

ANLEITUNG

Der Ring von König Cygès lässt die Person, die ihn trägt, unsichtbar werden. Nutzt die Ringe auf dem Spielplan so, dass euer Gegenüber euch nicht kommen sieht. Springt von Feld zu Feld und versucht, seinen Thron zu erreichen.

Material

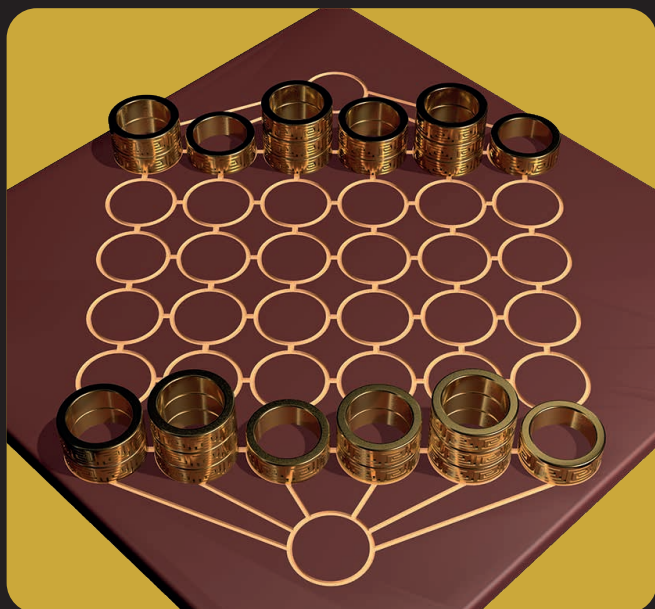
- 1 Spielplan aus Holz mit 38 miteinander verbundenen Feldern, einschließlich 2 Thronfelder.
- 12 Metallringe: je 4 1er-, 2er- und 3er-Ringe (derselben Farbe).

Ziel

Erobert den Thron eures Gegenübers, indem ihr mit einem Ring darauf landet.

Vorbereitung

1. Setzt euch gegenüber und legt den Spielplan so in eure Mitte, dass sich vor euch jeweils ein Thronfeld befindet.
2. Nehmt euch je 2 1er-, 2er- und 3er-Ringe.
3. Legt je 1 Ring in beliebiger Reihenfolge auf die 6 Felder der Startlinie (die Felder, die euch jeweils am nächsten und mit dem Thron verbunden sind).



Beispiel für Startposition.

Entscheidet, wer von euch der „Norden“ ist und wer der „Süden“. Süden beginnt.

Ablauf

Bist du am Zug, bewege 1 der Ringe, die dir am nächsten liegen.

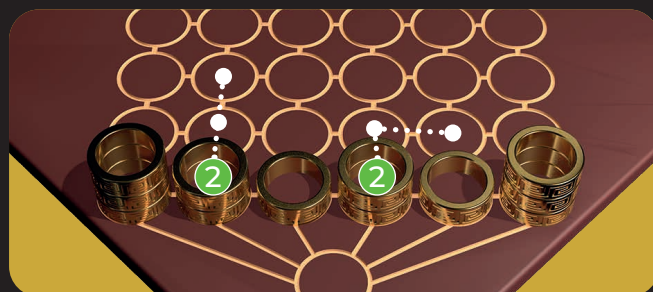
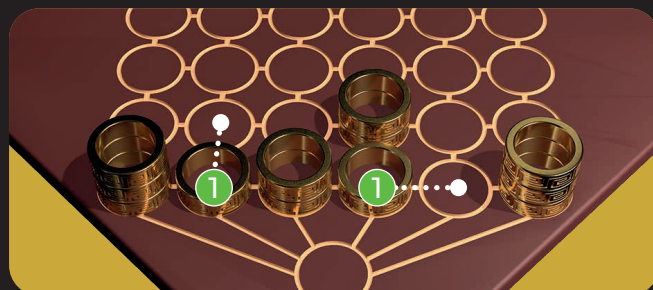
Bewege zu Beginn der Partie also nur die Ringe auf deiner Startlinie.

Sobald die Startlinie leer ist, bewege die Ringe auf der nächsten Linie.

Sobald sich auf der 1. und 2. Linie keine Ringe mehr befinden, bewege die auf der 3. Linie usw.

