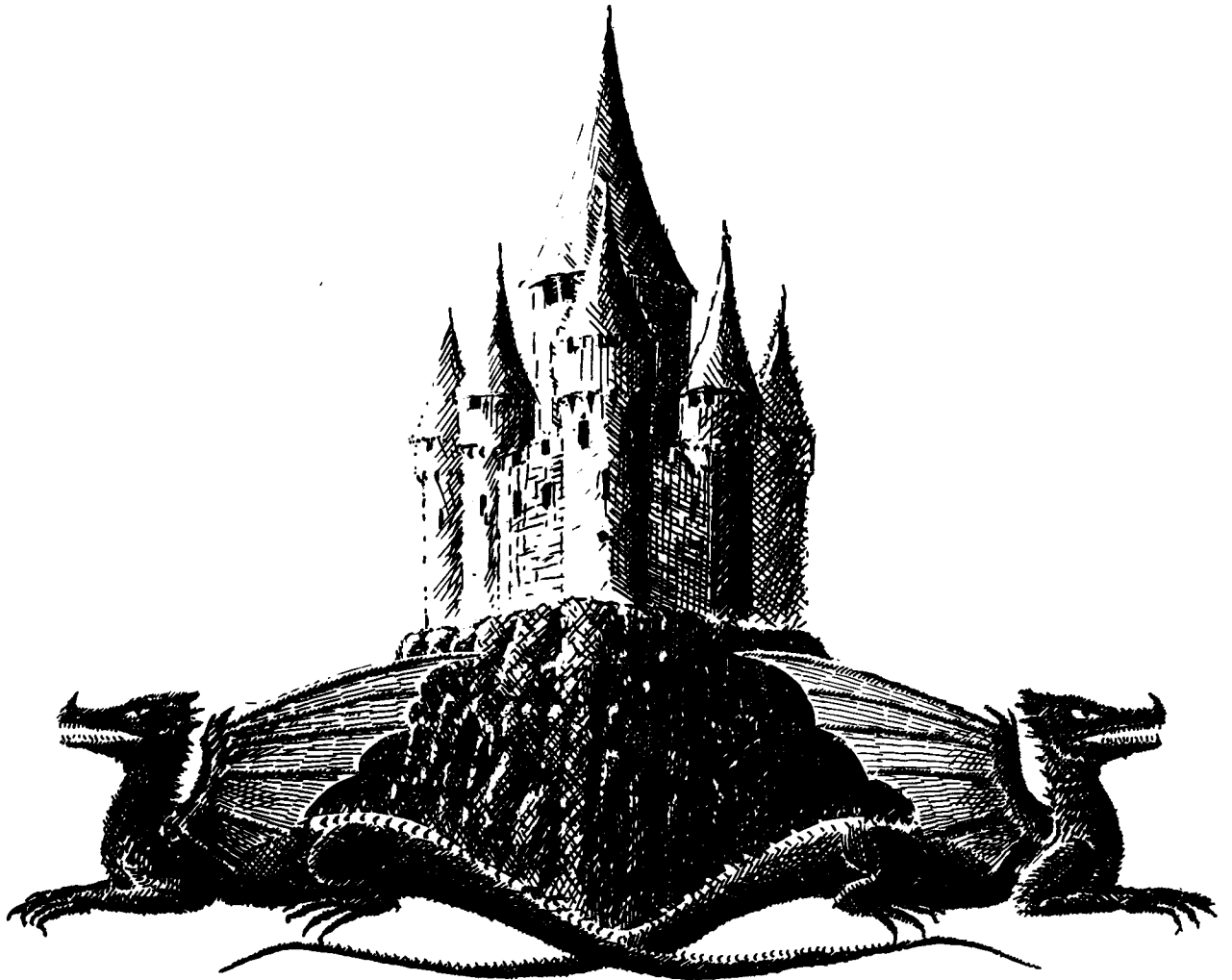


GRANI



Wer holt den Ring und bringt ihn in die Städte? Wer wagt, die Drachen herauszufordern?

Ravensburger Spiel Nr. 015474

Autor: Kurt Feyerabend und Tom Ring

Design: Tom Ring

Strategiespiel für 3–6 Spieler ab 12 Jahren

1 Spielplan, 6 Spielfiguren und für jede Spielfigur 3 Amulette, 1 Ring, 4 »Drachenfesseln«, 16 Hindernissteine, 24 Drachenkarten, 24 Stadtsiegel, 1 Würfel.

