Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

DAS PHANTOM

Das Geheimnis der Maske!

Ein phantastisches Spiel für 2-6 Personen ab 10 Jahren von Wolfgang Kramer

SPIELMATERIAL

1 Spielplan
1 Phantomfigur
6 Spielfiguren
1 großer Phantomwürfel
6 Spezialwürfel
32 sechseckige Spielplanteile
24 Magiekarten
14 Rosen
6 Geigen
1 Spielanleitung

Das unheimliche Phantom ist unterwegs und verbreitet Angst und Schrecken. Aus einem Dorf hat es eine hübsche, junge Frau entführt und auf das Schloß "Zitterstein" in ein unterirdisches Versteck gebracht, dessen Geheimtür sich nur beim Ton einer Geige und dem Duft von Rosen öffnet.
Das ganze Dorf ist in heller Aufregung. Mutige Männer und Frauen machen sich auf, um die schöne Maid zu befreien. Jeder will der erste sein, der sie findet. Doch leicht wird es nicht, denn das unterirdische Wege-Labyrinth des Schlosses verändert sich ständig. Plötzlich entstehen oder verschwinden Wege. Und dann ist da noch das Phantom, das durch Mauern gehen kann und die Befreier wieder verjagt!

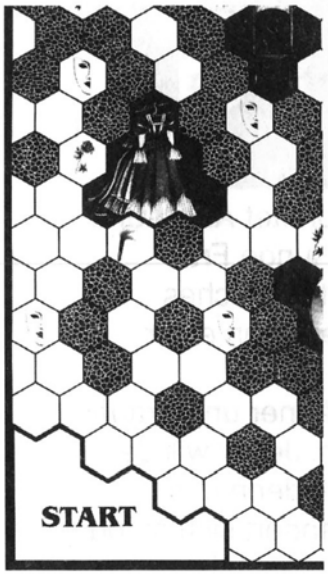
SPIELZIEL

Jeder Spieler muß in dem unterirdischen Labyrinth eine Geige und eine bestimmte **Anzahl Rosen** finden:

bei 2 Spielern 6 Rosen,
bei 3 Spielern 4 Rosen,
bei 4 Spielern 3 Rosen und
bei 5 und 6 Spielern 2 Rosen.

Wer zuerst mit einer Geige und seinen Rosen bis zum Versteck der Schönen vordringt, gewinnt das Spiel.

DER SPIELPLAN



Er zeigt das unterirdische Wege-Labyrinth des Schlosses mit vier verschiedenen Arten von Feldern:

- **WEGE** (hellblau) - Hier können die Figuren ziehen. Zu diesen Feldern gehören auch die Sonderfelder.
- **SONDERFELDER** (hellblau mit Symbolen) - Das sind Masken-, Fackel- und Rosenfelder sowie das Geigen-, Start- und Zielfeld.
- **WÄNDE** (schwarz) - Hier dürfen die Spielfiguren nicht ziehen.
- **RÄUME** (große Felder) - Sie dürfen von den Spielfiguren nicht betreten werden.

SPIELVORBEREITUNG

- **Jeder Spieler wählt eine Spielfigur** und stellt sie auf das Startfeld.
- **Es werden soviel Geigen** in den Raum des Phantoms gelegt, wie Spieler teilnehmen.
- **Das Phantom** wird ebenfalls in den Raum des Phantoms gestellt.
- **1 bis 2 Rosen** werden in alle Räume gelegt - ausgenommen sind der Raum des Phantoms und das Versteck mit der entführten Frau. Die Rosenfelder neben den Räumen geben an, wieviel Rosen in den Raum gelegt werden.

- **Die Sechseckteile** werden verdeckt gemischt und getrennt nach Einzel- und Doppelstücken neben dem Spielplan bereitgelegt.
- **Die Magiekarten** werden gemischt und als Stapel verdeckt neben den Spielplan gelegt.
- **Der große Phantomwürfel** sowie für jeden Spieler ein kleiner, **schwarzer Würfel** werden benötigt.

