U.S. Spiel »Prince Valiant - A Game of Valor«

»Prinz Eisenherz - Ein Spiel der Stärke (oder der Tapferkeit)«
Details und Regelwerk
Transogram Game #3823 © KFS

Spielbretter, Spielfiguren, Verdienstkarten und Spielregeln im Vergleich

Spielbretter

kleine Variante - 2 bis 4 Spieler	große Variante - 2 bis 6 Spieler
	
	
Vergleich der Spielfelder und Spiel-Reihenfolge	
Beschriftungen der großen Felder (von links oben nach rechts unten, deutsche Übersetzung)	
Sieg über die Sachsen	
Riese / Oger im Sinstarwald	Oger im Sinstarwald
Drache	
Invasion der Wikinger	
Gewinnen Sie die Ritterwürde - nehmen Sie an der Tafelrunde von König Artus teil	

kleine Variante - 2 bis 4 Spieler	**große Variante - 2 bis 6 Spieler**
Turnier	
Start	
Gefangennahme bei Eeriwood	
Hexe / Zauberin	Zauberin
Beschriftungen der Aktionsfelder (von links oben nach rechts unten, deutsche Übersetzung)	
Zauberspruch : 1 Zug *(PASSWORD auf dem Dreher)*	HALT: erklimme die Burgmauern
Zugbrücke: 2 Züge	HALT: schlag ein Lager auf
HALT: Lanze gebrochen	-
schnelle Stromschnellen: NICHT BETRETEN	
HALT: beschlage das Pferd	-
tiefer Sumpf: NICHT BETRETEN	
hilfsbereite Prinzessin: 2 Züge	-
HALT: erhole dich in der Hütte	
HALT: gehe jagen	
Siegesbankett: 1 Zug	-
Zentralfeld: 4 Felder mit Graben beschriftet	-
HALT: schlage ein Lager auf	-
freundlicher Ritter: 2 Züge	-
gefangener Spion: 1 Zug	-
-	HALT: suche nach der Jungfrau
-	HALT: wechsle das Pferd
-	HALT: Verzögerung an der Brücke
Tor	
-	HALT: repariere die gebrochene Lanze
HALT: im Wald verlaufen	
Nimm die Fähre: 1 Zug	-
HALT: tränke das Pferd	
neue Rüstung: 1 Zug	-
unpassierbare Moore: NICHT BETRETEN	
steile Klippe: NICHT BETRETEN	
HALT: Duell mit den Wachen	-
-	HALT: durchschwimme den Burggraben
-	HALT: Duell mit den Wachen
frisches Pferd: 2 Züge	-
freundlicher Bauer: 1 Zug	-

Spielfiguren

Dreher (Spinner)	
kleine Variante - 2 bis 4 Spieler	**große Variante - 2 bis 6 Spieler**



