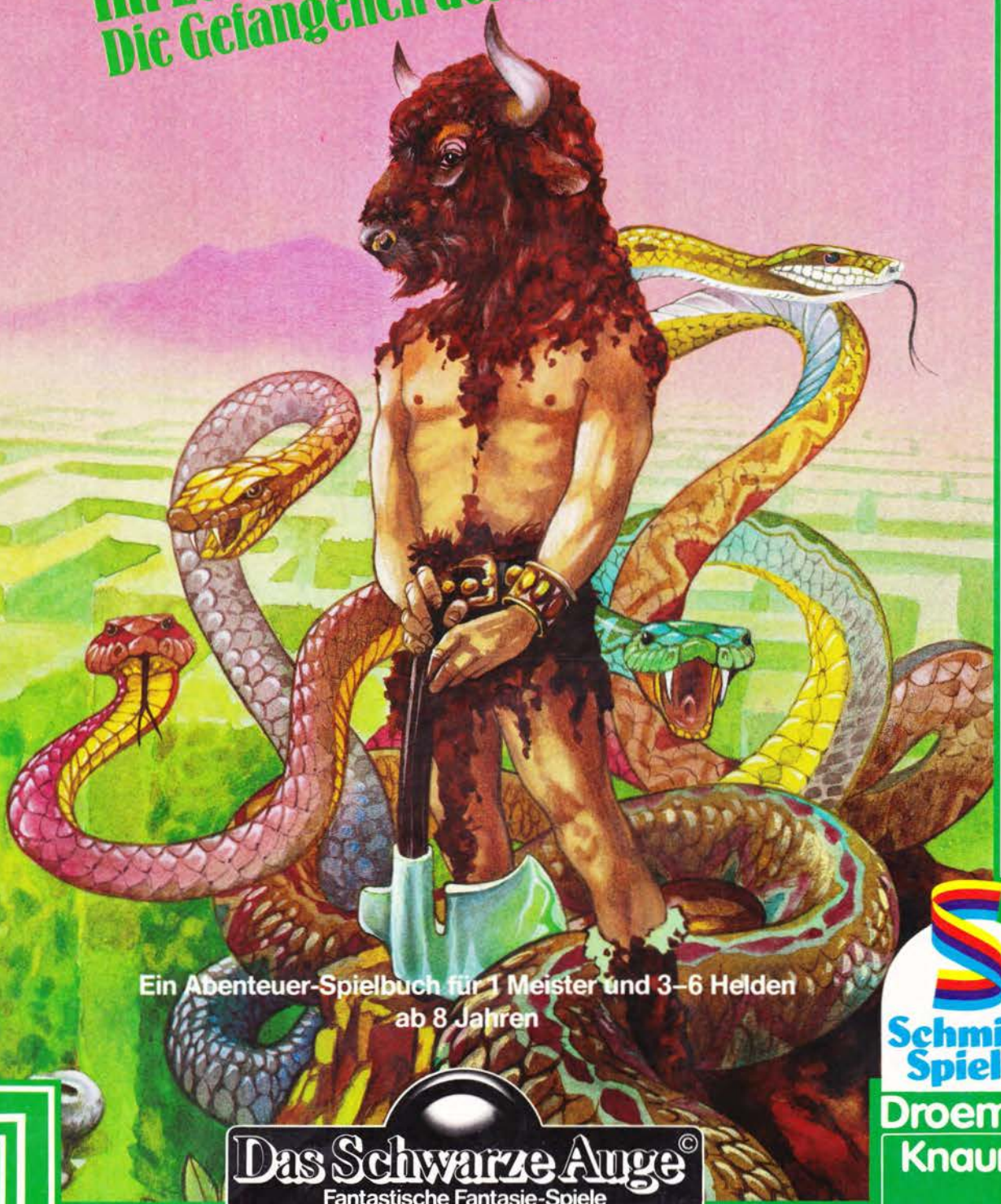


Der Geheimbund des
SCHWARZEN AUGES

Im Labyrinth der Gefahren
Die Gefangenen des Minotaurus



Ein Abenteuer-Spielbuch für 1 Meister und 3-6 Helden
ab 8 Jahren

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

JUNIOR


**Schmidt
Spiele**
**Droemer
Knaur®**

Der Geheimbund des Schwarzen Auges

Abenteuer-Buch

Im Labyrinth der Gefahren

von Ina Kramer

Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Wang, Siu-Ying

© 1985 Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Jean-Michel Paillé
Satz und Repro: Delvos München GmbH
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-31004-X