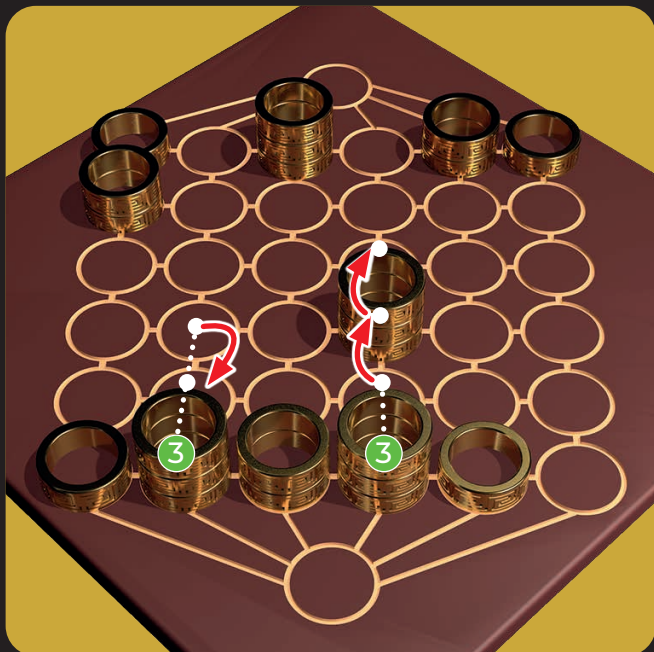
Einen Ring bewegen

Bewege 1 beliebigen Ring entlang der Verbindungen nach rechts, nach links, vor oder zurück. Bewege ihn exakt so viele Felder weit, wie er hoch ist. Bewegst du deinen Ring um mehrere Felder, muss dies nicht in einer Geraden geschehen. Wichtig ist, dass du dich an die Verbindungen hältst.



Beispielbewegungen ab Startlinie.

Du kannst einen Ring nicht über ein besetztes Feld bewegen oder dieselbe Verbindung während derselben Bewegung 2-mal nutzen.



Die durch die roten Pfeile dargestellten Bewegungen sind unzulässig.

Landet ein Ring am Ende der Bewegung auf einem leeren Feld, endet dein Zug.

Landet er am Ende deines Zugs auf einem besetzten Feld, hast du 2 Optionen:

■ **Option 1: Springe** mit demselben Ring vom besetzten Feld, und zwar um so viele Felder, wie der Ring darunter hoch ist, also 1, 2 oder 3 Felder weiter. Landet der Ring dann wieder auf einem besetzten Feld, stehen dir wieder die beiden Optionen zur Verfügung.



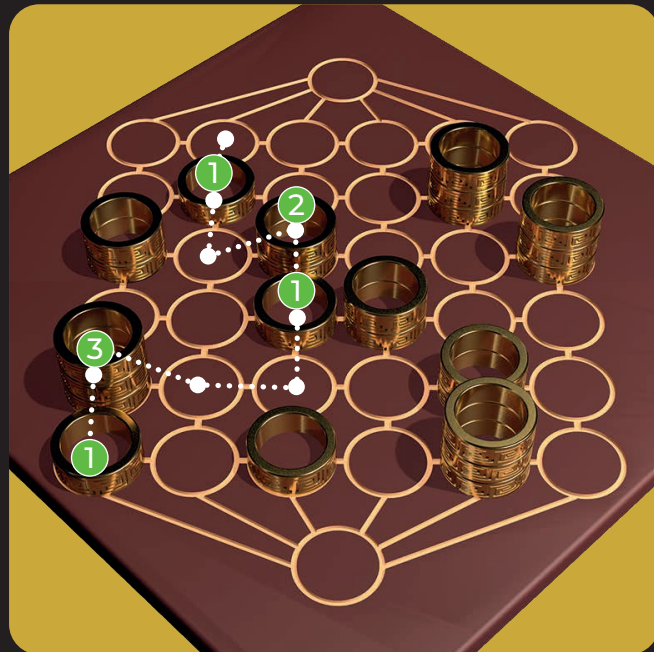
Beispielzug mit Sprüngen.

Es ist möglich, auf diese Weise über den gesamten Spielplan zu springen und auf dem Thron deines Gegenübers zu landen.