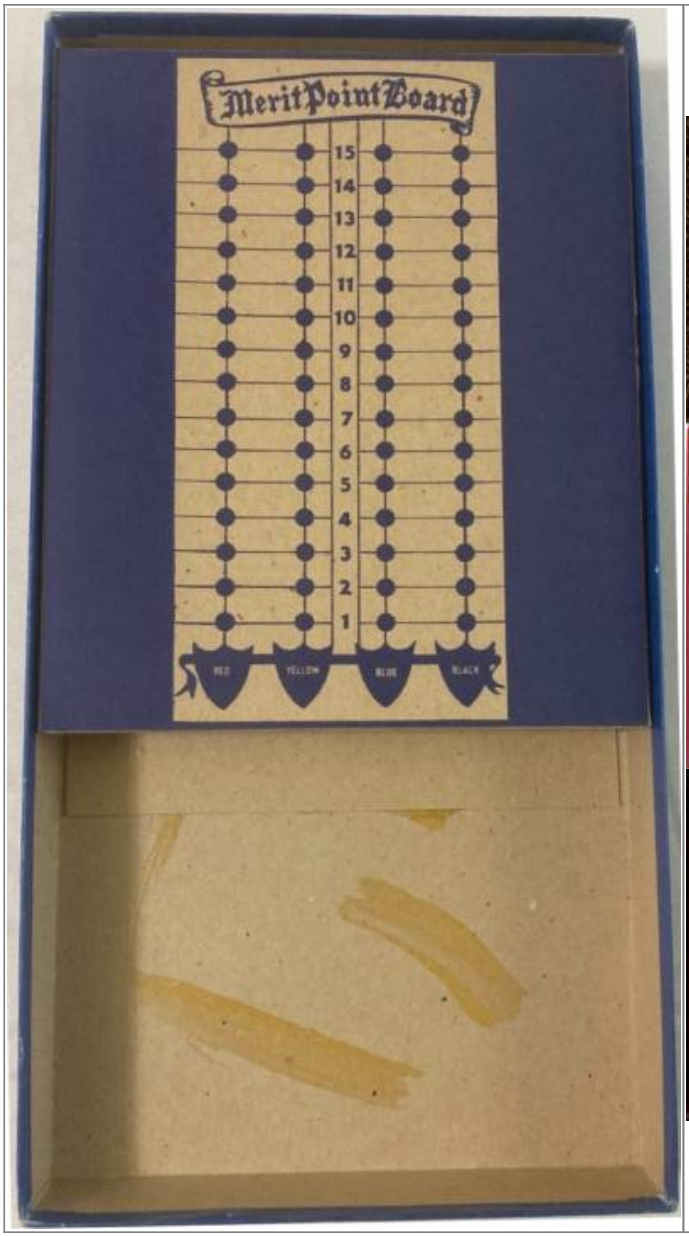


Spielfiguren





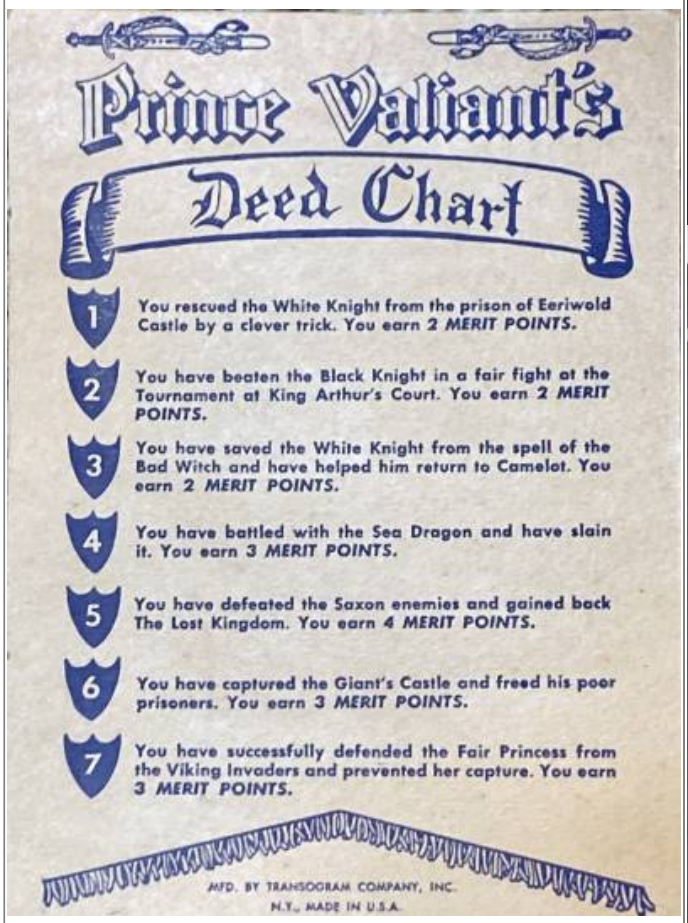
Steckbrett

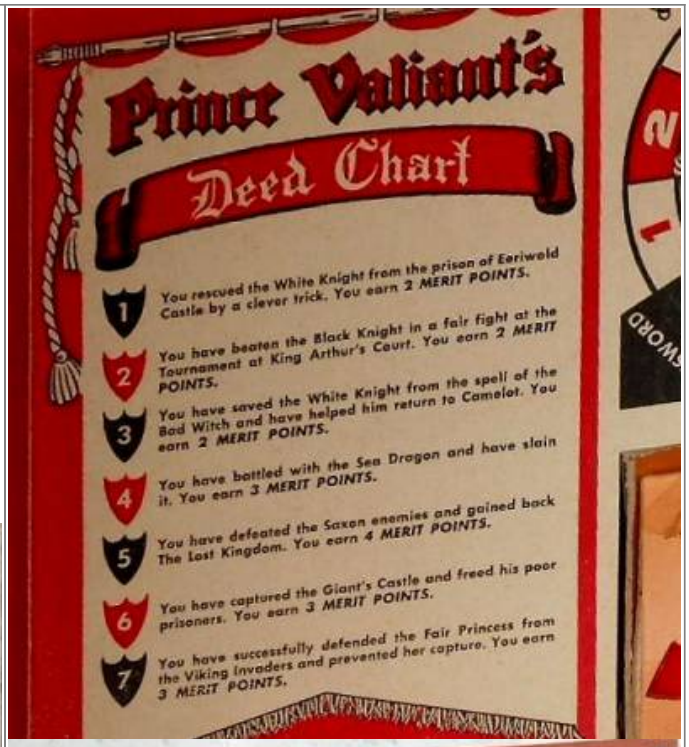


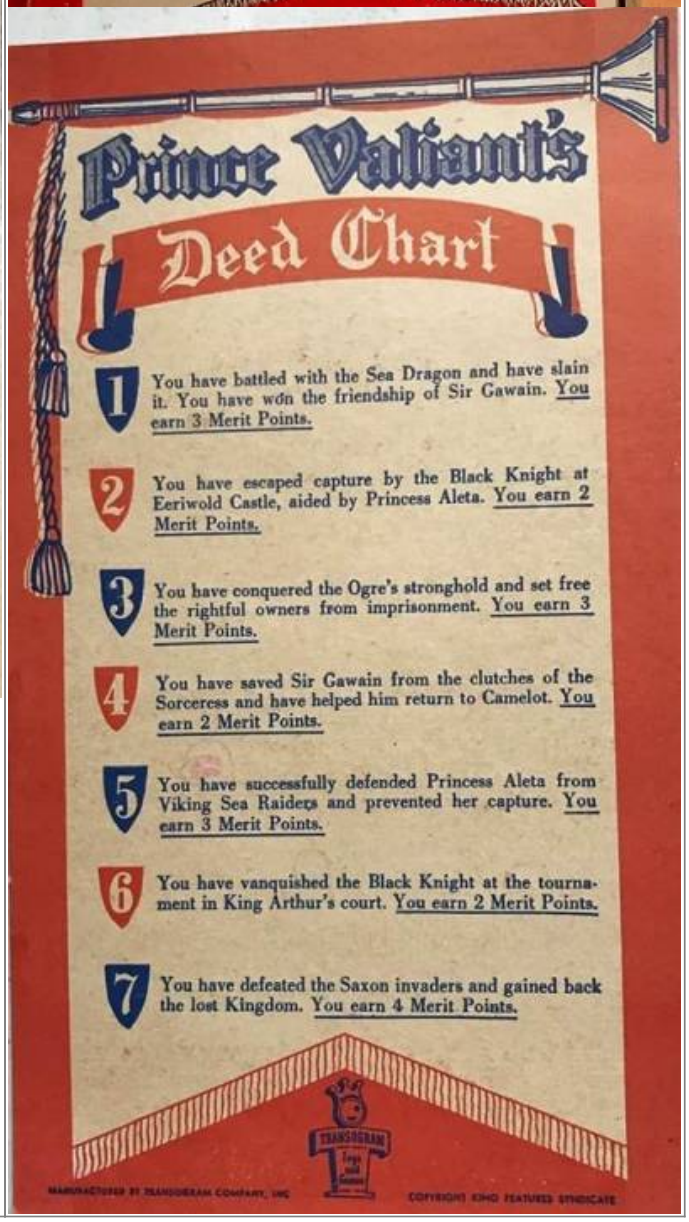


Punktekarten und Spielregeln

Punkte-Verdienst-Karte	
kleine Variante - 2 bis 4 Spieler	**große Variante - 2 bis 6 Spieler**


