

Fantastische Geschichten

von Jeffrey D. Allers

Ein Spiel für 2-6 Spieler ab 7 Jahren

SPIELIDEE:

Bücher zu lesen bringt phantastische Geschichten zu Tage. Die Wörter einer Seite verwandeln sich in Tempel, die es zu erforschen gilt, Magische Orte zum Entdecken, Piratenschätze zu Finden und Drachen zu Bezwingen. Die Spieler in "Fantastic Stories" lesen Bücher, wodurch ihnen das widerfährt, was sie in den Büchern lesen. Sie können auf Straßen und mit einer Fähre fahren, geheime Tunnels durchqueren oder auf dem Rücken eines geflügelten Pferdes davon reiten. Sie finden wichtige Gegenstände und lernen die Magie, die ihnen bei ihren Aufgaben hilft. Der erste Spieler, der 3 der 4 Abenteuer seiner Bücher besteht, gewinnt das Spiel!

MATERIAL:

1 Spielplan mit der Start-Burg in der Mitte, 4 Abenteuer in den 4 Ecken, Felder mit Gegenständen und Magie, sowie spezielle Reisefelder. Straßen mit Würfelaugen verbinden die verschiedenen Felder. *Clipart-Grafik von Microsoft mit Genehmigung benutzt.*

42 Figuren, 7 in jeder der 6 Spielerfarben

6 Augwürfel

1 Schwarze Startspielerscheibe

1 Weiße "Fähren"-Scheibe

1 Spielregel

VORBEREITUNG:

Die "Fähren"-Scheibe wird auf eines der 3 Fährenfelder des Spielplans gelegt.

Jeder Spieler nimmt sich die Figuren der Farbe seines "offenen Buches" des Spielplans direkt vor ihm.

Jeder Spieler stellt eine Figur in die Burg in der Mitte des Spielplans.

Die übrigen Figuren behalten die Spieler bei sich als ihr Vorrat.

Der jüngste Spieler nimmt sich die schwarze Startspielerscheibe und die 6 Würfel.

SPIELZUG:

In seinem Spielzug kann ein Spieler würfeln, eine seiner Figuren bewegen und Magie bewirken.

1) **Figuren in der Burg:** Als erstes darf der Spieler beliebig viele Figuren aus seinem Vorrat in die Burg oder von der Burg zurück in seinen Vorrat stellen.

2) **Würfeln:** Danach würfelt er mit so vielen Würfeln, wie er noch Figuren in seinem Vorrat stehen hat.

3) **Eine Figur bewegen:** Zuletzt darf der Spieler eine seiner Figuren über einen Pfad bewegen, der dieselbe Zahl zeigt, wie einer der geworfenen Würfel. Ein Spieler ist nicht gezwungen eine Figur zu bewegen. Er kann auch auf die Bewegung verzichten.

Beachte: Es können immer beliebig viele Figuren auf demselben Feld stehen.

Fähre: Hat ein Spieler eine Figur auf einem der 3 Fährenfelder und die Fähre befindet sich gerade auf diesem Feld, dann darf er sich mit der Fähre auf ein anderes Fährenfeld bewegen, wenn es dieselbe Zahl zeigt, wie einer der geworfenen Würfel. Bewege die Figur auf das neue Fährenfeld und lege die Fährenscheibe direkt daneben.

Alle anderen Spieler, die auch Figuren auf dem Fährenfeld stehen haben, von dem aus sich gerade bewegt wurde, dürfen sich zusammen mit dem aktiven Spieler auf das neue Fährenfeld bewegen.

Beachte: Du darfst dich nur von einem zum nächsten Fährenfeld bewegen, wenn sich die Fährenscheibe auf dem selben Fährenfeld wie deine Figur befindet. Ausnahme: durch Magie ist es möglich die Fährenscheibe zu sich zu holen (siehe Magie).

Magie: Wenn sich einer oder mehrere deiner Figuren auf einem Magiefeld befinden, darfst du damit einmal in deinem Zug Magie bewirken. Es spielt keine Rolle, wie viele Figuren sich auf Magiefeldern befinden.