In der Bücherstadt

Eilige Schritte hallen durch den Gang. Sie nähern sich dem Wachraum der Büchergarde. „Es geht um Leben und Tod!“ keucht eine atemlose Frauenstimme. Kämpfer Raubert blickt kurz von seinen Karten auf. Dann zieht er die Herzdame und knallt sie auf den Tisch. „Trumpf!“ sagt er mit einem zufriedenen Grinsen und streicht die gewonnen Heller ein. Rufus, der mit am Spieltisch sitzt, kann seinen Ärger nur mühsam unterdrücken. Magira, die dritte im Bunde, blickt plötzlich aufmerksam zur Tür.

„War das nicht eben Silvas Stimme?“ fragt sie die Mitspieler. „Ich glaube, sie hat um Hilfe gerufen.“

„Aber das tut sie doch immer, wenn sich ein Mäuschen in eins der Bücher verirrt hat“, sagt Raubert beruhigend . . .

„Es geht um Leben und Tod!“ ertönt wieder Silvas Stimme. Dann fliegt die Tür auf, und die Späherin steht schwer atmend im Zimmer.

„Habt ihr mich denn nicht gehört?“ fragt sie vorwurfsvoll. „Ihr spielt hier Karten, während auf Kreta vierzehn Kinder in Lebensgefahr schweben!“

Urplötzlich ist das Grinsen von Rauberts Gesicht verschwunden. Mit einem Griff packt er sein Schwert und springt auf. „Was ist passiert?“ fragt er die Späherin.

„Das erzähle ich euch unterwegs“, antwortet Silva knapp. „Wir dürfen keine Zeit verlieren!“ Sekunden später eilen die vier durch die langen Korridore der Bibliothek. Hastig berichtet Silva, was geschehen ist: Im Raum mit den Sagen des



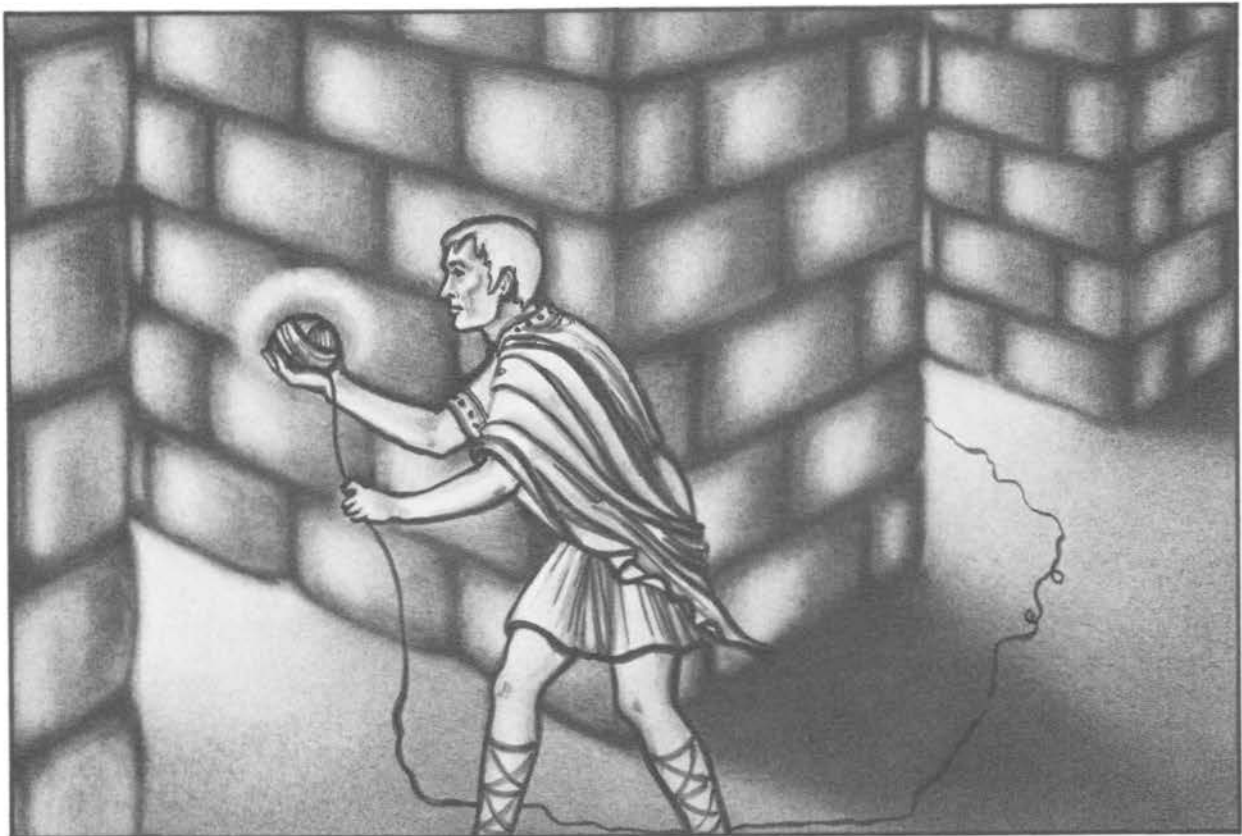
Altertums hat ein Buch plötzlich grellrot aufgeblitzt – höchster Alarm! Es war die Geschichte von Theseus und dem Minotaurus. Als Silva mit zitternden Fingern das Buch durchblätterte, machte sie eine fürchtbare Entdeckung: Theseus war aus dem Buch verschwunden! Wer sollte nun den Minotaurus besiegen und die sieben Mädchen und Jungen retten?