Prince Valiant's
Deed Chart
1 You rescued the White Knight from the prison of Eeriwold Castle by a clever trick. You earn 2 MERIT POINTS.
2 You have beaten the Black Knight in a fair fight at the Tournament at King Arthur's Court. You earn 2 MERIT POINTS.
3 You have saved the White Knight from the spell of the Bad Witch and have helped him return to Camelot. You earn 2 MERIT POINTS.
4 You have battled with the Sea Dragon and have slain it. You earn 3 MERIT POINTS.
5 You have defeated the Saxon enemies and gained back The Lost Kingdom. You earn 4 MERIT POINTS.
6 You have captured the Giant's Castle and freed his poor prisoners. You earn 3 MERIT POINTS.
7 You have successfully defended the Fair Princess from the Viking Invaders and prevented her capture. You earn 3 MERIT POINTS.
MFD. BY TRANSOGRAM COMPANY, INC.
N.Y., MADE IN U.S.A.


Prince Valiant's
Deed Chart
1 You rescued the White Knight from the prison of Eeriwold Castle by a clever trick. You earn 2 MERIT POINTS.
2 You have beaten the Black Knight in a fair fight at the Tournament at King Arthur's Court. You earn 2 MERIT POINTS.
3 You have saved the White Knight from the spell of the Bad Witch and have helped him return to Camelot. You earn 2 MERIT POINTS.
4 You have battled with the Sea Dragon and have slain it. You earn 3 MERIT POINTS.
5 You have defeated the Saxon enemies and gained back The Lost Kingdom. You earn 4 MERIT POINTS.
6 You have captured the Giant's Castle and freed his poor prisoners. You earn 3 MERIT POINTS.
7 You have successfully defended the Fair Princess from the Viking Invaders and prevented her capture. You earn 3 MERIT POINTS.


Prince Valiant's
Deed Chart
1 You have battled with the Sea Dragon and have slain it. You have won the friendship of Sir Gawain. You earn 3 Merit Points.
2 You have escaped capture by the Black Knight at Eeriwold Castle, aided by Princess Aleta. You earn 2 Merit Points.
3 You have conquered the Ogre's stronghold and set free the rightful owners from imprisonment. You earn 3 Merit Points.
4 You have saved Sir Gawain from the clutches of the Sorceress and have helped him return to Camelot. You earn 2 Merit Points.
5 You have successfully defended Princess Aleta from Viking Sea Raiders and prevented her capture. You earn 3 Merit Points.
6 You have vanquished the Black Knight at the tournament in King Arthur's court. You earn 2 Merit Points.
7 You have defeated the Saxon invaders and gained back the lost Kingdom. You earn 4 Merit Points.
TRANSOGRAM
MANUFACTURED BY TRANSOGRAM COMPANY, INC.
COPYRIGHT KING FEATURES SYNDICATE

Übersetzung der Punkte-Verdienst-Karte (Deed Chart) - kleine Variante - einfarbig	Übersetzung der Punkte-Verdienst-Karte (Deed Chart) - große Variante - mehrfarbig

Spielregeln



Prince Valiant

A GAME OF VALOR

For 2 to 4 Players.

PLAYING INSTRUCTIONS

OBJECT OF PLAY: The action of this Adventure Game based on the Harold Foster story, "PRINCE VALIANT, KNIGHT OF THE ROUND TABLE," takes the player through the 7 Knightly Adventures of Prince Valiant in his quest for Knighthood. By completing an Adventure, each player gains Merit Points shown on the Prince Valiant's Deed Chart. The winner is the first player to finish his 7 Adventures in proper order, enter the Castle Gateway, go round the Moat, enter the Castle and be seated as a Knight at King Arthur's Round Table.

START OF PLAY: The rotation of play is decided by all players whirling the Prince Valiant Spinner. Highest number goes first, next highest goes second, and so on. Each player then chooses a game marker, placing it on the Start Corner of the playing board. Using a penny coin of the corresponding color for his Merit Point marker, he places his coin on the first circle, No. 1, of his own color column on the Merit Point Board. Each player has his own Penny marker.

MOVES ON THE BOARD: Each player spins the Prince Valiant Spinner on his turn, to decide the number of squares he can move. A move is counted from square to square on the board, and can be made in any direction — UP, DOWN, ACROSS OR DIAGONALLY . . . but the direction CANNOT be changed during any one move. This means the total number of squares crossed during a move *must be made in a straight line.*

A player's move on his next turn can be made in any direction, but again, only in a straight line. If a player cannot complete the total number of squares of his spin in one direction, he must choose another direction. A player may only change direction IF:

A) His marker is stopped by the outer edge of the playing board before the end of his move. Then he can turn and follow along the edge of the board, in either direction, for the rest of his move.

