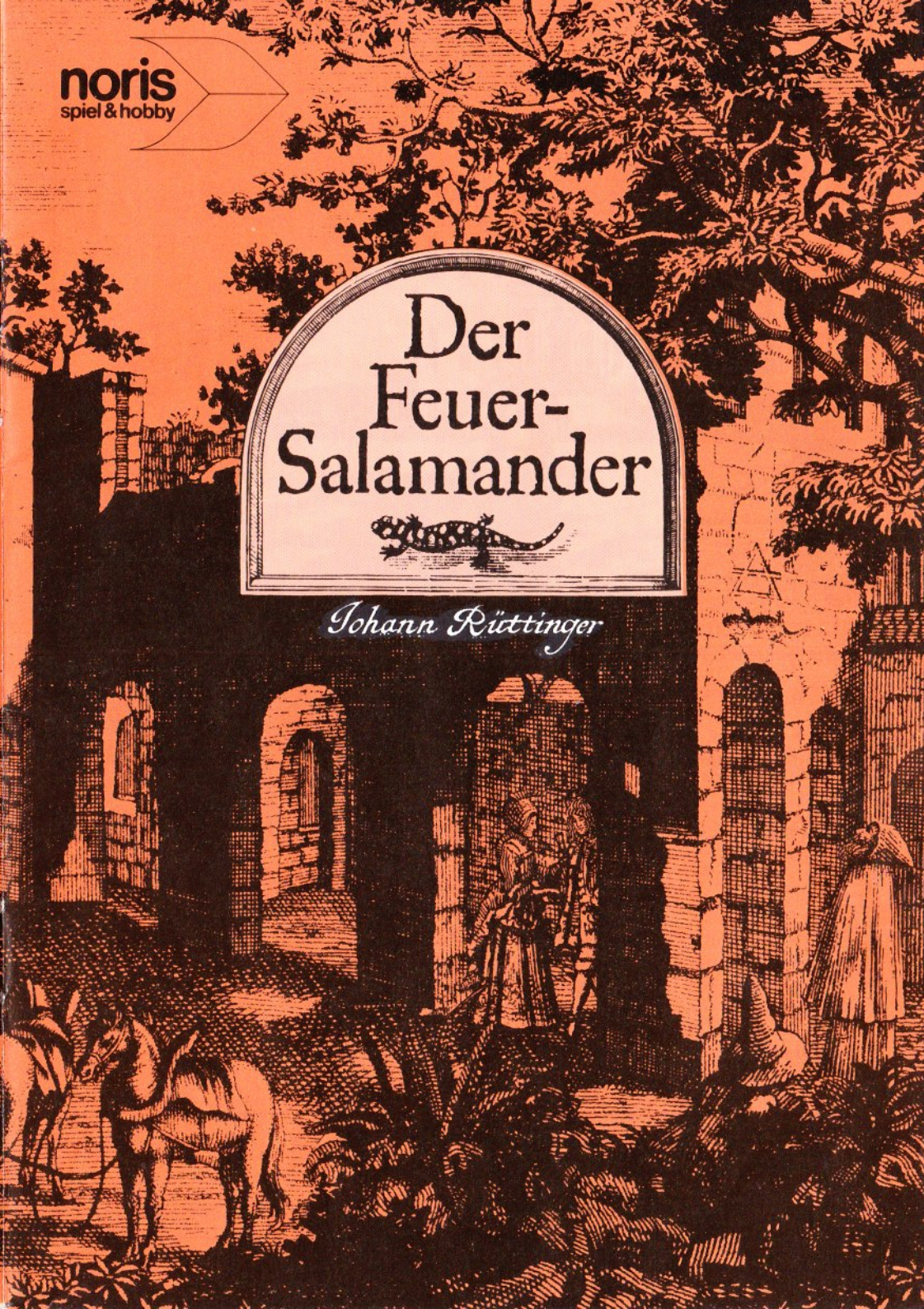


noris
spiel & hobby

Der Feuer- Salamander



Johann Rüttinger





DER FEUER-SALAMANDER
Autor: Johann Rüttinger ©1987
Art.-Nr. 610/1880

- Zahl der Spieler:** zwei bis vier
- Alter:** ab 10 Jahren
- Spielmaterial:** Großer Spielplan
4 große Holzfiguren
(König/rot, Königin/gelb, Mönch/weiß, Räuber/grau)
4 Spielsteine in den Farben der Spielfiguren
8 Antwortkarten (je 2 für einen Spieler)
47 Salamander-Karten
3 Wurfstäbe (2 Augenstäbe, 1 Symbolstab)
Spielanleitung
- Spieldauer:** Unterschiedlich – zwischen 30 Minuten und 2 Stunden –
nach Wahl der Spieler



noris spiel & hobby
Georg Reulein GmbH + Co.KG
Waldstraße 38
8510 Fürth/Bay.

Bitte aufbewahren!