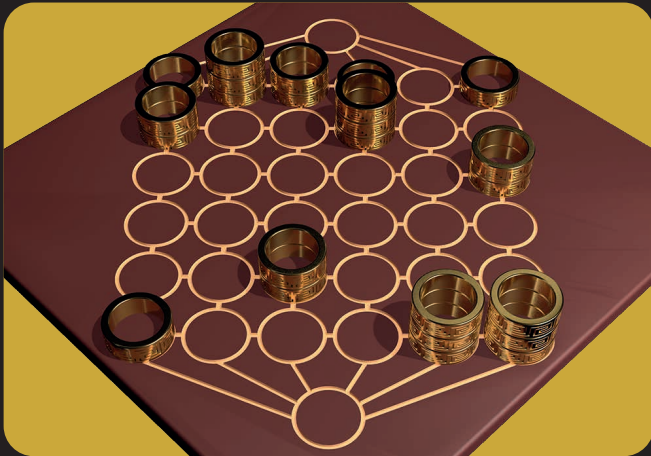
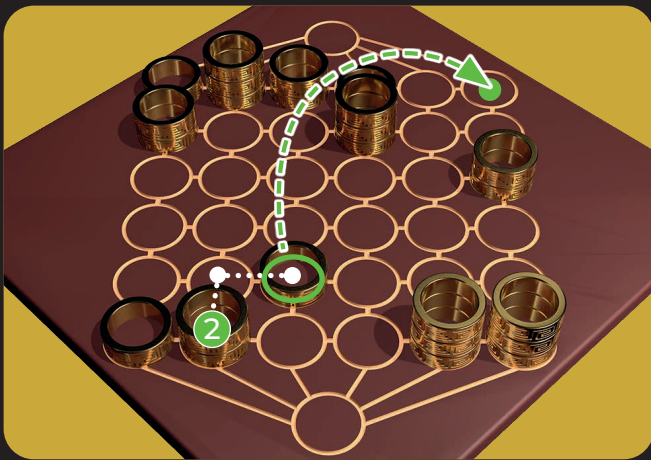
Beispielzug mit Sprüngen bis zum Thron deines Gegenübers.

Hinweis: Springst du mit einem Ring über den gesamten Spielplan, bewegt ihn dein Gegenüber danach womöglich.

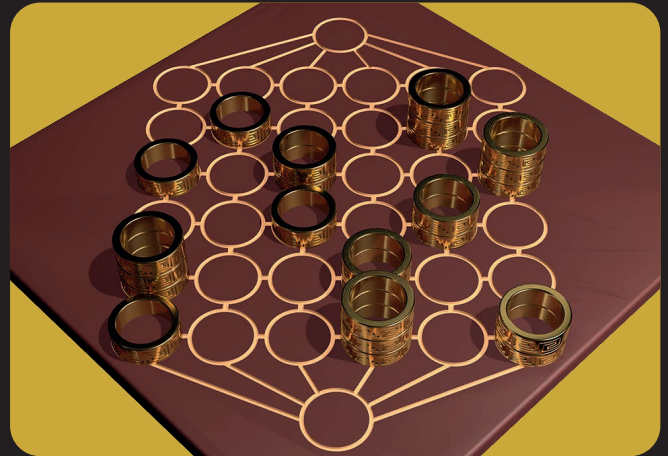


Der 1er-Ring von Süden liegt am Ende seines Zugs am nächsten zu Norden. Nun muss Norden diesen Ring in seinem nächsten Zug bewegen.

■ **Option 2: Stoße** den Ring unter deinem Ring **weg** und **platziere ihn um**. Lege ihn auf ein leeres Feld und lasse deinen Ring auf dem Feld liegen, auf dem du gelandet bist. Platziere den Ring jedoch nicht so um, dass er deinem Gegenüber dann am nächsten liegt.



Süden bewegt einen 2er-Ring und der liegt nun auf einem 1er-Ring. Er stößt ihn weg und lässt seinen Ring auf dem Feld liegen. Er platziert den 1er-Ring auf die Linie, die am weitesten von ihm entfernt ist, für einen direkten Angriff auf die Ostflanke seines Gegenübers.



Süden springt auf das Feld mit dem grünen Kreis und stößt den 2er-Ring darauf weg. Der grüne Punkt markiert ein Feld, auf das der Ring platziert werden könnte. Das rote Kreuz markiert ein Feld, das nicht verfügbar ist, da er Norden dann am nächsten liegen würde.

Sonderfälle

1. Du darfst einen Ring auf ein Feld zurückbewegen, das du schon durchquert hast, solange du jeweils andere Verbindungen nutzt. Weitere Informationen findest du im *Starter Manual*.
2. Im seltenen Fall, dass du keinen Ring von deiner Startlinie bewegen kannst, bewege 1 Ring der nächsten Linie.



Ende der Partie

Endet dein **gesamter** Zug auf dem Thron deines Gegenübers, gewinnst du die Partie.

Variante: KÖNIGSPARTIE

Hast du den Thron deines Gegenübers erobert, platziert dieser den Ring auf seinem Thron gemäß der üblichen Platzierungsregeln auf einem Feld.

Diese Umplatzierung zählt nicht als Zug. Führe dann noch einen Zug durch.

Erobre den Thron deines Gegenübers 3-mal, um zu gewinnen.

Hat jemand von euch mehr Erfahrung als der andere, gleicht die Partie aus, indem die erfahrenere Person den Thron 3-mal und die schwächere Person ihn nur 1- oder 2-mal erobern muss.