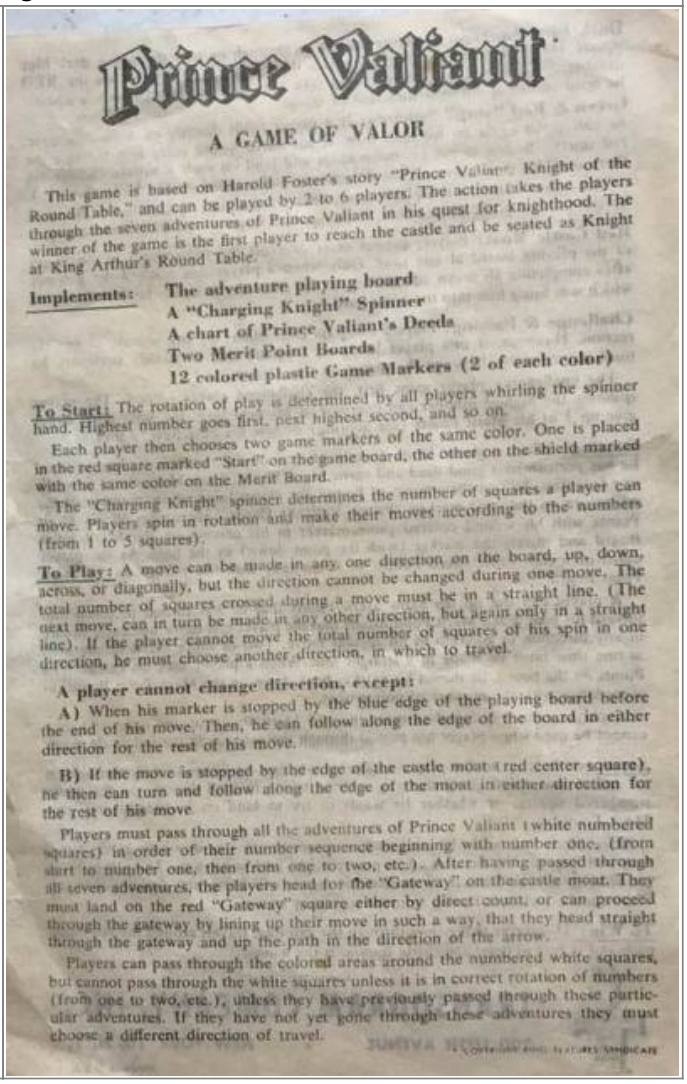
B) His marker is stopped by the edge of the red Castle Moat at the center of the board. Then he can turn and follow along the edge of the red Moat in either direction for the rest of the move.

NOTE: Players can pass through the colored areas around the numbered white ADVENTURE SQUARES. They *cannot* pass through the white numbered Adventure Squares, except in the correct numerical order or unless they have already completed those Adventures.

DARK BLUE SQUARES: A player cannot pass through or beyond a Dark Blue Square unless the spinner stopped on the PASSWORD. Otherwise, if his move would take him onto or through such a square he must choose a different direction of travel.

GREEN AND RED STOP SQUARES: If a player's move would carry him through or beyond a Red or Green Stop Square, he must cut his move short and remain on the Red or Green Square until his next turn, UNLESS the Prince Valiant Spinner stopped on the PASSWORD; then, he may go ahead the full count.

RED CASTLE MOAT: Players cannot enter or cross the Red Squares in the Castle Moat at any time. Only when a player has completed all 7 Adventures and entered the Castle Gateway, may he go around the Moat. However, he does not have to land on the Gateway Square by a direct count. He can line up his playing piece below the



Prince Valiant

A GAME OF VALOR

This game is based on Harold Foster's story "Prince Valiant, Knight of the Round Table," and can be played by 2 to 6 players. The action takes the players through the seven adventures of Prince Valiant in his quest for knighthood. The winner of the game is the first player to reach the castle and be seated as Knight at King Arthur's Round Table.

Implements:
The adventure playing board
A "Charging Knight" Spinner
A chart of Prince Valiant's Deeds
Two Merit Point Boards
12 colored plastic Game Markers (2 of each color)

To Start: The rotation of play is determined by all players whirling the spinner hand. Highest number goes first, next highest second, and so on.

Each player then chooses two game markers of the same color. One is placed in the red square marked "Start" on the game board, the other on the shield marked with the same color on the Merit Board.

The "Charging Knight" spinner determines the number of squares a player can move. Players spin in rotation and make their moves according to the numbers (from 1 to 5 squares).

To Play: A move can be made in any one direction on the board, up, down, across, or diagonally, but the direction cannot be changed during one move. The total number of squares crossed during a move must be in a straight line. (The next move, can in turn be made in any other direction, but again only in a straight line). If the player cannot move the total number of squares of his spin in one direction, he must choose another direction, in which to travel.

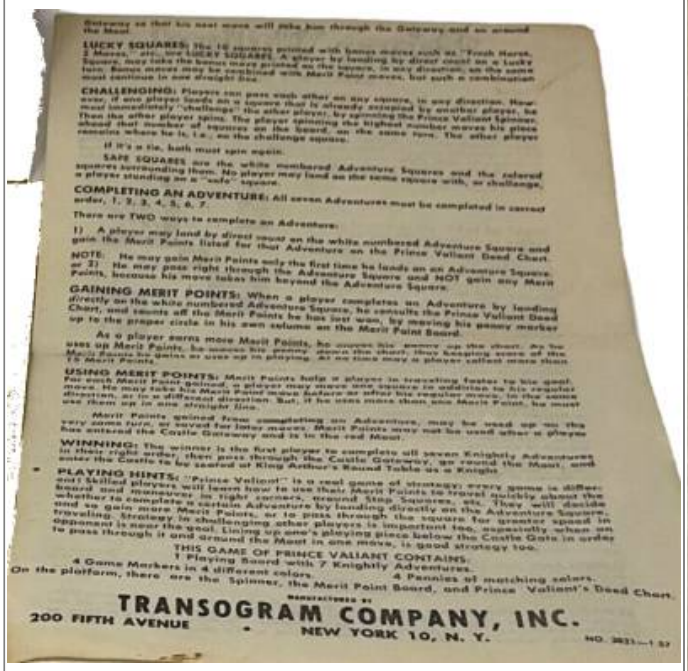
A player cannot change direction, except:

A) When his marker is stopped by the blue edge of the playing board before the end of his move. Then, he can follow along the edge of the board in either direction for the rest of his move.

B) If the move is stopped by the edge of the castle moat (red center square), he then can turn and follow along the edge of the moat in either direction for the rest of his move.