Das Leben in den Städten der Reiche Tirad, Urgad, Galad und Elgad blüht auf, wenn der zauberkräftige Ring in die Stadt gebracht wird. Aber er lässt sich nie auf Dauer halten, verschwindet wieder. So ziehen Ritter und Abenteurer aus, um den Ring zu finden und in die Städte zu tragen. Reiche Belohnung erwartet sie.

Ziel des Spiels ist es, den Ring zu holen und in eine der Städte zu bringen. Dafür erhält man ein Stadtsiegel dieser Stadt. Wer als erster den Ring in drei verschiedene Städte gebracht hat, also drei verschiedene Stadtsiegel besitzt, gewinnt.

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und drei Amulette. Die Amulette werden unter die Figur gesteckt. Die Figuren werden am Startfeld aufgestellt – die blaue Kristallkugel im Reich Galad.

Der Ring wird auf die Kristallkugel in Tirad gelegt.

Die Stadtsiegel werden nach Farben sortiert und bereitgelegt.

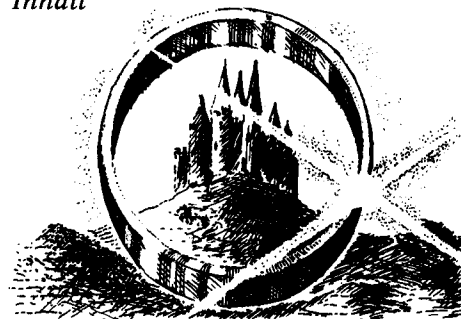
Die Drachenkarten werden gemischt und mit der Rückseite nach oben in einem Stapel neben den Spielplan gelegt (Rückseite = Drache ohne Würfel).

Die 16 Hindernissteine, die schwarzen »Drachenfesseln« und der Würfel werden bereitgelegt. Es wird ausgelost, wer beginnt.

Die Spieler beginnen das Spiel der Reihe nach auf dem Startfeld; das ist die blaue Kristallkugel im Reich Galad.

GRAN

Inhalt



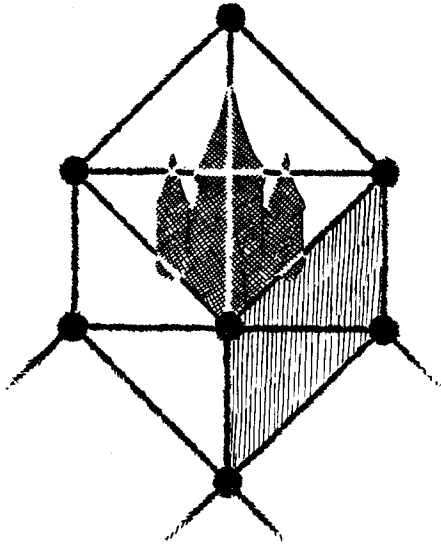
Ziel des Spiels

Vorbereitung



Spielregel

Wie man zieht



Man zieht mit seiner Figur nach eigener Wahl **ein oder zwei Punkte weit** entlang einer Verbindungslinie in beliebiger Richtung

- auch um die Ecke
- aber nicht im gleichen Zug hin und zurück (also nicht so, daß man auf dem Punkt wieder ankommt, von dem man ausgegangen ist)

Man kann nur auf unbesetzte Punkte ziehen (Ausnahme: Angreifen einer Spielfigur).

Wer an der Reihe ist, **muß** ziehen (Ausnahme: Die Figur ist im Augenblick völlig blockiert, oder sie muß aussetzen, weil sie gerade eine »Drachenfessel« trägt).

Auch die Symbolpunkte (Drachen, Zaubersteine, die Schwerter im Stein, Städte, Kristallkugeln) gelten beim Ziehen als Punkt, haben aber außerdem noch eine besondere Bedeutung, die im folgenden erläutert wird.

Man kann nicht in jedem Fall zwei Punkte weit gehen, denn über die folgenden Punkte kann man (in der Regel) **nicht hinwegziehen**:

- die Drachen
- Punkte, die von einer anderen Figur besetzt sind
- Punkte, die von einem Hindernisstein besetzt sind

Über alle anderen Punkte darf man im Verlauf eines Zugs ohne weiteres hinwegziehen. Die besondere Wirkung eines Symbolpunktes tritt aber nur ein, wenn die Spielfigur dort stehenbleibt – nicht, wenn sie über diesen Punkt hinwegzieht.