Am Anfang konnte niemand etwas genaues über den geheimnisvollen Kristall sagen. Keiner hatte ihn je gesehen. Man konnte nur erahnen, daß man auf dem Weg war, ein unermeßliches, unfaßbares Geheimnis aufzudecken. Im Laufe der Zeit wurde mehr bekannt: „Kristall der Weisheit“ nannte man jetzt das Kleinod, das bisher von keinem Menschen erblickt wurde.

Schließlich wurde ein jeder von dem Wunsch ergriffen, den Kristall zu besitzen und alle begannen, ihm nachzujagen: Der König war überzeugt, durch den Kristall zu vollkommener Macht gelangen zu können. Der Königin gebührte ihrer Meinung nach das kostbarste aller Schmuckstücke. Der Räuber setzte alles daran, den Kristall zu finden, um damit zu großem Reichtum zu kommen. Und der Mönch wollte verhindern, daß diese Kostbarkeit in unwürdige Hände fiel.

Ein Feuer-Salamander war der Hüter des Kristalls. In einer kreuzförmig angelegten Ruine mit 84 Kammern hielt er sich und den kostbaren Kristall versteckt. Nach und nach gelang es allen vieren, dem Salamander wichtige Hinweise über das Versteck des Kristalls zu entlocken. Aber es war sehr seltsam: der entscheidende Vorsprung war einem jeden verwehrt. Bald erkannten sie, daß nicht einer alleine das rätselhafte Versteck ausfindig machen konnte. Nur wenn einer dem anderen von seinem Wissen etwas preisgab, gelang es manchmal, den Feuer-Salamander in einer der Kammern zu überraschen. Doch kaum wollte man zugreifen, war der Salamander mit dem Kristall in eine andere Kammer entwischt.

Im Laufe der Zeit erkannten sie, daß die 84 Kammern nicht alle gleich beschaffen waren. Es gab prächtige, sehr wertvolle unter ihnen, aber auch einfache, weniger wertvolle. Und der Feuer-Salamander zeigte sich unterschiedlich, je nachdem, in welcher Kammer er entdeckt wurde. Erwischte man ihn in einer einfachen Kammer, hatte man Mühe, den Kristall überhaupt zu erkennen. Begegnete man ihm aber in einer wertvollen Kammer, so zeigte er einem den wundervollen Kristall bereitwillig. Wer den Salamander gar in der vortrefflichsten, wertvollsten Kammer aufspürte, wurde vollkommen in das Geheimnis des Kristalls eingeweiht.

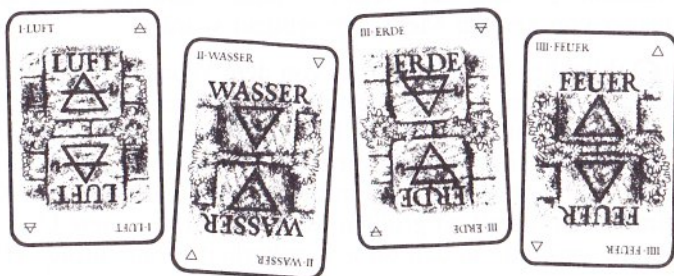
Was aber war dieses Geheimnis?
Wer den „Kristall der Weisheit“ so klar, so deutlich, so strahlend, wie er wirklich war, sehen konnte, dem wurde bewußt, daß er ihn niemals besitzen konnte, ja daß er ihn sogar niemals besitzen wollte. Und diese Erkenntnis machte zufrieden, machte glücklich, machte unendlich weise...

Vorbereitende Erklärungen

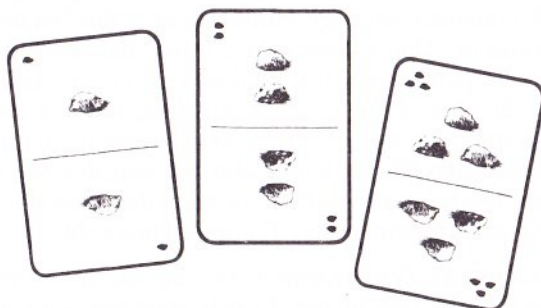
Die Salamander-Karten

Jede Salamander-Karte trägt **eine** Angabe (Koordinate). Die 47 Karten sind folgendermaßen verteilt:

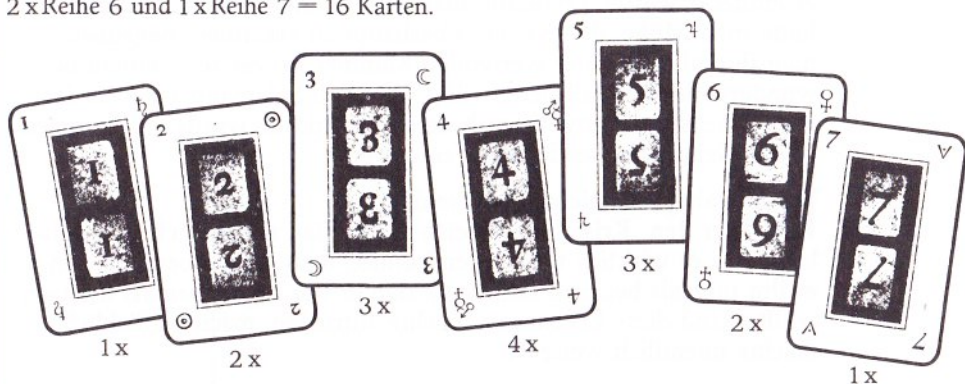
Jedes **Element** (Flügel) ist 4-fach vorhanden = 16 Karten.