Players must pass through all the adventures of Prince Valiant (white numbered squares) in order of their number sequence beginning with number one, (from start to number one, then from one to two, etc.). After having passed through all seven adventures, the players head for the "Gateway" on the castle moat. They must land on the red "Gateway" square either by direct count, or can proceed through the gateway by lining up their move in such a way, that they head straight through the gateway and up the path in the direction of the arrow.

Players can pass through the colored areas around the numbered white squares, but cannot pass through the white squares unless it is in correct rotation of numbers (from one to two, etc.), unless they have previously passed through these particular adventures. If they have not yet gone through these adventures they must choose a different direction of travel.



LUCKY SQUARES: The 16 squares printed with bonus moves such as "Fresh Horse, 2 Moves," etc., are LUCKY SQUARES. A player by landing by direct count on a Lucky Square, may take the bonus move printed on the square, in any direction, on the same turn. Bonus moves may be combined with Merit Point moves, but such a combination must continue in one straight line.

CHALLENGING: Players can pass each other on any square, in any direction. However, if one player lands on a square that is already occupied by another player, he must immediately "challenge" the other player, by spinning the Prince Valiant Spinner. Then the other player spins. The player spinning the highest number moves his piece ahead that number of squares on the board, on the same turn. The other player remains where he is, i.e., on the challenge square.

If it's a tie, both must spin again.

SAFE SQUARES are the white numbered Adventure Squares and the colored squares surrounding them. No player may land on the same square with, or challenge, a player standing on a "safe" square.

COMPLETING AN ADVENTURE: All seven Adventures must be completed in correct order, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.

There are TWO ways to complete an Adventure:

1) A player may land by direct count on the white numbered Adventure Square and gain the Merit Points listed for that Adventure on the Prince Valiant Deed Chart.

NOTE: He may gain Merit Points only the first time he lands on an Adventure Square.

or 2) He may pass right through the Adventure Square and NOT gain any Merit Points, because his move takes him beyond the Adventure Square.

GAINING MERIT POINTS: When a player completes an Adventure by landing directly on the white numbered Adventure Square, he consults the Prince Valiant Deed Chart, and counts off the Merit Points he has just won, by moving his penny marker up to the proper circle in his own column on the Merit Point Board.

As a player earns more Merit Points, he moves his penny up the chart. As he uses up Merit Points, he moves his penny down the chart, thus keeping score of the Merit Points he gains or uses up in playing. At no time may a player collect more than 15 Merit Points.

USING MERIT POINTS: Merit Points help a player in traveling faster to his goal. For each Merit Point gained, a player may move one square in addition to his regular move. He may take his Merit Point move before or after his regular move, in the same direction, or in a different direction. But, if he uses more than one Merit Point, he must use them up in one straight line.

Merit Points gained from completing an Adventure, may be used up on the very same turn, or saved for later moves. Merit Points may not be used after a player has entered the Castle Gateway and is in the red Moat.

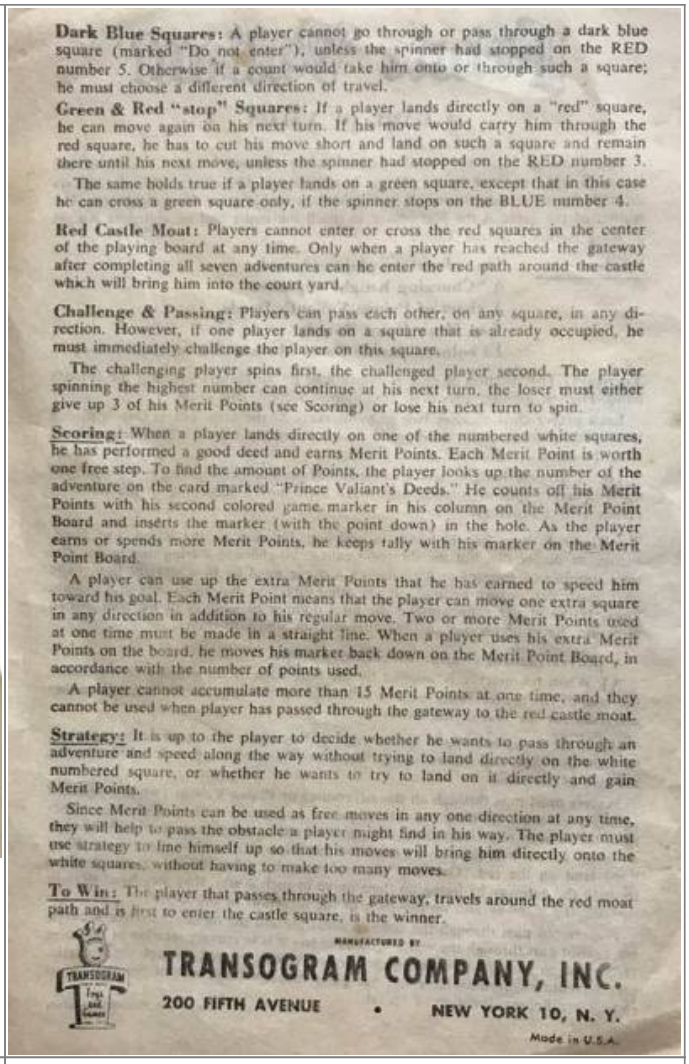
WINNING: The winner is the first player to complete all seven Knightly Adventures in their right order, then pass through the Castle Gateway, go round the Moat, and enter the Castle to be seated at King Arthur's Round Table as a Knight.

PLAYING HINTS: "Prince Valiant" is a real game of strategy; every game is different. Skilled players will learn how to use their Merit Points to travel quickly about the board and maneuver in right corners, around Stop Squares, etc. They will decide whether to complete a certain Adventure by landing directly on the Adventure Square, and so gain more Merit Points, or to pass through the square for greater speed in traveling. Strategy in challenging other players is important too, especially when an opponent is near the goal. Lining up one's playing piece below the Castle Gate in order to pass through it and around the Moat in one move, is good strategy too.

