

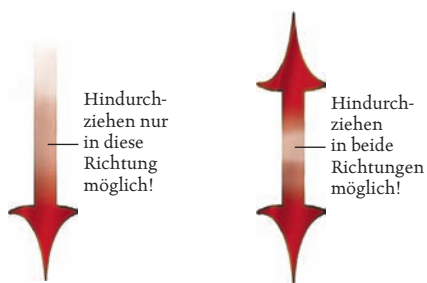
Abtei der Rätsel

Kurze Einführung

1 In einer alten Abtei gilt es ein Rätsel zu lösen. Das Rätsel besteht aus einem unbekanntem Wort, das zwischen 5 und 10 Buchstaben hat. Alle Hinweise, die zu dem gesuchten Wort führen, sind in den staubigen Wälzern der Abtei versteckt. Sie, der verdiente MÖNCH dieser Abtei, machen sich nun zusammen mit ihrem NOVIZEN daran, das Geheimnis zu lüften.

2 Mit Hilfe ihrer 2 Spielfiguren versuchen Sie, die Bücher aufzutreiben, in denen sich die Hinweise befinden. Ihr MÖNCH kann die Bücher lesen, er trägt sie aber nicht – niemals. Und er kann nur 2 Schritte weit laufen. Ihr NOVIZE kommt dagegen in jedem Zug 4 Schritte weit und er kann alle Lasten schleppen, aber Lesen – das kann er nicht! Die Aufgabenverteilung ist also klar: Der MÖNCH liest die Bücher, der NOVIZE schleppt sie heran.

3 Die Abtei besteht aus Gebäuden und Feldern. Auf dem Startfeld außerhalb beginnt die Suche. Die ersten 6 Bücher liegen in den Gebäuden rund herum an der Außenmauer. Stall und Küche sind zum Beispiel von jedem MÖNCH in 2 Schritten erreichbar. Der Weg zu den anderen Gebäuden ist länger. Zwecks Beschleunigung kann jeder BROTE einsetzen, die der NOVIZE im Speisesaal holt und seinem MÖNCH übergibt: Wer 1 BROT verzehrt, kann dafür 1 Schritt weiter laufen. Einige der Türen haben so ihre Tücken, denn man kann sie nur in die markierte Richtung passieren (der rote Faden sozusagen).

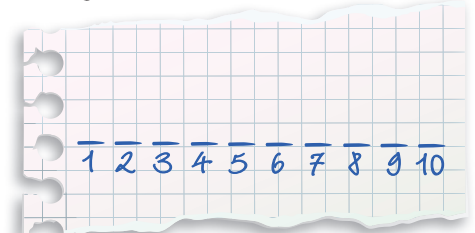


4 In der geheimnisvollen Bibliothek mit ihren 4 Türmen liegen 4 weitere Bücher. Der Weg ist weit und hinein kommt man nur über den Geheimgang auf dem Friedhof – wenn man einen SCHLÜSSEL besitzt. SCHLÜSSEL kann der NOVIZE in der Kirche besorgen und seinem MÖNCH übergeben. Denn in die Bibliothek kommt nur ein MÖNCH! NOVIZEN dürfen da nicht hinein, sie dürfen also auch keine Bücher aus der Bibliothek holen. Ein MÖNCH in der Bibliothek darf immer nur 1 Buch lesen, danach muss er hinaus – in den Kräutergarten.

5 Natürlich sind Sie nicht allein unterwegs. Andere MÖNCHEN haben Ihre Suche bemerkt und treten ebenfalls an. Schnell herrscht in den Mauern der Abtei Hochbetrieb: NOVIZEN schleppen Bücher und MÖNCHEN studieren fleißiger denn je! Wer nicht aufpasst, dem wird schon mal ein Buch unter dem Hintern weggeholt. Empörend! Taucht aber der schwarze ABT auf, leert sich der Platz blitzartig. Aber auf, weiter geht es! Nur nicht den Mut verlieren – das Rätsel lockt!

6 Die Rätsel befinden sich auf Karten, die verdeckt in das Lesegerät, eine Art Mini-Bücherregal, geschoben werden. Steht ein MÖNCH am gleichen Ort mit einem Buch und wurde die Spielfigur in diesem Zug nicht bewegt, so darf der Spieler dieses Buch lesen. Steht der MÖNCH zum Beispiel auf Buch Nummer 3, so nimmt der Spieler das Lesegerät und öffnet den Schieber mit der Nummer 3! Diesen Buchstaben wird er dann auf seinem Blatt in dem leeren Feld mit der Nummer 3 notieren! Das Rätselraten, wie der Begriff wohl heißen wird,

beginnt aber erst, wenn mehrere Buchstaben gefunden sind. Mit jedem Buchstaben rückt die Lösung näher! Oder?