Während die tapferen Büchergardisten weiter zum Raum der Sagen eilen, wollen wir euch rasch die Geschichte, um die es hier geht, von Anfang an erzählen:

Auf der Insel Kreta lebt in einem Labyrinth (Das ist ein Irrgarten aus Stein,) der grausame Minotaurus, ein schreckliches Untier, das auf einem Menschenkör-

per einen riesigen Stierkopf trägt. Dieser Minotaurus zwingt die Bürger von Athen, ihm jedes Jahr sieben Mädchen und sieben Jungen als Nahrung zu opfern. Doch Theseus, der Held, macht dem blutrünstigen Spiel ein Ende. Er segelt nach Kreta, besiegt den Minotaurus und befreit die vierzehn Kinder aus ihrem Verlies. Dabei hilft ihm Ariadne, die Tochter des König Minos. Sie schenkt ihm ein Wollknäuel, das er auf seinem Weg durch das Labyrinth abwickelt. So kann er sich nicht verirren.

Inzwischen haben die Gardisten den Saal der Sagen fast erreicht. Wir lassen sie für einen Augenblick allein. In der Zwischenzeit können wir rasch noch ein paar letzte Spielvorbereitungen treffen und einige wichtige Regeln besprechen.



1. Versuche nicht, den Spielern alles auf einmal zu erklären! Stell ihnen zunächst die Helden vor (siehe Regelbuch). Laß sie in aller Ruhe einen Helden aussuchen. Achte darauf, daß ein Zauberer (oder eine Zauberin) dabei ist. Gib jedem Spieler einen entsprechenden Heldenpaß – falls sie noch keinen haben – und beschreibe dann, was es mit den Eigenschaften der Helden auf sich hat. Gib jedem Spieler eine passende Spielfigur und einen Plastikfuß, in den sie die Figur stecken können. Dann läßt du die Spieler ihren Heldenpaß fertig ausfüllen (siehe Regelbuch). Nun erklärst du den Spielern noch, was eine *Probe* ist und wie das geht.

2. Du verteilst die Waffen- und Zauberkarten, Späher und Kämpfer bekommen Waffenkarten im Wert von zusammen 18 Würfeln. Das heißt, alle Spieler, die Späher und Kämpfer darstellen, erhalten zusammen so viele Waffenkarten, daß die Anzahl der Würfel (auf der Rückseite der Karten) insgesamt 18 ergibt. Beispiel: Drei 3-Würfel-Karten, drei 2-Würfel-Karten und drei 1-Würfel-Karten ergeben zusammen 18 Würfel.