THIS GAME OF PRINCE VALIANT CONTAINS:
1 Playing Board with 7 Knightly Adventures.
4 Game Markers in 4 different colors. 4 Pennies of matching colors.
On the platform, there are the Spinner, the Merit Point Board, and Prince Valiant's Deed Chart.

MANUFACTURED BY
TRANSOGRAM COMPANY, INC.
200 FIFTH AVENUE • NEW YORK 10, N. Y.
NO. 3831—1 57

Spielregeln in Deutsch - kleine Variante



Dark Blue Squares: A player cannot go through or pass through a dark blue square (marked "Do not enter"), unless the spinner had stopped on the RED number 5. Otherwise if a count would take him onto or through such a square; he must choose a different direction of travel.

Green & Red "stop" Squares: If a player lands directly on a "red" square, he can move again on his next turn. If his move would carry him through the red square, he has to cut his move short and land on such a square and remain there until his next move, unless the spinner had stopped on the RED number 3.

The same holds true if a player lands on a green square, except that in this case he can cross a green square only, if the spinner stops on the BLUE number 4.

Red Castle Moat: Players cannot enter or cross the red squares in the center of the playing board at any time. Only when a player has reached the gateway after completing all seven adventures can he enter the red path around the castle which will bring him into the court yard.

Challenge & Passing: Players can pass each other, on any square, in any direction. However, if one player lands on a square that is already occupied, he must immediately challenge the player on this square.

The challenging player spins first, the challenged player second. The player spinning the highest number can continue at his next turn, the loser must either give up 3 of his Merit Points (see Scoring) or lose his next turn to spin.

Scoring: When a player lands directly on one of the numbered white squares, he has performed a good deed and earns Merit Points. Each Merit Point is worth one free step. To find the amount of Points, the player looks up the number of the adventure on the card marked "Prince Valiant's Deeds." He counts off his Merit Points with his second colored game marker in his column on the Merit Point Board and inserts the marker (with the point down) in the hole. As the player earns or spends more Merit Points, he keeps tally with his marker on the Merit Point Board.

A player can use up the extra Merit Points that he has earned to speed him toward his goal. Each Merit Point means that the player can move one extra square in any direction in addition to his regular move. Two or more Merit Points used at one time must be made in a straight line. When a player uses his extra Merit Points on the board, he moves his marker back down on the Merit Point Board, in accordance with the number of points used.

A player cannot accumulate more than 15 Merit Points at one time, and they cannot be used when player has passed through the gateway to the red castle moat.

Strategy: It is up to the player to decide whether he wants to pass through an adventure and speed along the way without trying to land directly on the white numbered square, or whether he wants to try to land on it directly and gain Merit Points.

Since Merit Points can be used as free moves in any one direction at any time, they will help to pass the obstacle a player might find in his way. The player must use strategy to line himself up so that his moves will bring him directly onto the white squares, without having to make too many moves.

To Win: The player that passes through the gateway, travels around the red moat path and is first to enter the castle square, is the winner.

MANUFACTURED BY
TRANSOGRAM COMPANY, INC.
200 FIFTH AVENUE • NEW YORK 10, N. Y.
Made in U.S.A.

Spielregeln in Deutsch - große Variante

Vergleich der Spielfelder und Spiel-Reihenfolge

Abenteuer	kleine Variante	große Variante
Schloss Eeriwold	1	2
Turnier	2	6
Hexe / Zauberin	3	4
Seedrache	4	1
Sieg über die Sachsen	5	7
Riese / Oger vom Sinstarwald	6	3
Wikinger Invasion	7	5

Übersetzung der Punkte-Verdienst-Karte (Deed Chart) - kleine Variante - einfarbig

1. Sie haben den Weißen Ritter durch einen cleveren Trick aus dem Gefängnis von Schloss Eeriwold gerettet. Sie erhalten 2 VERDIENSTPUNKTE.
2. Sie haben den Schwarzen Ritter in einem fairen Kampf in einem Turnier an König Artus Hof besiegt. Sie erhalten 2 VERDIENSTPUNKTE.
3. Sie haben den Weißen Ritter vor dem Bann der bösen Hexe gerettet und ihm geholfen, nach Camelot zurückzukehren. Sie erhalten 2 VERDIENSTPUNKTE.
4. Sie haben mit dem Seedrachen gekämpft und ihn getötet. Sie erhalten 3 VERDIENSTPUNKTE.

5. Sie haben die sächsischen Feinde besiegt und das verlorene Königreich zurückerobert. Sie erhalten 4 VERDIENSTPUNKTE.
6. Du hast die Burg des Riesen erobert und seine armen Gefangenen befreit. Sie erhalten 3 VERDIENSTPUNKTE.
7. Sie haben die Schöne Prinzessin erfolgreich vor den Wikinger-Invasoren verteidigt und ihre Gefangennahme verhindert. Sie erhalten 3 VERDIENSTPUNKTE.

MFD. VON TRANSOGRAM COMPANY, INC.
N.Y., HERGESTELLT IN U.S.A.

Übersetzung der Punkte-Verdienst-Karte (Deed Chart) - große Variante - mehrfarbig

1. Sie haben mit dem Seedrachen gekämpft und ihn getötet. Sie haben die Freundschaft von Sir Gawain gewonnen. Sie erhalten 3 Leistungspunkte.
2. Sie sind der Gefangennahme durch den Schwarzen Ritter auf Schloss Eeriwold entkommen, unterstützt von Prinzessin Aleta. Sie erhalten 2 Leistungspunkte.
3. Sie haben die Festung des Ogers erobert und die rechtmäßigen Eigentümer aus der Haft befreit. Sie erhalten 3 Leistungspunkte.
4. Sie haben Sir Gawain aus den Fängen der Zauberin gerettet und ihm bei der Rückkehr nach Camelot geholfen. Sie erhalten 2 Leistungspunkte.
5. Du hast Prinzessin Aleta erfolgreich vor den Wikinger-Seeräubern verteidigt und ihre Gefangennahme verhindert. Sie erhalten 3 Leistungspunkte.
6. Sie haben den Schwarzen Ritter beim Turnier am Hofe von König Artus besiegt. Sie erhalten 2 Leistungspunkte.
7. Du hast die sächsischen Eindringlinge besiegt und das verlorene Königreich zurückerobert. Sie erhalten 4 Leistungspunkte.