7 Ja, das Rätsel! Zehn leere Felder warten auf ihre Lösung. Bis zu zehn Felder! Denn die Karten mit den Rätseln sind in unterschiedliche Schwierigkeitsgrade eingeteilt. Die langen Wörter mit genau 10 Buchstaben sind meist leichter zu lösen, da ja jeder Buchstabe einen Hinweis liefert. Diese Karten sind Grün. Bei Wörtern mit weniger als 10 Buchstaben sind die freien Stellen mit Sternchen gefüllt. Diese Karten sind Rot. Z. B.: * * * S T U H L * *. Eine noch größere Herausforderung ist es, wenn sich die Sternchen mitten zwischen den Buchstaben befinden. So etwa: * S C H * W E I N *.

8 Wer an der Reihe ist und ganz sicher ist, dass er das Lösungswort weiß, dass zum Beispiel aus dem Wortteil „ _ _ _ _ M E N T _ “ nur noch „ _ _ _ Z E M E N T _ “ werden kann, darf einen Lösungsversuch starten. Er zieht die Karte ein Stück aus dem Regal heraus und sieht nach. Steht da wirklich „ * * * Z E M E N T * “, hat er das Spiel sofort gewonnen. Liest er da aber „ S A K R A M E N T * “, so schämt er sich ganz arg, schiebt schweigend die Karte wieder in das Regal zurück und ist ausgeschieden. Die anderen MÖNCHEN freuen sich diebisch und spielen weiter. Machen Sie es besser und lösen Sie das Rätsel der Abtei!



Buch Nr. 5

Aufgabenkarte



SPIELPLAN mit allen Orten (Gebäude und Felder)

Impressum
© 2011 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5 - 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de
info@kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

Autor: Thomas Fackler
Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele
Illustration: Gunter Grossholz, www.wandamoto.com
Grafik: Michaela Kienle, www.fine-tuning.de

Art.-Nr.: 692001

Abtei der Rätsel

Spielanleitung

ZIEL DES SPIELS

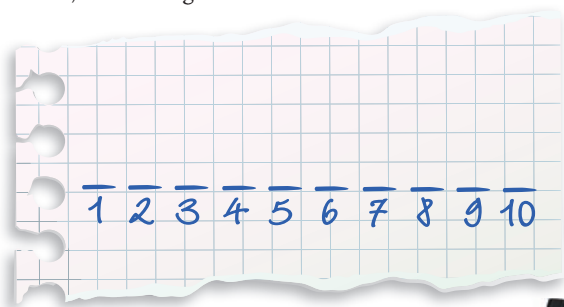
Wer das geheime Lösungswort zuerst herausgefunden hat, gewinnt das Spiel. Die Lösungswörter auf den Karten haben zwischen 5 und 10 Buchstaben. Hat ein Lösungswort weniger als 10 Buchstaben, werden die fehlenden durch Sternchen ersetzt.

Bei schwierigeren Lösungswörtern stehen die Sternchen mitten im Wort. Deshalb sind die Aufgabenkarten in 2 Gruppen eingeteilt: Grün sind die etwas einfacheren Wörter (ohne Sternchen), Rot alle anderen mit bis zu 5 Sternchen. Für die ersten Spiele empfehlen wir die Verwendung der grünen Karten.

Wichtig: Die Wörter sind immer in der Einzahl und es werden Umlaute verwendet (Ä, Ö, Ü), keine Doppelbuchstaben wie AE usw.

VORBEREITUNG DES SPIELS

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält 1 MÖNCH und 1 NOVIZEN dieser Farbe. Jeder stellt seine 2 Figuren auf das Startfeld außerhalb der Mauer.
- Jeder Spieler benötigt 1 Stift und 1 kleinen Zettel, der wie folgt vorbereitet wird:



- Das restliche Spielmaterial wird wie folgt verteilt:
 - Der schwarze ABT wird mitten in die Bibliothek gestellt.
 - Die Bibliotheks-SCHLÜSSEL (2 pro Spieler) werden in die Kirche gelegt. Übrige SCHLÜSSEL bleiben in der Schachtel.
 - Die BROTE (5 pro Spieler) kommen in den Speisesaal. Davon nimmt sich jeder Spieler 1 BROT und legt es vor sich ab.
 - Die Bücher 1 bis 6 werden auf die 6 Gebäude an den Außenmauern verteilt; die Bücher 4, 5 und 6 möglichst nahe am Eingangstor platzieren.
 - Die Bücher 7 bis 10 werden beliebig auf die 4 Türme der Bibliothek verteilt.