Die Amulette



Die drei Amulette sind die besondere Stärke der auf Abenteuer ausziehenden Ritter – wie drei zusätzliche Leben. Die Ritter verlieren jeweils **ein** Amulett, wenn sie eine andere Figur angreifen, oder wenn sie einen Drachenkampf verlieren.

Hat ein Ritter kein Amulett mehr, kann er zwar das Spiel fortsetzen und auch den Ring holen, aber er kann keinen Drachenkampf beginnen, und auch keine andere Figur angreifen.

Wenn der Ritter nur noch 1 Amulett hat, kann er keine Figur angreifen, die auf einem Drachen steht. (Für den nachfolgenden Drachenkampf hätte er kein Amulett mehr übrig.)

In den Städten können sich die Ritter wieder erfrischen. Wer in eine Stadt zieht und dort stehenbleibt, erhält jedes Mal **eines** seiner Amulette zurück. Wer **mit dem Ring** in eine Stadt zieht, erhält dort **zwei** Amulette zurück. Ein Ritter kann aber nie mehr als seine drei Amulette tragen.

Der Ring wird aufgenommen (auf die Figur gestülpt), sobald die Figur das Feld betritt, auf dem der Ring liegt. Wenn dies bereits auf dem ersten Punkt des Zugs erfolgt, kann der Spieler mit der Figur noch einen Punkt weiterziehen – aber, wie üblich, nicht auf dem gleichen Weg hin und zurück.

Der Ringträger kann alle Hindernisse überlaufen, auch die Drachen. Bleibt er allerdings auf einem Drachen stehen, muß er mit ihm kämpfen.

Ring in die Stadt bringen: Siehe unter »Die Städte«.

Wer auf einen Drachen zieht, muß mit ihm kämpfen. Die Stärke des Drachens ist zunächst unbekannt. Der Spieler muß die oberste Drachenkarte aufdecken. Der Würfel, den der Drache in seinen Klauen hält, gibt seine Stärke an (0 bis 6). Der Spieler würfelt nun gegen den Drachen.

Würfelt der Spieler gleichviel Punkte oder mehr Punkte als die Drachenkarte aufweist, so hat er den Kampf gewonnen. Durch den Sieg ist er so gestärkt, daß er einen weiteren Zug – zwei Punkte weit – machen darf. Dabei darf er sogar über andere Drachen, Hindernissteine und gegnerische Figuren hinweglaufen.

Würfelt der Spieler weniger Punkte als die Drachenkarte aufweist, so hat er den Kampf verloren. Der Ritter verliert ein Amulett. Er ist so geschwächt, daß er einmal aussetzen muß. Die Figur bleibt auf dem Drachen stehen und ihr wird eine »Drachenfessel« aufgesetzt. Wenn der Spieler das nächste Mal an der Reihe ist, zieht er nicht, sondern nimmt nur die »Drachenfessel« wieder ab. Erst beim übernächsten Mal hat sich der Ritter wieder so weit erholt, daß er weiterziehen kann.

Verliert der Ringträger einen Drachenkampf, so verliert er auch den Ring. Er legt ihn auf einen beliebigen Punkt in einem anderen Reich (nicht Symbolpunkt und nicht Punkt mit Hindernisstein!). Dann setzt er wie jede andere Figur aus.



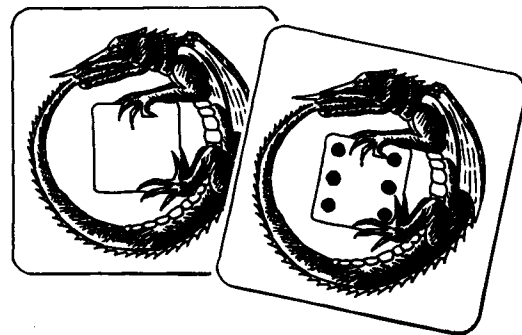
*Der Ring
Aufnehmen des Rings*

Vorrechte des Ringträgers

Die Drachen

Drachenkampf gewonnen

Drachenkampf verloren



Die Städte



Ein Spieler, der mit dem Ring in eine Stadt kommt, erhält sofort ein Stadtsiegel dieser Stadt. Danach muß er den Ring auf einen beliebigen Punkt (nicht Symbolpunkt und nicht Punkt mit Hindernisstein!) eines anderen Reiches versetzen. Außerdem erhält der Spieler für das Überbringen des Rings bei Bedarf 2 Amulette zurück. Die Figur bleibt auf der Stadt stehen, auch wenn sie nur einen Punkt weit gezogen wurde.