TRANSOGRAMM
HERGESTELLT VON TRANSOGRAMM COMPANY, INC
COPYRIGHT KING FEATURES SYNDICATE

Spielregeln in Deutsch - kleine Variante

Prinz Eisenherz
EIN SPIEL DER TAPFERKEIT
Für 2 bis 4 Spieler

SPIELANLEITUNG
ZWECK DES SPIELS: Das Abenteuerspiel, das auf der Geschichte von Harold Foster „PRINZ EISENHERZ, RITTER DER TAFELRUNDE“ basiert, führt den Spieler durch die sieben ritterlichen Abenteuer von Prinz Eisenherz auf seiner Suche nach dem Rittertum. Durch das Abschließen eines Abenteuers erhält jeder Spieler Verdienstpunkte, die auf der Tatentabelle des Prinzen Eisenherz aufgeführt sind. Der Gewinner ist der erste Spieler, der seine sieben Abenteuer in der richtigen Reihenfolge beendet, das Burgtor betritt, den Burggraben umrundet, die Burg betritt und als Ritter an der Tafelrunde von König Artus Platz nimmt.

SPIELBEGINN: Die Reihenfolge, in der die Mitspieler beginnen, wird durch das Drehen des Spinners (Drehrads) festgelegt. Der Mitspieler, der die höchste Zahl gedreht hat, beginnt als erster, die

nächsthöhere Zahl bestimmt den Zweiten und so weiter. Jeder Spieler wählt dann eine Spielfigur und stellt diese auf das Startfeld in der Ecke. Die Verdienstmünze in der gleichen Farbe legt jeder Spieler als Verdienstpunktemarker auf den ersten Kreis Nr. 1 in der Spalte seiner eigenen Farbe der Punktetabelle.

DIE ZÜGE AUF DEM SPIELBRETT: Jeder Spieler dreht in seinem Zug das Prinz Eisenherz Drehrad, um zu bestimmen, wie viele Felder er ziehen darf. Jeder Zug wird von Feld zu Feld auf dem Brett gezählt und kann in jede Richtung ausgeführt werden – **nach OBEN, nach UNTEN, QUER ODER DIAGONAL** … aber die Richtung darf während eines Zuges **NICHT** geändert werden. Die Gesamtzahl der während eines Zuges überquerten Felder muss also in einer geraden Linie erfolgen.
In seinem nächsten Zug kann der Zug eines Spielers erneut in jede Richtung erfolgen, jedoch wiederum nur in einer geraden Linie. Wenn ein Spieler nicht die gesamte Anzahl an Feldern seines Zuges in eine Richtung abschließen kann, muss er eine andere Richtung wählen. Ein Spieler darf die Richtung nur ändern, wenn:
A) seine Spielfigur vor dem Ende seines Zuges an der Außenkante des Spielbretts gestoppt wird. Dann kann er die Richtung ändern und die restlichen Züge an der Kante des Bretts entlang in eine der beiden möglichen Richtungen ziehen.
B) Seine Figur wird am Rand des roten Burggrabens in der Mitte gestoppt. Dann kann er sich wenden und für den Rest der Züge dem Rand des roten Burggrabens in eine der beiden Richtungen folgen.

HINWEIS: Spieler können durch die farbigen Bereiche rund um die nummerierten weißen **ABENTEUERFELDER** gehen. Sie können die weiß nummerierten Abenteuerfelder nur dann passieren, wenn sie die richtige Reihenfolge einhalten oder diese Abenteuer bereits abgeschlossen haben.

DUNKELBLAUE QUADRATE: Ein Spieler kann ein dunkelblaues Quadrat nicht passieren oder darüber hinweg ziehen, es sei denn, der Dreher hat am Feld **PASSWORT** angehalten. Andernfalls muss er, wenn sein Zug ihn auf oder durch ein solches Feld führen würde, eine andere Bewegungsrichtung wählen.

GRÜNES UND ROTES STOPPFELD: Wenn der Zug eines Spielers ihn auf ein rotes oder grünes Stoppfeld oder darüber hinaus führen würde, muss er seinen Zug abbrechen und bis zu seinem nächsten Zug auf dem roten oder grünen Feld stehen bleiben, **AUSSER** wenn der Prinz Eisenherz-Spinner auf dem Feld PASSWORT angehalten hat; dann kann er die volle Anzahl an Feldern ziehen.

ROTER BURGGRABEN: Spieler dürfen die roten Felder des Burggrabens zu keinem Zeitpunkt betreten oder überqueren. Erst wenn ein Spieler alle sieben Abenteuer abgeschlossen und das Burgtor betreten hat, darf er den Burggraben umrunden. Allerdings darf er nicht durch einen genau passenden Zug auf dem Tor-Quadrat landen. Er kann seine Spielfigur unterhalb des Torfeldes aufstellen, sodass sein nächster Zug ihn durch das Tor und weiter in den Burggraben führen wird.

GLÜCKSQUADRATE: Die 10 Felder, die mit Bonuszügen wie „**Frisches Pferd: 2 Züge**“ usw. bedruckt sind, sind **GLÜCKSQUADRATE**. Ein Spieler, der durch direktes Zählen auf einem Glücksfeld landet, kann den auf dem Feld aufgedruckten Bonuszug in jede Richtung im gleichen Zug ausführen. Bonusbewegungen können mit Verdienst-Punkte-Zügen kombiniert werden. Eine solche Kombination muss jedoch in einer geraden Linie fortgesetzt werden.