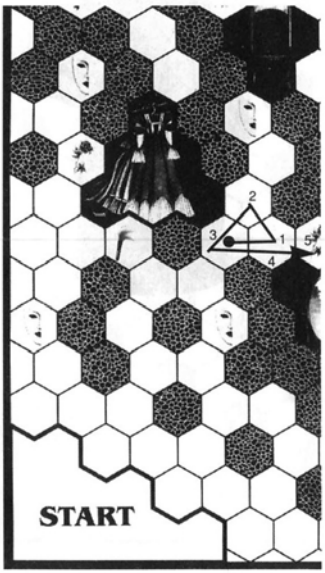
SPIELABLAUF

Der älteste Spieler beginnt das Spiel. Er erhält alle Würfel und würfelt zuerst mit den schwarzen Würfeln. Er sucht sich einen Würfel aus und bewegt seine Spielfigur entsprechend den Würfelaugen.
Danach nimmt der zweite Spieler einen von den verbliebenen Würfeln und bewegt seine Spielfigur.

Danach folgt der dritte Spieler usw. Der letzte Spieler in einer Runde muß den Würfel nehmen, der übrig bleibt.
Wenn alle Spieler an der Reihe waren, würfelt der Startspieler mit dem weißen Würfel und zieht mit den Würfelaugen das Phantom.

Danach werden die Würfel an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weitergegeben. Jetzt würfelt er mit den schwarzen Würfeln und darf sich als erster einen Würfel aussuchen. Auf diese Weise ist jeder Spieler einmal als erster mit dem Ziehen an der Reihe und darf in dieser Runde auch das Phantom bewegen.

ZIEHEN DER SPIELFIGUREN



Im Kreis ziehen

- Sie dürfen vom Startfeld aus in eine beliebige Richtung ziehen. Ein Feld entspricht einem Würfelpunkt.
- Sie dürfen jederzeit auch weniger Felder ziehen als der Würfel oder eine Magiekarte zeigt oder stehen bleiben.
- Sie dürfen nur auf den Wegen ziehen, Räume und Wandfelder dürfen **nicht** betreten und **nicht** übersprungen werden (es sei denn, daß dies eine Magiekarte ausdrücklich erlaubt).
- Sie dürfen im Kreis ziehen, dabei auch mehrmals über das selbe Feld. Sie dürfen aber **nicht** hin- und herziehen.

DIE KLEINEN, SCHWARZEN WÜRFEL

Alle Würfel zeigen die gleichen Zahlen und Symbole:

- bei einer "4", "5" und "6" darf man mit seiner Spielfigur entsprechend weit ziehen.
- bei einer "1-3" darf man 1, 2 **oder** 3 Felder ziehen.
- bei einer "Maske" darf man 2 Aktionen ausführen:
  - man darf 1-2 Felder ziehen **und**
  - man darf sich ein Sechseckteil **oder** eine Magiekarte nehmen.

Wenn man sich für ein Sechseckteil entschieden hat, darf man zwischen Einzel- und Doppelteil wählen.

Was man sich genommen hat, darf man **nicht** im selben Zug einsetzen.

AUF EINE ANDERE SPIELFIGUR TREFFEN

Wer ohne Würfelpunkte zu verschenken direkt auf ein Feld kommt, auf dem andere Spielfiguren stehen, darf diesen Mitspielern je eine Rose abnehmen, sofern sie eine haben. Außerdem ist der Spieler noch einmal an der Reihe, das heißt er würfelt nochmal mit einem Würfel.

Eine Auseinandersetzung dieser Art kostet Kraft, deshalb darf diese Aktion während eines Zuges nur **einmal** durchgeführt werden. Der Spieler darf zwar seine Figur auf das Feld einer weiteren Figur ziehen, er darf dieser aber keine Rose mehr rauben und er ist auch nicht nochmal an der Reihe (es sei denn aufgrund einer Magiekarte oder eines Fackelfeldes).

DIE SONDERFELDER

Auf alle Sonderfelder muß man **mit direktem Wurf** ziehen, **ohne Würfelpunkte verfallen zu lassen.** Nur dann haben die Sonderfelder Gültigkeit. Beachten Sie dabei, daß Sie auch im Kreis ziehen oder kleine Umwege gehen können.