- Vorbereitung des Buchregals
Alle Schieber auf der Vorderseite des Regals müssen geschlossen sein. Das Regal wird dann umgedreht beiseite gelegt. Gemeinsam wählen die Spieler den Schwierigkeitsgrad bei den Aufgaben aus. Einer mischt den verdeckten Kartenstapel der gewählten Gruppe. Dann nimmt er die oberste, verdeckte Karte und schiebt sie, Pfeilspitze voran, in das Regal. Die Vorderseite mit den Buchstaben darf dabei nicht zu sehen sein!
- Ein Spieler beginnt, er erhält den Würfel. Die Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe. Der Spieler, der an die Reihe kommt, ist der aktive Spieler, der in seinem Zug die folgenden Aktionen durchführt – in der angegebenen Reihenfolge!

1. Den ABT bewegen

Der Spieler muss würfeln und den ABT auf das BUCH versetzen, das die gewürfelte Zahl zeigt. Steht der ABT bereits auf diesem BUCH, so wird nicht neu gewürfelt.

- Der ABT vertreibt sofort alle anderen Spielfiguren von diesem Ort (Gebäude oder Feld). Die vertriebenen Figuren werden von ihren Besitzern auf einen benachbarten Ort versetzt. Befinden sich Figuren mehrerer Spieler an diesem Ort, muss die Spielreihenfolge eingehalten werden (aktiver Spieler zuerst).
- Der ABT blockiert das von ihm besetzte BUCH – niemand darf es lesen oder wegtragen.
- Andere Spielfiguren können den Ort, an dem sich der ABT befindet, durchqueren, dürfen aber ihre Bewegung nicht an diesem Ort beenden.

Wichtig: Jeder Spieler, dem die gewürfelte Zahl nicht passt, kann gegen Abgabe eines BROTES verlangen, dass neu gewürfelt wird! Diese Aktion ist mehrfach möglich, auch durch den Spieler, der an der Reihe ist. Kosten: jeweils 1 BROT.

2. Die eigenen Spielfiguren bewegen

Jeder Spieler verfügt über 1 MÖNCH und 1 NOVIZEN. Es bleibt ihm überlassen, in welcher Reihenfolge er sie bewegt. Auch Unterbrechungen sind möglich. Der Spieler kann nur eine seiner Figuren bewegen oder auch gar keine. Gebäude dürfen nur durch die rot markierten Zugänge betreten und verlassen werden! Das Betreten eines Gebäudes gilt als 1 Schritt, ebenso das Betreten eines Feldes.

- Den MÖNCH bewegen
 - Der MÖNCH kann bis zu 2 Schritte weit gehen. Er kann dabei sowohl Gebäude als auch Felder betreten. BROTE vergrößern die Reichweite (mehr dazu später).
 - Ein MÖNCH kann in seinem Zug **entweder** gehen **oder** lesen.
 - Ein MÖNCH kann niemals ein BUCH tragen.
- Den NOVIZEN bewegen
 - Der NOVIZE kann bis zu 4 Schritte weit gehen. Er kann dabei sowohl Gebäude als auch Felder betreten. BROTE vergrößern die Reichweite.
 - Ein NOVIZE kann in seinem Zug 1 BUCH mit sich tragen. Damit kann er auch Orte durchqueren, in denen sich bereits ein BUCH befindet. **Wichtig:** Aber am Ende eines Zuges darf nur 1 BUCH an einem Ort liegen.
 - Ein NOVIZE kann nicht lesen.
 - Ein NOVIZE kann in seinem Zug auch verschiedene Bücher transportieren. Zum Beispiel ein BUCH wegtragen, ein anderes holen. BROTE können zur Verlängerung der Reichweite eingesetzt werden.

Nach dem „Bewegen“ kann noch das „Lesen“ erfolgen – siehe nächster Absatz. Ansonsten ist der Zug des Spielers beendet und er gibt den Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.

3. Lesen

Ist ein Spieler an der Reihe und steht sein MÖNCH am gleichen Ort wie ein BUCH, darf der Spieler „lesen“! Lesen ist nur erlaubt, wenn der MÖNCH in diesem Zug nicht bewegt wird (der NOVIZE darf natürlich trotzdem bewegt werden).