HERAUSFORDERUNG: Spieler können auf jedem Feld und in jede Richtung aneinander vorbeikommen. Wenn jedoch ein Spieler auf einem Feld landet, das bereits von einem anderen Spieler besetzt ist, muss er den anderen Spieler sofort „herausfordern“, indem er das Prinz Eisenherz Rad dreht. Dann dreht der andere Spieler. Der Spieler, der die höchste Zahl dreht, bewegt seine Figur im selben Zug um die Anzahl Felder auf dem Brett weiter. Der andere Spieler bleibt dort, wo er ist, also auf dem Herausforderungsfeld.

> Bei Gleichstand müssen beide erneut drehen.

> **SICHERE QUADRATE** sind die weiß nummerierten Abenteuerquadrate und die sie umgebenden farbigen Quadrate. Kein Spieler darf auf demselben „sicheren“ Feld landen, auf dem schon ein anderer Spieler steht, oder diesen herausfordern.

ABSCHLUSS EINES ABENTEUERS: Alle sieben Abenteuer müssen in der richtigen Reihenfolge abgeschlossen werden: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.

Es gibt **ZWEI** Möglichkeiten, ein Abenteuer abzuschließen:

1) Ein Spieler kann durch einen direkten Zug auf dem weiß nummerierten Abenteuerfeld landen und die Verdienstpunkte erhalten, die für dieses Abenteuer auf der Prinz-Eisenherz-Punktetabelle aufgeführt sind.

HINWEIS: Er kann nur dann Verdienstpunkte erhalten, wenn er zum ersten Mal auf diesem Abenteuerfeld landet.
oder 2) Er darf direkt durch das Abenteuerfeld hindurchgehen und erhält **KEINE** Verdienstpunkte, da sein Zug ihn über das Abenteuerfeld hinausführt.

VERDIENSTPUNKTE ERHALTEN: Wenn ein Spieler ein Abenteuer durch einen *direkten* Zug auf einem weiß nummerierten Abenteuer-Quadrat abschließt, schaut er auf die „Prinz Eisenherz Verdienst-Tabelle“. Der Spieler rückt seine Verdienstmünze in seiner eigenen Spalte auf der Verdienst-Punkte-Anzeige-Tafel um die Anzahl der Verdienstpunkte vor, die er gerade gewonnen hat, indem er seine Münze bis zum entsprechenden Kreis bewegt.

> Wenn ein Spieler zusätzliche Verdienstpunkte erwirbt, bewegt er seine Münze in der Tabelle nach oben. Falls er Verdienstpunkte nutzt und verbraucht, bewegt er seine Münze in der Tabelle nach unten. So behält er den Überblick über die Anzahl seiner Verdienstpunkte, die er beim Spielen erhält oder verbraucht. Zu keinem Zeitpunkt darf ein Spieler mehr als 15 Verdienstpunkte sammeln.

VERDIENSTPUNKTE VERWENDEN: Verdienstpunkte helfen einem Spieler, schneller zu seinem Ziel zu gelangen. Für jeden gewonnenen Verdienstpunkt darf ein Spieler ein Feld zusätzlich zu seinem regulären Zug bewegen. Er kann seinen Verdienstpunkte-Zug vor oder nach seinem regulären Zug ausführen, in die gleiche Richtung oder in eine andere Richtung. Wenn er jedoch mehr als einen Verdienstpunkt einsetzt, muss er diese in einer geraden Linie ziehen.

> Verdienstpunkte, die man durch das Abschließen eines Abenteuers erhält, können noch in derselben Runde aufgebraucht oder aber für spätere Züge aufgehoben werden. Verdienstpunkte können nicht mehr verwendet werden, sobald ein Spieler das Burgtor betreten hat und sich im roten Burggraben befindet.

GEWINNEN: Der Gewinner ist der erste Spieler, der alle sieben Ritterabenteuer in der richtigen Reihenfolge abgeschlossen hat, dann durch das Burgtor gegangen ist, den Wassergraben umrundet und das Schloss betreten hat, um als Ritter an der Tafelrunde von König Artus Platz zu nehmen.

SPIELTIPPS: „Prinz Eisenherz“ ist ein echtes Strategiespiel; jedes Spiel verläuft anders. Erfahrene Spieler lernen, wie sie ihre Verdienstpunkte nutzen können, um sich schnell auf dem Spielfeld

fortzubewegen und in wenigen Zügen um Stoppfelder usw. herum zu manövrieren. Sie werden lernen zu entscheiden, ob sie ein bestimmtes Abenteuer abschließen möchten, indem sie direkt auf dem Abenteuerfeld landen, um so mehr Verdienstpunkte zu sammeln, oder lieber das Quadrat durchqueren, um schneller an das Ziel zu kommen. Auch das Herausfordern anderer Spieler will wohl bedacht sein, insbesondere wenn sich ein Mitspieler in der Nähe des Burgtores befindet. Die eigene Spielfigur unterhalb des Burgtors aufzustellen, um dies in einem Zug zu passieren und den Burggraben zu umrunden, ist ebenfalls eine gute Idee.

> DIESES SPIEL VON PRINZ EISENHERZ ENTHÄLT:
> 1 Spielbrett mit 7 Ritterabenteuern.
> 4 Spielfiguren in 4 verschiedenen Farben. 4 Münzen in passenden Farben.
> Im Kasten befinden sich der Dreher, die Verdienstpunktetafel und die Verdienstkarte von Prinz Eisenherz.

HERGESTELLT VON

TRANSOGRAM COMPANY, INC.

200 FIFTH AVENUE - NEW YORK 10, N.Y. - NO. 3821-1 57

Spielregeln in Deutsch - große Variante



in Arbeit

---

siehe auch:

- Elastolinfiguren und Sonntagsseiten
- Hommage an PRINCE VALIANT von Jim Pinkoski
- U.S. Spiel »Prince Valiant - A Game of Valor«

Links hierher:

- Triviales
- Quest

T, Sammlerstücke

From:
https://prinzeisenherz.de/ - **Prinz Eisenherz Lexikon**

Permanent link:
https://prinzeisenherz.de/doku.php?id=allgemein:spiel195x_detail

Last update: **13.05.2026 14:59**