Jedes **Stein-Feld** ist 5-fach vorhanden = 15 Karten.



Die **Reihen** sind so verteilt: 1 x Reihe 1, 2 x Reihe 2, 3 x Reihe 3, 4 x Reihe 4, 3 x Reihe 5, 2 x Reihe 6 und 1 x Reihe 7 = 16 Karten.

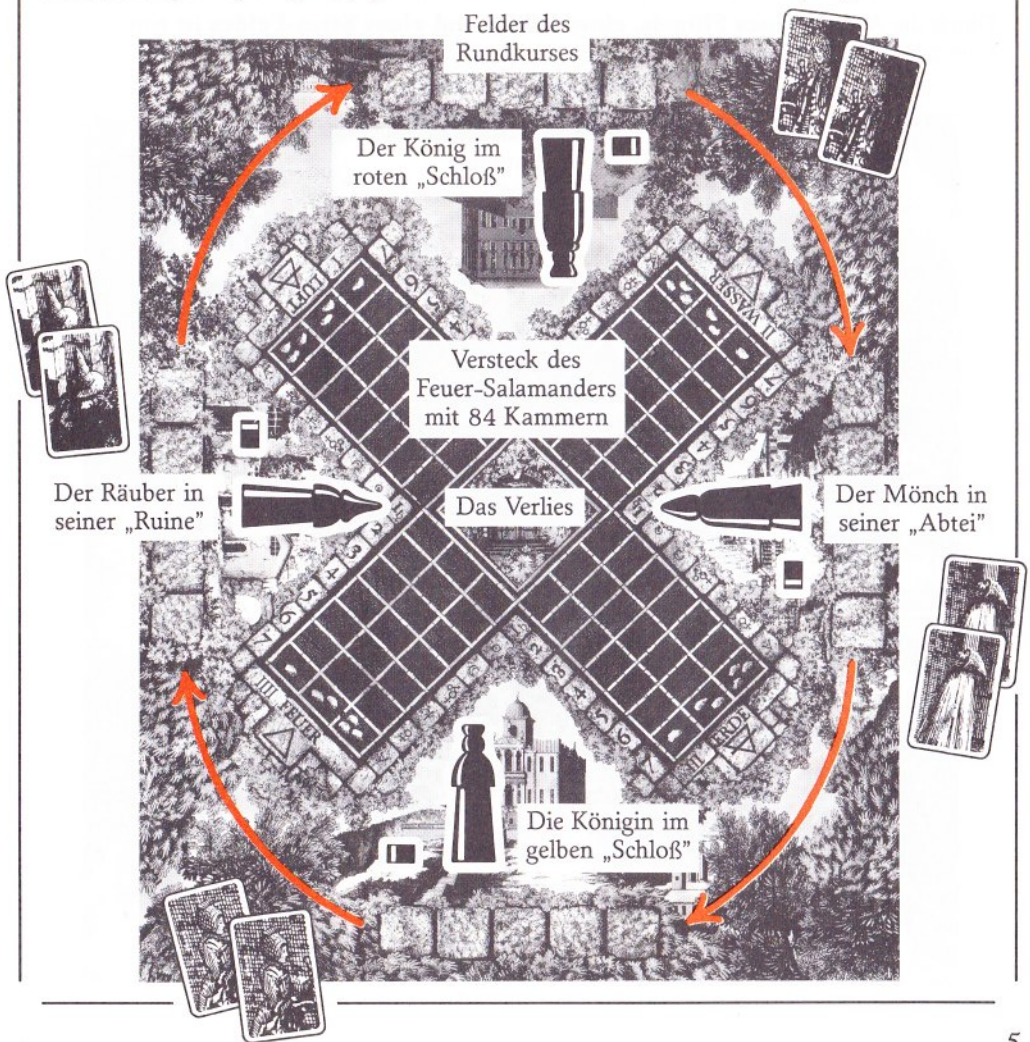


Der Spielplan

Der Spielplan zeigt das kreuzförmig angelegte **Versteck** des Feuer-Salamanders mit seinen **84 Kammern**. Im Zentrum des Versteckes befindet sich das **Verlies**. Die **Startplätze** der vier Figuren liegen zwischen den vier Flügeln des Versteckes: Das Schloß des Königs, das Schloß der Königin, die Abtei des Mönchs, die Ruine des Räubers.

Die Felder, die an den Startplätzen vorbeiführen, bilden – trotz der Unterbrechungen – zusammen einen „**Rundkurs**“, auf dem sich die Spielfiguren während des Spieles im Uhrzeigersinn bewegen.