- Der Spieler nimmt das Regal an sich und sagt laut die Nummer des BUCHES an, neben dem sein MÖNCH steht.
- Der Spieler öffnet den Schieber (nach außen schieben) mit der gleichen Nummer wie das BUCH, merkt sich den Buchstaben und schließt den Schieber wieder.
- Der Spieler nimmt sein Rätselblatt und trägt den Buchstaben in dem Feld mit der Nummer des BUCHES ein. Beim Notieren darauf achten, dass kein Mitspieler Schlüsse daraus ziehen kann.
- Tipp: Ein MÖNCH kann auch mehr als 1 BUCH lesen: So darf z. B. ein MÖNCH ein BUCH lesen; dann bringt sein NOVIZE dieses an einen anderen Ort und holt wiederum von

einem anderen Ort ein anderes BUCH her. Der MÖNCH darf auch dieses BUCH lesen, da er sich nicht bewegt hat. Der Spieler darf in diesem Zug natürlich seinen NOVIZEN bewegen.

4. BROTE und SCHLÜSSEL

Die BROTE liegen im Speisesaal bereit, die SCHLÜSSEL in der Kirche.

- Nur der NOVIZE kann diese Gegenstände mit sich tragen: Entweder 2 BROTE oder 1 SCHLÜSSEL. Er kann sie an sich nehmen, wenn er das Gebäude betritt. Die Gegenstände werden auf der Kapuze des NOVIZEN transportiert.
- Der NOVIZE muss die Gegenstände an den MÖNCH übergeben, wenn beide auf dem gleichen Ort stehen. Erst dann haben die Gegenstände Gültigkeit. Der Spieler legt die Gegenstände vor sich ab. Mehr als 5 BROTE und 2 SCHLÜSSEL darf ein Spieler nicht besitzen. Die Gegenstände beim NOVIZEN zählen mit.
- BROTE**
 - Gibt ein Spieler 1 BROT ab (zurück in den Speisesaal), kann er eine seiner Figuren um 1 Schritt zusätzlich bewegen.
 - Der Spieler kann in seinem Zug beliebig viele BROTE verbrauchen, auch um beide Spielfiguren zu bewegen.
 - Der Spieler kann zu Beginn eines Zuges durch Abgabe 1 BROTES bestimmen, dass für den ABT neu gewürfelt wird.
- SCHLÜSSEL**
 - Nur mit Hilfe eines SCHLÜSSELS ist das Betreten der Bibliothek erlaubt.
 - Gibt ein Spieler, dessen MÖNCH auf dem Friedhof steht, 1 SCHLÜSSEL ab (zurück in die Kirche), so darf er im selben Zug die Bibliothek betreten.
 - Das Betreten der Bibliothek kostet 1 Schritt. Der Spieler muss sich sofort für einen der 4 Türme entscheiden und seinen MÖNCH auf das BUCH dort setzen.
 - Erst in seinem nächsten Zug darf der Spieler das BUCH lesen. Direkt nach dem Lesen muss der Spieler seinen MÖNCH in die Mitte der Bibliothek setzen.
 - In seinem danach folgenden Zug muss der Spieler seinen MÖNCH über den Kräutergarten aus der Bibliothek hinaussziehen.

5. Spezielle Regeln

- Ein NOVIZE kann ein BUCH auch dann tragen, wenn er bereits 2 BROTE oder 1 SCHLÜSSEL transportiert.
- Auf jedem Feld oder Gebäude darf sich am Ende eines Zuges höchstens 1 BUCH befinden.
- Auf die Kirche und den Speisesaal darf niemals ein BUCH platziert werden, das Hindurchziehen damit ist erlaubt.
- Ein NOVIZE kann ein BUCH mitnehmen, auch wenn sich andere NOVIZEN in diesem Feld befinden.
- Steht aber ein MÖNCH am gleichen Ort wie ein BUCH, so kann kein fremder NOVIZE dieses BUCH mitnehmen.

6. Das Rätsel lösen

Ist ein Spieler an der Reihe, so kann er einen Lösungsversuch wagen. Dazu muss er nicht alle Buchstaben des gesuchten Wortes notiert haben.

Der Spieler notiert geheim auf seinem Blatt sein Lösungswort (bloß nicht laut ansagen). Dann zieht er die Karte soweit aus dem Buchregal heraus, dass er (nur er!) das Wort sehen kann.

- Ist sein Wort richtig, zeigt er sein Lösungswort vor und hat sofort das Spiel gewonnen, das damit endet.
- Ist sein Wort aber falsch, so sagt er nur laut „Falsch!“ und schiebt die Karte wieder ins Regal. Er selbst scheidet sofort aus dem Spiel aus. Die anderen Spieler setzen das Spiel ganz normal fort, bis ein Spieler das Wort findet oder alle gescheitert sind.