



## Spielmaterial

- ✦ Die Treppe des Bergfrieds
- ✦ Die Drachenkammer
- ✦ Die Tür zur Drachenkammer
- ✦ 1 Fels

- ✦ 4 Spielfiguren Prinzessin/Prinz
- ✦ 2 Spezialwürfel:  
1 Bewegungswürfel,  
1 Aktionswürfel
- ✦ 12 Bonusplättchen
- ✦ 1 Schild

## Einleitung

Die Legende besagt, dass der Prinz oder die Prinzessin, die den Drachen befreien, als Retter des Königreichs in die Geschichte eingehen! Aber der Drache wird von einem teuflischen Zauberer gefangen gehalten, der enorme Felsen auf jeden wirft, der sich ihm nähern will. Weiche aus, versteck dich hinter dem Schild und rette als Erster den Drachen!



## Ziel des Spiels

Betrete als Erster die Drachenkammer an der Spitze des Bergfrieds und befreie den Drachen.

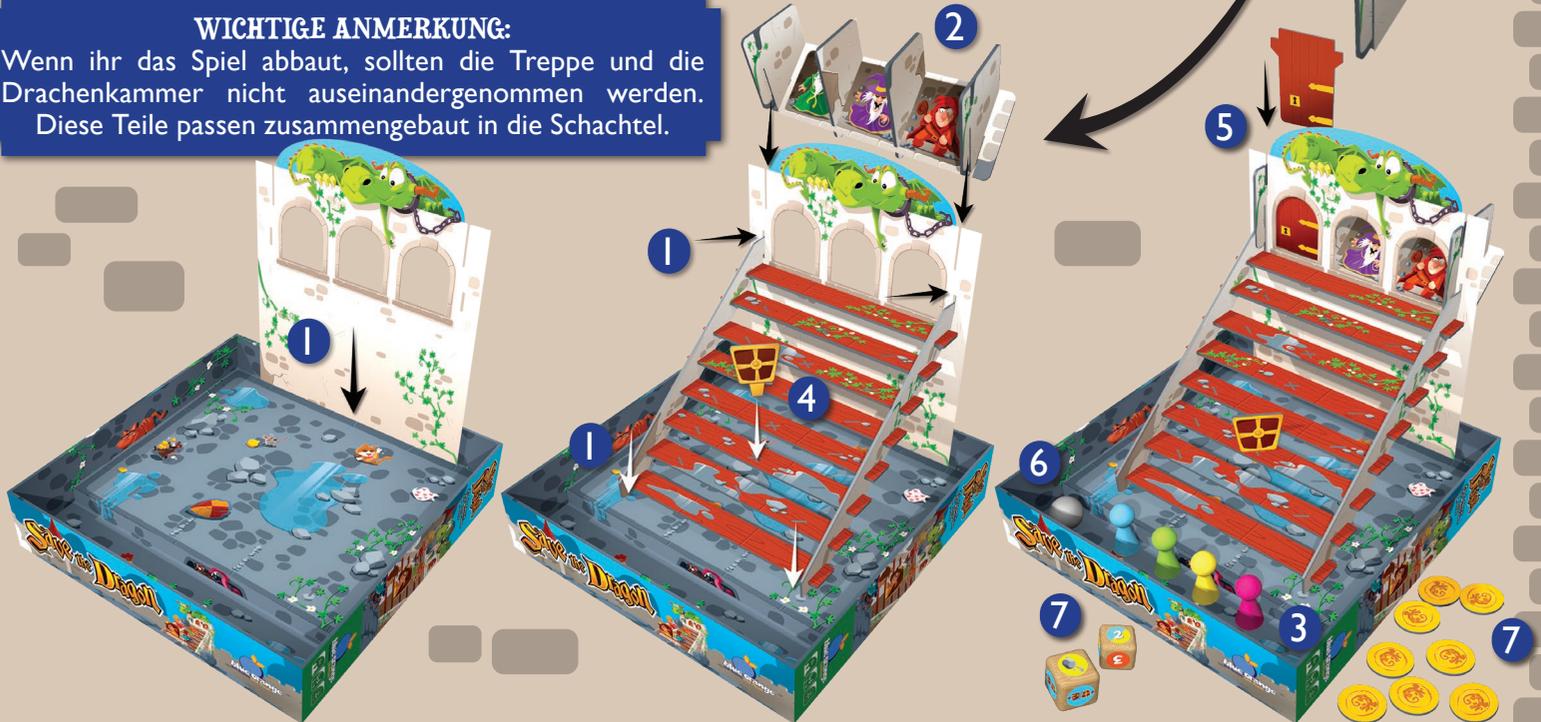
## Aufbau

❖ Zusammenbau des 3D Bergfrieds:

- 1 Setzt die Treppe so in die Spielschachtel, dass sie fest sitzt.
  - 2 Steckst die Drachenkammer ganz oben an den Bergfried.
  - 3 Stellt die Spielsteine Prinzessin/Prinz an den Fuß der Treppe in die Schachtel.
  - 4 Steckst den Schild in eine beliebige, zufällig gewählte Kerbe der Treppe.
  - 5 Stellt die Tür auf einen der drei freien Plätze am oberen Ende der Treppe.
  - 6 Lasst den Fels vorerst in der Schachtel.
  - 7 Legt die 2 Würfel und die Bonusplättchen neben der Schachtel bereit.
- Ihr seid jetzt bereit, euch dem bösen Zauberer zu stellen und den Drachen zu befreien. Der jüngste Spieler beginnt.