Die Magiefelder sind:

- **Bewege zwei deiner Figuren**, jede Figur benutzt einen andern Würfel von dem Würfelwurf.
- **Würfel** all deine Würfel noch einmal.
- **Magische Trompete, um das geflügelte Pferd zu rufen**: bewege irgend eine Figur, die du auf dem Spielplan stehen hast (aber keine Figur, die auf dem "magische Trompete"-Feld steht) auf ein "grüner Wiese" Feld. Du musst einen Würfel haben, der die passende Augenzahl zeigt, um auf das Feld zu ziehen.
- **Magische Glocke, um die Fähre zu rufen**: du darfst die Fähre auf irgend ein anderes Fahrenfeld bewegen wo mindestens eine deine Figuren steht (auch wenn du die Fähre in deinem Zug nicht benutzen kannst oder willst). Bewege die Fährenscheibe auf das gewünschte Fahrenfeld. Beachte: Keine andere Figur kann auf diese Weise mit der Fähre mitfahren!
- **Magische Schlüssel**: irgend eine Figur, die sich auf einem Feld mit einem Tunneleingang befindet, darf sich durch diesen Tunnel bewegen, wenn die Zahl auf der Tür mit einem der geworfenen Würfel übereinstimmt. Es befinden sich zwei Tunnels auf dem Spielplan von denen jeder zwei gleichfarbige Türen besitzt.

ANDERE SPIELPLANFELDER:

Gegenstände (4x): immer wenn du eine Figur auf solch einem Feld stehen hast, besitzt du diesen Gegenstand. Du besitzt diesen Gegenstand nur so lange, wie sich deine Figur auf diesem Feld befindet. Jedes Abenteuer erfordert einen anderen Gegenstand. Erst wenn du ein Abenteuer bestanden hast, benötigst du diesen Gegenstand nicht mehr und kannst dich von dem Gegenstandsfeld runter bewegen.

Abenteuer (4x): immer wenn du eine deiner Figuren auf einem Abenteuerfeld und auf dem passenden Gegenstandsfeld stehen hast und einer deiner geworfenen Würfel zeigt die Zahl, die für das Abenteuer benötigt wird, dann hast du das Abenteuer bestanden, anstatt eine Figur zu bewegen. Du nimmst deine Figur vom Abenteuerfeld und platzierst sie auf dem Buchfeld, das dem Abenteuer entspricht. Du benötigst 3 Figuren auf 3 verschiedenen Buchfeldern, um das Spiel zu gewinnen.

SPIELENDENDE:

Sobald ein Spieler die dritte Figur auf seinem Buch platziert hat, wird die laufende Spielrunde noch zu Ende gespielt (bis zu dem Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt). Wenn kein anderer Spieler sein drittes Abenteuer besteht, der erste Spieler, der das geschafft hat gewinnt das Spiel. Haben mehrere Spieler das dritte Abenteuer in der letzten Spielrunde bestanden, dann gewinnt von ihnen der Spieler mit den meisten Figuren auf dem Spielplan. Ist auch das gleich, dann teilen sich die Spieler den Sieg.

EXPERTEN-VARIANTE

Erfahrene Spieler können diese Version ausprobieren, die mehr Möglichkeiten bietet. Statt maximal ein Figur jedes Spielzugs zu bewegen, kann man für jeder Würfelwurf ein Figur ein Feld ziehen. Dies kann verschiedene Figuren sein oder der gleiche Figur mehrfach gezogen, oder einer Kombination davon.

In dieser Version kann Man mit der "**Bewege zwei deiner Figuren**" Magie-Feld zwei verschiedene Figuren mit dem gleichen Würfelwurf ziehen.

Fantastic Stories

by Jeffrey D. Allers

A Game for 2-6 Players ages 7 and up

GAME IDEA:

Reading books brings fantastical stories alive. Words on the page become mountain temples to explore, magic beings to discover, pirate treasure to find, and dragons to defeat. In the game, the players are the readers who suddenly find themselves setting off on the adventures they are reading about. They can travel on roads, ferries, through secret tunnels or atop winged horses. They gather important items and learn magic that helps them on their quests. The first player to complete 3 of the 4 adventures in their books wins the game!