MASKENFELD

Wer mit seiner Spielfigur auf ein Maskenfeld zieht, darf sich - wie beim Würfeln einer Maske - entweder

- ein Sechseckteil (Einzel- oder Doppelteil) **oder**
- eine Magiekarte nehmen.

Was man sich genommen hat, legt man verdeckt vor sich ab und setzt es zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt ein. Seine Teile und Karten darf man natürlich jederzeit ansehen.

FACKELFELD

Wer mit seiner Spielfigur auf ein Fackelfeld zieht, ist noch einmal an der Reihe, das heißt man darf nochmal mit einem Würfel werfen. Es ist zulässig, von einer Fackel zur nächsten zu ziehen, aber nicht hin- und herzuspringen.

ROSENFELD

Wer mit seiner Spielfigur als erster auf ein Rosenfeld zieht, erhält die in diesem Raum liegenden Rosen.

Beachte: Wer auf ein Rosenfeld zieht, in dessen Raum keine Rose mehr liegt, erhält anstelle der Rose ein Sechseckteil oder eine Magiekarte. Das heißt das Rosenfeld hat jetzt die gleiche Bedeutung wie ein Maskenfeld. Ein Spieler darf nur die verlangte Anzahl Rosen **plus einer Rose** besitzen.

Beispiel: Bei drei Spielern ist die verlangte Anzahl 4 Rosen, plus 1 ergibt 5. Wer also bei drei Spielern 5 Rosen besitzt, erhält keine Rose mehr, wenn er als erster mit direktem Wurf auf ein Rosenfeld zieht. Er erhält aber ein Sechseckteil oder eine Magiekarte.

GEIGENFELD

Wer mit seiner Spielfigur auf das Geigenfeld zieht, erhält eine Geige. Ein Spieler darf nie mehr als eine Geige besitzen. Ein nochmaliges Anlaufen des Geigenfeldes hat keine Auswirkung. Eine Geige kann man während des Spiels nicht mehr verlieren.

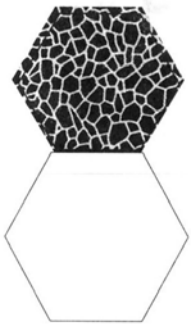
ZIELFELD

Das Zielfeld darf man erst betreten, wenn man eine Geige und genügend Rosen besitzt.

DIE SECHSECKTEILE

Ein Spieler darf am Ende seines Zuges zusammen **maximal 6** Sechseckteile **und** Magiekarten besitzen. Wer mehr besitzt, muß entsprechend viele Teile/Karten ausspielen.

Zusätzlich zum Würfeln dürfen beliebig viele Sechseckteile und Karten ausgespielt werden und zwar **vor** oder **nach** dem Ziehen.



Die Sechseckteile zeigen begehbare und nicht begehbare Felder. Mit diesen Teilen wird der Spielplan verändert. Plötzlich entstehen oder verschwinden Wege. Die Teile dürfen auf alle Felder gelegt werden, ausgenommen:
- die 13 Räume
- Rosen-, Geigen- und Zielfeld
- Felder, auf denen Figuren stehen
- ausgespielte Sechseckteile

Sechseckteile, die auf den Spielplan gelegt wurden, bleiben dort liegen und dürfen von allen Spielern benutzt werden. Wenn der Vorrat an Sechseckteilen aufgebraucht ist, können die Spieler nur noch Magiekarten nehmen.

DIE MAGIEKARTEN

Alle Magiekarten sind positiv. Mit ihnen kann man Sechseckteile vertauschen oder Hindernisse überwinden oder man kommt schneller voran usw.

Ausgespielte Magiekarten bilden einen Ablagestapel. Wenn der Vorrat an Magiekarten aufgebraucht ist, wird dieser Ablagestapel neu gemischt und als neuer Ziehstapel verwendet.

Beachte: In einem Zug ist es möglich, mehrere Sechseckteile und Magiekarten zu erwerben.