Zu Beginn des Spieles stehen (bei vier Spielern) alle 4 Spielfiguren und die entsprechenden Spielsteine auf ihren jeweiligen Startplätzen. Jeder Spieler bekommt die beiden seiner Figur entsprechenden **Antwortkarten** (JA/NEIN). Die **47 Salamander-Karten** werden gut gemischt und verdeckt in einem Stoß am Rande des Spielplanes abgelegt. Die Abbildung zeigt die Aufstellung bei 4 Spielern. (Spielt man nur zu dritt oder zu zweit, werden die nicht benötigten Spielfiguren, Spielsteine und Antwortkarten aus dem Spiel genommen.)



Das Versteck

Von den 84 Kammern des Versteckes befinden sich je 21 Kammern in jedem Flügel. Jede einzelne Kammer kann durch **3 Angaben** (Koordinaten) genau bestimmt werden:

1. Angabe: Der Flügel

Die vier Flügel des Versteckes sind nach den vier bekannten Grund-Elementen benannt – Luft, Wasser, Erde, Feuer.

2. Angabe: Die Reihe

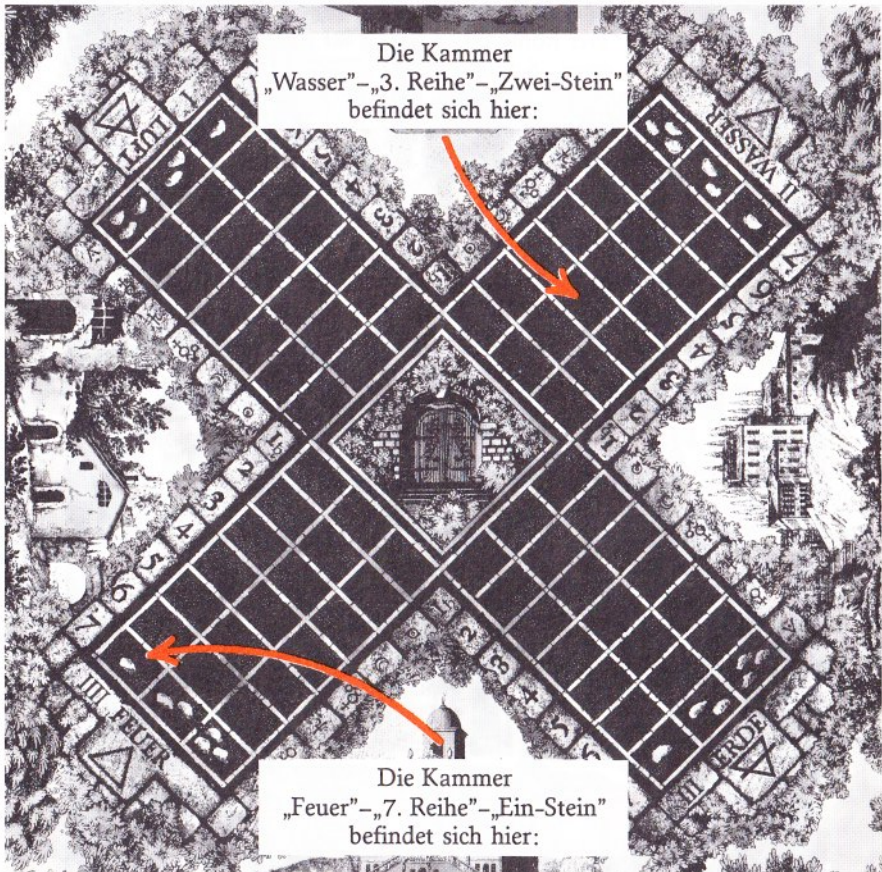
Jeder Flügel ist in 7 Reihen unterteilt. Es gibt also in jedem Flügel eine 1., 2., 3. Reihe usw. (Die Planeten-Symbole auf der rechten Seite der Reihen haben keine besondere Bedeutung.)

3. Angabe: Die Stein-Felder

Jede Reihe ist in drei Felder unterteilt, das „Ein-Stein-Feld“, das „Zwei-Stein-Feld“ und das „Drei-Stein-Feld“. Erkennbar sind die Steinfelder an der Anzahl der Steine, die stellvertretend für alle Stein-Felder in den drei äußeren Feldern abgebildet sind.

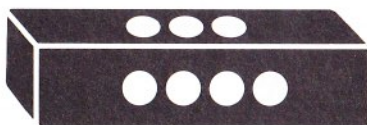
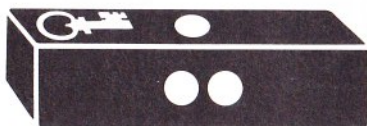
Durch die Angabe **eines Flügels, einer Reihe und eines Stein-Feldes** ist eine Kammer genau bestimmt.

Dazu zwei Beispiele:



Die Wurfstäbe

Die beiden **Augenstäbe** tragen Augen von 1–4. Sie bestimmen, wie weit eine Figur auf dem Rundkurs gehen darf.