Spieler, die den Ring nicht besitzen, erhalten, wenn sie in der Stadt stehenbleiben, bei Bedarf 1 Amulett zurück.

In den Städten herrscht Frieden. Eine Figur, die auf einer Stadt steht, darf nicht angegriffen werden. Man kann also keine weitere Figur auf diese Stadt ziehen.

Der Zauberstein



Wer auf einem Zauberstein stehenbleibt, muß einen **Hindernisstein** ins Spiel bringen. Der Hindernisstein kann auf alle freien schwarzen oder weißen Punkte gesetzt werden (nicht Symbolpunkte!)

Der Hindernisstein bewirkt, daß man auf diesen Punkt nicht ziehen kann und über diesen Punkt hinweg nur in Ausnahmefällen (Ringträger und Sieger im Drachenkampf). Ist der Vorrat an Steinen erschöpft, können natürlich keine Hindernissteine mehr gesetzt werden.

Der Punkt, auf dem der Ring liegt, darf weder mit einem Hindernisstein besetzt werden, noch so »eingemauert« werden, daß er nicht mehr erreichbar wäre.



Das Schwert im Stein

Wer auf diesen Punkt zieht, muß einen Hindernisstein, der sich bereits auf dem Spielplan befindet, auf einen beliebigen freien Punkt (nicht Symbolpunkt!) versetzen.

Die Kristallkugeln

Die beiden Kristallkugeln dienen lediglich als Kennzeichnung der Startposition von Figuren und Ring. Im weiteren Verlauf des Spiels werden sie wie ein schwarzer Punkt behandelt. Sie dürfen allerdings niemals mit Hindernissteinen besetzt werden.

Angreifen einer Spielfigur

Kommt ein Spieler auf einen Punkt oder einen Symbolpunkt, auf dem sich eine andere Spielfigur befindet, so greift er diese Figur an, und sie wird »verbannt«.

Der **Angriff kostet** den angreifenden Spieler ein **Amulett**.

Der angreifende Spieler versetzt die »verbannte« Figur auf einen beliebigen freien »Verbannungspunkt« – das sind die weißen Punkte in der Mitte des Spielplans. **Wird der Ringträger angegriffen, so erobert der Angreifer damit auch den Ring!**

Die Figur des Angreifers bleibt auf dem freiwerdenden Punkt stehen. Die verbannte Figur setzt nicht aus, sondern zieht wieder, sobald dieser Spieler an der Reihe ist.

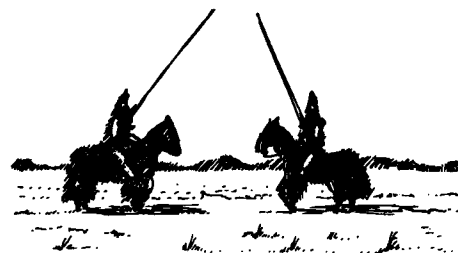
Wenn eine Figur auf einem Symbolpunkt angegriffen wird, wird als erstes die Verbannung ausgeführt. Dann tritt die Wirkung des Symbolpunktes ein, das heißt, auf einem Zauberstein muß der Spieler einen Hindernisstein ins Spiel bringen, auf dem Schwert im Stein muß er einen Hindernisstein versetzen, auf einem Drachen muß er anschließend mit dem Drachen kämpfen.

Eine Figur, die auf einem Drachen angegriffen wird, gewinnt beim Wegsetzen auf den »Verbannungspunkt« sofort ihre Lebendigkeit wieder – die »Drachenfessel« wird abgenommen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler eine bestimmte, vorher vereinbarte Anzahl von Stadtsiegeln aus verschiedenen Städten gewonnen hat. Normalerweise spielt man um 3 Stadtsiegel aus 3 verschiedenen Städten.

Für ein kürzeres Spiel und vor allem bei 5 und 6 Mitspielern kann man die Aufgabe auf 2 Stadtsiegel aus 2 verschiedenen Städten beschränken.

Angriff auf einem Symbolpunkt



Ende des Spiels

