZWISCHENSTAND				
KAPITEL 5				
EDELSTEINE				
GESAMT				

©2018 Ravensburger Spieleverlag
www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag GmbH ·
Postfach 24 60 · 88194 Ravensburg

Distribution CH: Carlit + Ravensburger AG ·
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Verlag & Autor bedanken sich bei allen
unermüdlichen Testspielern. Besonderer Dank
gebührt Monika Wilhelm, Robert Stoop,
Nicolas Leuenberger und Andreas Krähenbühl.