Dabei gilt eine Besonderheit:

Der Spieler hat die Wahl, die Augen der beiden Würfel **zusammenzuzählen** oder voneinander **abzuziehen**.

Werden die Augen zusammgezählt, kann man zwischen 2 und 8 Felder weit kommen. Man macht „große Schritte“.

Werden die Augen voneinander abgezogen, kommt man zwischen 0 und 3 Felder weit. Man macht „kleine Schritte“.

Es ist bei diesem Spiel also möglich, nach einem Wurf sogar stehenzubleiben: Nämlich dann, wenn sich ein Spieler für das Abziehen der Würfelaugen entscheidet, und die beiden Wurfstäbe den gleichen Wert aufweisen (4–4 = 0, 3–3 = 0 usw.).

Der **Symbolstab** trägt zweimal das „Salamander-Symbol“ und zweimal das „Spielstein-Symbol“.



Wer das „Salamander-Symbol“ wirft, muß sich eine Salamander-Karte vom Stoß der verdeckt liegenden Salamander-Karten nehmen. Wer das „Spielstein-Symbol“ wirft, muß seinen Spielstein auf eine der 84 Kammern des Versteckes setzen. (Wie gesetzt wird, wird noch genau erklärt!)

Am Rande aller drei Wurfstäbe befindet sich ein „**Schlüssel-Symbol**“.



Dieser Schlüssel hat im normalen Verlauf des Spieles **keine** Bedeutung und braucht nicht beachtet zu werden. Wenn ein Spieler jedoch im **Verlies** landet, muß er – um freizukommen – den „**Schlüsselwurf**“ machen. Dieser geht so:

Der Spieler hat **maximal 5 Würfe** frei. Sein Ziel ist es, **alle drei Schlüssel** zu werfen. Zeigt ein Stab den Schlüssel, läßt man diesen Stab liegen und wirft mit den verbleibenden Stäben weiter. Schafft es ein Spieler, alle drei Schlüssel mit höchstens 5 Würfeln zum Liegen zu bringen, ist er frei. D. h.: Er darf seine Figur auf seinen Startplatz setzen **und sofort noch einmal für einen normalen Zug alle Stäbe werfen**. Gelingt es dabei einem Spieler nicht, in den Besitz der drei Schlüssel zu kommen, muß er, wenn er wieder an der Reihe ist, den „Schlüsselwurf“ erneut probieren. In der Zwischenzeit bleibt seine Figur im Verlies.

Die Spielfiguren



Der König (rot)



Die Königin (gelb)



Der Mönch (weiß)



Der Räuber (grau)

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur (+ Spielstein), postiert beides auf dem entsprechenden Startplatz und setzt sich nach Möglichkeit an die Seite des Spielplanes, an der sein Startplatz liegt. Die beiden zu seiner Figur passenden Antwortkarten nimmt er an sich (an der Rückseite erkennbar!). Nun verteilt ein Spieler vom Stoß der Salamander-Karten reihum an jeden Spieler **2 Salamander-Karten**, die verdeckt aufgenommen werden. Noch vor Spielbeginn hat also jeder 2 Salamander-Karten in der Hand, die er auf keinen Fall den anderen Spielern zeigen soll.

Wichtig: Sollten die zwei ausgeteilten Karten von **einer Sorte** sein (zwei Flügel-Karten, zwei Reihen-Karten oder zwei Stein-Feld-Karten), **muß** der betreffende Spieler eine davon sofort wieder ablegen – und zwar **offen** neben den Stoß der Salamander-Karten. Der Spieler bekommt dafür jedoch **keine** Ersatz-Karte! Er hat zu Beginn eben nur 1 Salamander-Karte in der Hand.

Hierzu ein Beispiel:

Ein Spieler erhält beim Austeilen eine Feuer-Karte und eine Wasser-Karte. Er hat damit zwei Karten einer **Sorte** (nämlich zwei Flügel-Karten) in Händen. Er muß sofort eine davon abwerfen.

Zum Schluß der Spielvorbereitung würfelt man reihum mit einem Augenstab. Wer das höchste Ergebnis erreicht, darf mit dem Spiel beginnen.

Ziel des Spieles

Jeder Spieler verfolgt immer zwei Hauptziele:

Zum einen versucht er **Kombinationen aus 3 Salamander-Karten verschiedener Sorte** zu bekommen, die er dann offen ablegen darf. Zum anderen versucht er, mit den abgelegten Kombinationen eine bestimmte – vorher vereinbarte – Punktzahl zu erreichen, denn jede vollständige Kombination (bestehend aus einer Flügel-, einer Reihen- und einer Stein-Feld-Karte) hat einen bestimmten **Wert**, der zwischen 1 und 84 Punkten liegt. (Berechnungsbeispiele im folgenden!).

Wer als erster mit einer oder mehreren abgelegten Kombinationen den vereinbarten Punktwert erreicht oder überschreitet, hat das Spiel gewonnen.