### WICHTIGE ANMERKUNG:

Wenn ihr das Spiel abbaut, sollten die Treppe und die Drachenkammer nicht auseinandergenommen werden. Diese Teile passen zusammengebaut in die Schachtel.



# Spielzug

Die Spieler spielen reihum im Uhrzeigersinn.

Wer am Zug ist, würfelt mit dem Bewegungswürfel und bewegt seine Prinzessinnen-/Prinzenfigur um so viele Felder, wie der Würfel anzeigt.

Die Bewegungspunkte müssen vollständig genutzt werden, soweit dies möglich ist.

## Bewegung der Spielsteine Prinzessin/Prinz:

Die Treppe des Bergfrieds hat 9 Stufen. Jede Stufe ist in 3 Bereiche geteilt.

- ❖ Die Spielsteine bewegen sich immer orthogonal, niemals diagonal oder rückwärts.
- ❖ In jedem Bereich kann nur ein Spielstein stehen.
- ❖ Ein Spielstein kann einen Bereich überspringen, in dem ein anderer Spielstein steht, aber er kann dort nicht stoppen.
- ❖ Die Spielsteine können den Bereich, in dem sich der Schild befindet, weder überspringen noch betreten.
- ❖ Durch eine offene Tür zu gehen zählt als eine Bewegung. Geht ein Spielstein durch eine der beiden offenen Türen des Bergfrieds, gewinnt der betreffende Spieler sofort die Partie

Wenn der Bewegungswürfel eine 1 oder 2 zeigt, würfelt der Spieler anschließend den Aktionswürfel und führt das Ergebnis aus.



### SCHILD/TÜR:

Der Spieler muss wählen, ob er den Schild oder die Tür versetzt:

- ❖ Den Schild versetzen:

Versetze den Schild in einen anderen Bereich. Der Schild darf nicht auf einen Bereich gesetzt werden, in dem sich eine Spielfigur befindet.

- ❖ Die Tür versetzen:

Versetze die Tür auf eine der beiden anderen freien Stellen.



### DEN FELS WERFEN:

- ❖ Nimm den Fels. Wähle eine der beiden offenen Türen der Drachenkammer und lass den Fels durch diese Tür die Treppe hinabrollen.

**Stoß nicht gegen den Tisch und berühre den Bergfried nicht, denn so könntest du versehentlich Spielsteine umwerfen.**

Der Fels rollt die Treppe herunter und kann die Spielsteine mit sich reißen, die auf der Treppe stehen. Er kann auch abprallen und so noch weitere Prinzen und Prinzessinnen in die Tiefe stürzen. Das gehört zum Spiel, der Zauberer ist sehr mächtig!



## Wenn der Fels unten angekommen ist:

- ❖ Stellt die umgefallenen Prinzen und Prinzessinnen wieder auf. Diejenigen, die ganz nach unten gefallen sind, erhalten ein Bonusplättchen (maximal 3 pro Spieler). Die Spielfiguren, die sich noch auf der Treppe befinden, werden, wenn nötig, ebenfalls aufgestellt, und zwar genau dort, wo sie sich befinden. Wenn in dem entsprechenden Bereich kein Platz ist, stellt ihr die Figur auf einen anderen Bereich auf dieser Stufe, sonst auf eine niedrigere Stufe.

- ❖ Lasst den Fels am Fuß der Treppe liegen. Seid gewiss, der Zauberer wird ihn sich bald für einen neuen Einsatz holen!

## Die Bonusplättchen:

- ❖ In seinem Zug kann ein Spieler seine Bonusplättchen einsetzen, um seine Figur um ein Feld mehr pro eingesetztem Bonusplättchen zu bewegen.

**WICHTIG:** Jeder Spieler kann höchstens 3 Bonusplättchen haben.



## Ende des Spiels

Wenn sich eine Prinzessinnen- oder Prinzenfigur durch eine der offenen Türen des Bergfrieds bewegt, dann befreit sie den Drachen und gewinnt sofort die Partie.



**Variante für junge Prinzen und Prinzessinnen:**  
Die jüngsten Spieler müssen weder Schild noch Tür versetzen, wenn sie es nicht wollen.