Beispiel: Wer eine Maske würfelt **und** auf ein Maskenfeld zieht, erhält zwei Teile/Karten. Wenn auf diesem Maskenfeld eine fremde Spielfigur steht, ist man noch einmal an der Reihe und kann auf diese Weise eventuell zu weiteren Teilen/Karten kommen.

DAS PHANTOM

Das Phantom wird von dem Spieler bewegt, der in dieser Runde die schwarzen Würfel geworfen haterhielt. Nachdem alle Spieler ihren Zug mit dem schwarzen Würfel beendet haben, würfelt er mit dem weißen Würfel und zieht das Phantom in eine beliebige Richtung. Danach erhält der im Uhrzeigersinn nächste Spieler alle Würfel und die nächste Runde beginnt.

Wie zieht das Phantom?

- Das Phantom verläßt seinen Startplatz an einer beliebigen Stelle.

- Das Phantom darf auf und über Wandfelder ziehen und auch dort stehen bleiben.
- Das Phantom kann **durch Räume hindurchziehen.** Es betritt und verläßt einen Raum bei einem beliebigen Feld. Der Raum selbst stellt ein Feld dar und kostet einen Bewegungspunkt.

- Das Phantom darf das Ziel- und das Geigenfeld nicht betreten - auch nicht beim Darüberziehen.

DER WEISSE PHANTOMWÜRFEL

Er zeigt 1 - 5 Würfelaugen und das Phantom. Die Würfelaugen bedeuten, daß das Phantom entsprechend viele Felder bewegt wird.

Wenn der weiße Würfel das Phantom zeigt, muß das Phantom in einen beliebigen Raum versetzt werden. Danach würfelt man mit dem weißen Würfel noch einmal bis eine Zahl angibt, um wie viele Felder das Phantom von diesem Raum weiterzieht.

DAS PHANTOM VERJAGT DIE SPIELFIGUREN

Wenn das Phantom auf oder über ein Feld zieht, auf dem eine oder mehrere Spielfiguren stehen, werden diese verjagt.

Verjagen einer Spielfigur

Der Spieler, der diesen Zug ausführt , darf die zu verjagenden Spielfiguren **um 1-4 Felder versetzen** - auch über Hindernisse hinweg - aber nicht über Räume. Das neue Feld einer verjagten Figur **muß** ein Wegfeld sein. Die besonderen Spielplanfelder haben für eine verjagte Figur keine Bedeutung.

Beachte: Trifft das Phantom auf die eigene Figur, übernimmt das Versetzen der linke Nachbar.

Wenn das Phantom eine oder mehrere Spielfiguren verjagt hat, erhält der Spieler, der diesen Zug ausführt dafür eine Magiekarte. Sollte er dadurch mehr als 6 Teile/Karten besitzen, darf er sie trotzdem behalten, muß sie aber in seinem nächsten Zug wieder auf 6 Stück reduzieren.

Beachte: Das Phantom darf pro Zug eine Figur nur einmal angreifen.

DAS PHANTOM STELLT EIN HINDERNIS DAR

Auf und über das Feld, auf dem das Phantom steht, darf keine Figur ziehen.

EINGESCHLOSSEN

Es kann vorkommen, daß eine Spielfigur komplett eingeschlossen wird und nicht mehr ziehen kann. In diesem Fall darf der Spieler, wenn er eine Maske würfelt, ein Sechseckteil auf dem Spielplan an einen anderen Ort versetzen und 1 bis 2 Felder weiterziehen. Sollte ihm der Maskenwurf nicht gelingen, muß er stehen bleiben und auf die nächste Runde hoffen. Gelingt ihm auch beim dritten Versuch (nach zweimaligem Stehenbleiben) kein Maskenwurf, darf er trotzdem ein Sechseckteil versetzen und um seine gewürfelten Augen weiterziehen.

SPIELENDE

Wer eine Geige und die erforderliche Anzahl an Rosen besitzt, darf das Zielfeld aufsuchen. Wer es als erster mit direktem Wurf erreicht - ohne überflüssige Würfelpunkte - ist Sieger.

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, MCMXCIII