Hat ein Spieler nur eine Karte, z.B. „Feuer“ in der Hand, so muß er seinen Stein auf den Flügel „Feuer“ setzen, kann dort aber nach Belieben jede der 21 Kammern wählen, da er ja außer „Feuer“ keine andere Information besitzt.

Hat ein Spieler keine Karte in der Hand, braucht er den Stein natürlich nicht zu setzen.

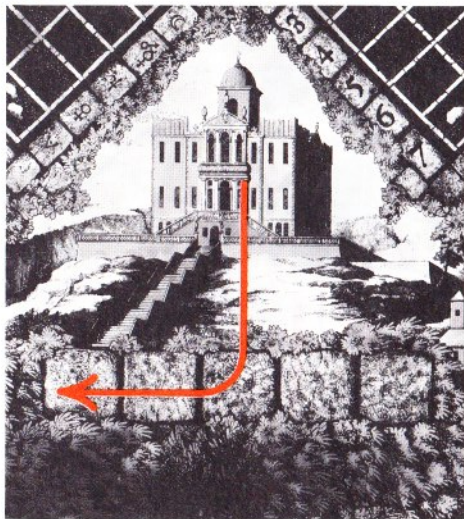
Das Interessante beim Setzen der Spielsteine ist, daß die anderen Spieler zwar Hinweise auf die Salamander-Karten eines Spielers bekommen, jedoch nie wissen, weshalb eine bestimmte Kammer angewählt wurde: Es kann ja aus dreierlei Gründen geschehen sein . . .

Beim Setzen der Spielsteine **muß** zwar wahrheitsgemäß gehandelt werden, trotzdem kann geblufft werden!

Dazu kommt noch, daß ein Spielstein, der gesetzt wurde, so lange auf der Kammer liegen bleibt, bis der betreffende Spieler wieder das Symbol „Spielstein“ wirft. Das heißt, daß im Laufe des Spieles Spielsteine auch falsch liegen können, nämlich wenn sich durch Aufnehmen und Abwerfen von Salamander-Karten die Informationen eines Spielers ändern, ohne daß der Spieler zwischenzeitlich das Symbol „Spielstein“ geworfen hätte. Erst wenn er das Symbol „Spielstein“ wieder wirft, muß er den Spielstein berichtigen!

Das Ziehen mit der Spielfigur

Nachdem ein Spieler die Wurfstäbe geworfen und ausgewertet hat, wird gezogen. Ein Spieler „betritt“ den Rundkurs grundsätzlich über das mittlere der 5 Felder, die an seinem Startplatz vorbeiführen:



Er zieht dann stets **im Uhrzeigersinn** im Kreise herum, wobei er an den Startplätzen der anderen Spieler vorbeikommt. Wie weit gezogen wird, bestimmen die **beiden Augenstäbe**, deren Werte – wie bereits beschrieben – zusammengezählt **oder** voneinander abgezogen werden können.

Wer von seinem Startplatz im Uhrzeigersinn wegzieht, zählt das mittlere der 5 Felder als das **erste** Feld.

Wichtig:

Wirft ein Spieler einen Pasch (beide Augenstäbe zeigen den gleichen Wert), so darf der Spieler nach seinem abgeschlossenen Zug einen erneuten Wurf mit allen drei Stäben durchführen und entsprechend handeln.

Warum zieht man überhaupt?

Wer mit seiner Figur auf einem beliebigen der 5 Felder, die am Startplatz eines Spielers vorbeiführen, zum Stehen kommt, darf dem betreffenden Spieler **eine** Frage stellen.

Beispiel:

Kommt z.B. der „Mönch“ mit seiner Spielfigur auf einem der 5 Felder, die am Schloß des „Königs“ vorbeiführen zum Stehen, so darf der „Mönch“ dem „König“ eine Frage stellen.

Wichtig:

Macht ein Spieler „kleine Schritte“ und bleibt dadurch bei mehreren Zügen hintereinander innerhalb der 5 Felder eines Startplatzes, so darf er dem „besuchten“ Spieler jedesmal **eine** Frage stellen.

Wonach fragt man?

Man fragt nach der Information einer Salamander-Karte, die der „besuchte“ Spieler in der Hand hält.

Dabei gibt es drei Fragemöglichkeiten:

- a) **Die Frage nach einem Flügel.**
Fragesatz: „Hast du eine Feuer-Karte (Wasser-, Luft-, Erd-Karte)?“
Man kann pro Frage nur nach einem Flügel fragen.
- b) **Die Frage nach einer Reihe.**
Fragesatz: „Hast du die 1. (2., 3. usw.) Reihe? Man kann pro Frage nur nach einer Reihe fragen.“
- c) **Die Frage nach einem Stein-Feld.**
Fragesatz: „Hast du Ein-Stein (Zwei-Stein, Drei-Stein)?“
Man kann pro Frage nur nach einem Stein-Feld fragen.

Sehr gute Anhaltspunkte für Fragen geben die gesetzten Spielsteine der Spieler!

Warum fragt man?

Ziel ist es, Kombinationen aus **drei** Salamander-Karten abzulegen. **Zwei** Karten darf man nur selbst besitzen. Also muß man sich die **dritte** Karte von einem anderen Spieler erfragen.