MATERIALS:

1 Game board with a starting Castle space in the center, 4 adventures at the 4 corners of the board, item and magic spaces, and special travel spaces. Roads with die numbers connect the spaces. *Clip Art used with permission from Microsoft.*

42 Pawns, 7 in each of the 6 player colors

6 Dice

1 Black Starting Player disc

1 White Ferry disc

PREPARATION:

Place the Ferry disc on any of the 3 Ferry spaces on the board.

Each player takes the pawns in the color of the “open book” on the board in front of them.

Each player places 1 pawn on the Castle in the middle of the board.

All other pawns are placed in front of them as a “reserve.”

The youngest player takes the Starting Player marker and the 6 dice.

PLAYER TURN:

On a turn, a player rolls dice, may move one of their pawns, and may use magic.

1) **Castle Pawns:** First, you may move any number of your Pawns from your reserve to the Castle space on the board, or from the Castle space back to your reserve.

2) **Roll Dice:** Then, roll as many dice as the number of pawns you have left in your reserve.

2) **Move one Pawn:** Finally, you may move one of your pawns over one path that matches one of the dice you rolled. You are not required to move a Pawn, however, even if you can.

Note: any number of pawns from any number of players can occupy a space at any time.

Ferry: If you have a pawn on one of the 3 dock spaces and the Ferry (white disc) is at that dock, you may travel with the Ferry to the next dock in the direction matching one of the dice you rolled. Move your pawn to that dock space and move the Ferry to the ferry space next to that dock.

Any other players with Pawns on that dock space may choose to move one of their Pawns with you! Only one Pawn per player may move on the Ferry, however.

Note: you can only ride the Ferry when the Ferry is at the same dock as your pawn. However, with magic, you can first call the Ferry to move to your dock (see Magic).

Magic: if any of your pawns are on magic spaces, you may use one of these at any time during your turn. It does not matter how many pawns you have on the space.

The magic spaces are:

- **Move two of your pawns**, each pawn using a different die from your roll.
- **Re-roll** all of your dice one time.
- **Magic trumpet to call the winged horse:** move any pawn you have on the board (but not from this magic space) to a “green pastures” space. You must have a die roll that matches the winged horse’s flight to that space.
- **Magic Bell to call the Ferry:** you may move the Ferry to any Dock space where you have at least one Pawn (even if you are not able to use the Ferry this turn). Move the disc to that space. Note: no Pawns can travel on the Ferry when calling it!
- **Magic Keys:** any pawn on a space at the entrance to a tunnel can move through that tunnel, should one of your die match the number at the door to that tunnel. There are two tunnels on the board, each with two matching doors.

OTHER SPACES ON THE BOARD:

Items (4x): whenever you have a Pawn on an item space, you possess that item. You do not, however, continue to possess that item if you move your Pawns from that space. Each adventure requires a different item. Once the adventure is complete, you no longer need to occupy the space for the corresponding item.

Adventure (4x): if you have a Pawn on an Adventure space and a Pawn on its corresponding Item space, and one of your dice shows the number required for that adventure, you may complete that adventure instead of moving a Pawn. You take the Pawn from the Adventure space and place it on your Book space corresponding to that Adventure. You need 3 Pawns on 3 different adventures in your Book to win the game.

END OF GAME:

As soon as one player has 3 pawns in his Book, the round is played to its end (to the player right of the starting player). The no other player completes his third Adventure, the player who did wins the game. If more than one player complete their third adventure in the final round, then the tied player with the most pawns on the board wins. If still a tie, the tied players share the victory.

EXPERT VERSION:

Experienced players can try this version, which provides more options.

Instead of moving a maximum of one Pawn each turn, one Pawn can be moved for each die roll. This can be different Pawns or the same Pawn moved multiple times, or any combination thereof.

In this version, the “Move Two Pawns” Magic Space allows you to move two different pawns using the same die.