Die Antwort auf eine Frage

Während ein Spieler seine **Frage** dem „besuchten“ Spieler **mündlich**, also für alle Spieler verständlich, stellen muß, erfolgt die **Antwort** des gefragten Spielers grundsätzlich **mit Hilfe der beiden Antwort-Karten**, die jeder Spieler hat.

Dabei gilt:

Die Frage muß **wahrheitsgemäß** mit „JA“ oder „NEIN“ beantwortet werden. Damit die anderen Spieler die Antwort nicht mitbekommen, hält man dem Fragesteller die entsprechende Antwort-Karte so hin, daß sie nicht eingesehen werden kann.

Wichtig:

Wird eine Frage mit „JA“ beantwortet, heißt das noch nicht, daß der Fragesteller die erratene Karte sofort bekommt. Sie bleibt vielmehr weiterhin im Besitz des gefragten Spielers und kann sogar abgeworfen werden, wenn dieser eine neue Salamander-Karte ziehen darf. Erst wenn ein Spieler eine Kombination ablegen kann, darf er sich Karten von anderen Spielern geben lassen.

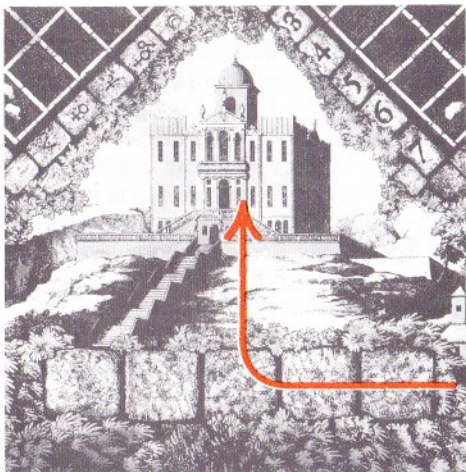
Eine wichtige Sache im Zusammenhang mit den Fragen:

Befindet sich ein Spieler, der gefragt wird, im **Verlies**, so wird er durch die Frage **befreit** – ohne daß er einen „Schlüsselwurf“ machen mußte. Er darf seine Figur sofort auf seinen Startplatz setzen. (Durch einen „**Schlüsselwurf**“ kann man sich **selbst** betreiben, durch eine **Frage** wird man von **anderen Spielern** befreit!)

Das Ablegen einer vollständigen Kombination

Das Ziel jedes Spielers ist es, **vollständige Kombinationen – bestehend aus einer Flügel-Karte, einer Reihen-Karte und einer Stein-Feld-Karte** – abzulegen. Dabei ist man auf mindestens eine Karte eines anderen Spielers angewiesen. Deshalb erfragt man sich ja ständig die Informationen der Salamander-Karten anderer Spieler.

Glauht nun ein Spieler, die fehlende dritte Karte für eine vollständige Kombination durch Fragen bei einem anderen Spieler ausfindig gemacht zu haben, so muß er auf dem Rundkurs (im Uhrzeigersinn!) **so schnell wie möglich zu seinem Startplatz zurückkehren**. Dort muß er – wieder über das **mittlere** Feld – den Rundkurs verlassen und direkt auf seinen Startplatz gehen (wobei die Augenzahl beim Einbiegen auf den Startplatz auch höher als notwendig sein darf!).



Erst wenn die Figur auf dem Startplatz steht, darf der Spieler die Kombination ablegen.

Dies geht so:

Der Spieler legt **zuerst die eigenen** Salamander-Karten, die er für die Kombination braucht, **offen** auf den Tisch, danach benennt er **den oder**

die Spieler, die nach seiner Meinung die fehlenden Karten haben und **bezeichnet diese Karten genau**.

(z. B.: „Die Königin“ hat die „5. Reihe“ in der Hand usw.) Hat er mit seiner Behauptung recht, müssen die angesprochenen Spieler die genannten Karten herausgeben. Sie werden den bereits liegenden Karten hinzugefügt – die Kombination ist perfekt. Sie bleibt offen bei dem Spieler, der sie abgelegt hat, liegen. Der Spieler versucht danach, weitere Kombinationen zu bekommen, indem er Salamander-Karten sammelt und Fragen stellt ...

Sollte sich jedoch herausstellen, daß der Spieler mit seiner Behauptung **nicht** recht hatte (ein benannter Spieler hatte die genannte Karte nicht in Händen), so muß der Spieler, der die Kombination ablegen wollte, **seine abgelegten Karten wieder aufnehmen und wandert ins Verlies!** Der Nachteil: die anderen Spieler kennen jetzt seine Karten genau und können ihrerseits vielleicht Kombinationen ablegen.

Der Wert einer abgelegten Kombination

Die einzelnen Karten haben folgende Werte:

Ein-Stein: Wert 1
Zwei-Stein: Wert 2
Drei-Stein: Wert 3

Luft: Wert 1
Wasser: Wert 2
Erde: Wert 3
Feuer: Wert 4

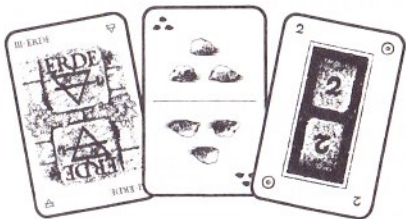
Reihe 1: Wert 1
Reihe 2: Wert 2
Reihe 3: Wert 3
Reihe 4: Wert 4
Reihe 5: Wert 5
Reihe 6: Wert 6
Reihe 7: Wert 7

Jede vollständige Kombination hat einen bestimmten Wert, der ganz einfach berechnet werden kann:

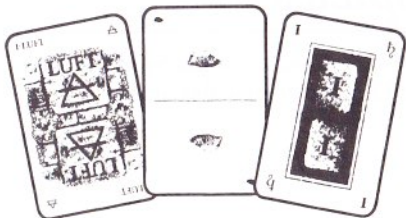
Man multipliziert die Werte der drei Karten miteinander.

Berechnungsbeispiele:

Die Kombination „Erde“-„Drei-Stein“-„2. Reihe“ hat den Wert $3 \times 3 \times 2 = 18$



Die Kombination „Luft“-„Ein-Stein“-„1. Reihe“ hat den Wert $1 \times 1 \times 1 = 1$ (schlechteste Kombination)



Die Kombination „Feuer“-„Drei-Stein“-„7. Reihe“ hat den Wert $4 \times 3 \times 7 = 84$ (beste Kombination)



Wer gewinnt das Spiel?

Der Spieler, dessen Kombinationen **zusammen** einen **vorher vereinbarten Ziel-Wert** erreichen oder überschreiten, hat das Spiel gewonnen. Die Reihenfolge der anderen ergibt sich aus dem Wert ihrer **liegenden** Kombinationen.

Mögliche Ziel-Werte:

- 49 Punkte (für ein schnelles Spiel)
 - 84 Punkte (der letzte Zielwert, der mit einer einzigen Kombination erreicht werden kann)
 - 85 Punkte (der erste Zielwert, der nicht mehr mit einer einzigen Kombination erreicht werden kann)
 - 100 Punkte (für ausdauernde Spieler)
- Natürlich steht es einer Spielrunde frei, auch andere Ziel-Werte zu vereinbaren.

Wann kommt ein Spieler ins Verlies?

1. Wer mit seiner Spielfigur auf einem Feld zum Stehen kommt, auf dem bereits eine andere Spielfigur steht, bringt die „geworfene“ Figur damit ins Verlies.*
2. Wenn ein Spieler beim Ablegen einer Kombination die Karte eines anderen nicht bekommt, weil er sich in seiner Vermutung getäuscht hat.

Nebenbei:

Das Verlies hat nicht nur Nachteile! Zwar kann es sein, daß ein Spieler, der den „Schlüsselwurf“ nicht schafft oder dem keine Frage gestellt wird, für längere Zeit „außer Gefecht“ ist. Andererseits ist es jedoch so, daß man beim Freikommen auf seinen **Startplatz** kommt. Das aber ist ja die Bedingung, um eine Kombination ablegen zu können.

Wer also aus dem Verlies kommt, darf sofort eine Kombination ablegen, wenn ihm das möglich ist. **Allerdings darf man dies nur, wenn man an der Reihe ist**, d. h., durch einen Schlüsselwurf freigekommen ist. (Nicht, wenn man durch eine Frage befreit wurde!)

Weitere wichtige Regeln:



Man muß nicht unbedingt auf die beiden eigenen Salamander-Karten zurückgreifen, wenn man eine Kombination ablegen will. Vielmehr können auch zwei oder gar drei Karten anderer Spieler für die eigene Kombination verwendet werden.

Sollte man sich jedoch bei der Benennung täuschen, so dürfen Spieler, deren Karten bekannt wurden, diese gegen neue austauschen, wenn sie wollen! Und als „Strafe“ muß der betreffende Spieler seine eigene(n) Karte(n) bekannt geben, ohne daß er sie austauschen darf.



Spielen nur zwei Spieler, braucht man die Antwort-Karten nicht.



Bei weniger als 4 Spielern wird der Rundkurs **abgekürzt**, d. h. man läßt beim Gehen die fünf Felder des nicht besetzten Startplatzes einfach aus. Der Rundkurs hat dann nur noch 15 Felder (bei drei Spielern) oder 10 Felder (bei zwei Spielern).



Hat ein Spieler eine Kombination abgelegt und dazu die beiden Salamander-Karten verwendet, nimmt er seinen Spielstein von den Kammern und stellt ihn auf seinen Startplatz.

Ende des Spieles

Hat ein Spieler die vereinbarte Punktschme (Ziel-Wert) erreicht, ist das Spiel zu Ende. Wenn mehrere Spiele gemacht werden, können die Einzelergebnisse der Spieler addiert werden, um einen Gesamt-Sieger zu ermitteln.

Und nun viel Spaß mit diesem Noris-Spiel!