An diesem Beispiel kannst du sehen, daß die Karten am einfachsten zu verteilen sind, wenn drei Helden als Kämpfer oder Späher am Spiel teilnehmen.

Sitzen in deiner Spielerrunde zwei, vier oder fünf oder sechs Kämpfer und Späher, wird die Sache etwas schwieriger.

– Zwei Helden sind mit Waffenkarten zu versorgen:

Jeder erhält zwei 3-Würfel-Karten und je eine 2-Würfel-Karte und eine 1-Würfel-Karte.

– Vier Helden sind mit Waffenkarten zu versorgen:

Jeder bekommt eine 1-Würfel-Karte und

eine 3-Würfel-Karte. Jetzt würfeln die Helden um die Wette mit dem 20-seitigen Würfel. Wer die höchste Zahl erzielt, bekommt vom Meister noch eine 2-Würfel-Karte dazu.

– Fünf Helden sind mit Waffenkarten zu versorgen:

Jeder bekommt eine 1-Würfel-Karte und eine 2-Würfel-Karte. Wieder wird um die Wette gewürfelt. Der Sieger erhält vom Meister eine 3-Würfel-Karte dazu.

– Sechs Helden sind mit Waffenkarten zu versorgen:

Fünf Spieler bekommen je eine 1-Würfel-Karte und je eine 2-Würfel-Karte. Ein Spieler bekommt eine 3-Würfel-Karte.

Der Zauberer der Gruppe erhält die Karten:

Doppel-Moppel (2 mal)

Hokus-Pokus-Verschwindibus

Vergiß nicht, die Spieler darauf hinzuweisen, daß sie die Waffen- und Zauberkarten nur einmal benutzen und anschließend an dich zurückgeben müssen.

3. Der Spielverlauf wird hauptsächlich von den Spielern bestimmt. Die Spieler entscheiden, in welche Richtung die Helden gehen oder was sie gegen ein Ungeheuer unternehmen wollen. Der Meister sollte den Spielern nicht in ihre Entscheidungen hineinreden. Er sollte sie auch nicht antreiben. Du als Meister weißt natürlich viel mehr als die Spieler und könntest ihnen jederzeit sagen, wie die Helden am cleversten zu Werke gehen können. Manchmal muß man sich als Meister fast auf die Zunge beißen, damit man sich nicht verplappert – aber du wirst schon dichthalten, auch wenn die Spieler dir mit 1000 Fragen zusetzen.

Die Geschichte

(Geheime Mitteilung – nur für den Meister des Schwarzen Auges bestimmt.)

Im Abenteuer „Labyrinth der Gefahren“ geht es darum, die vierzehn Kinder aus der Todesgefahr zu befreien. Dazu reicht es aber nicht aus, den Minotaurus auf *Karte 10* zu besiegen und das Versteck der Kinder auf *Karte 17* zu finden. Die Aufgabe ist viel komplizierter, denn der Minotaurus hat den Schlüssel zu dem Verlies der Kinder in einem Standbild auf *Karte 11* versteckt. Das Versteck im Standbild wiederum ist durch einen Mechanismus gesichert, den nur Ariadne (auf *Karte 21*) kennt. (Schau dir einmal auf dem *Geheimen Meisterplan* an, wo diese vier Karten liegen, damit du weißt, wo die Helden überall entlangehen müssen.)

Aber jetzt kommt erst die dickste Schwierigkeit für die Helden: Du klappst jede Spielfeldkarte wieder um, sobald die Heldengruppe sie verlassen hat! Das heißt: Du legst bei Spielbeginn die erste Karte auf den Tisch. (Das kann in diesem Spiel die *Karte 1* oder die *Karte 33* sein, da der Irrgarten zwei Eingänge hat.) Wenn die Helden von Karte 1 auf Karte 4 gehen, drehst du Karte 1 wieder um, nimmst sie aber *nicht* vom Tisch! Von Karte 4 wollen die Helden vielleicht auf Karte 5

vorrücken. Du legst Karte 5 an, wartest, bis alle Heldenfiguren auf dieser Karte stehen, und drehst anschließend Karte 4 herum, so daß nun zwei verdeckte Karten (1 und 4) und eine offene (5) auf dem Tisch liegen. So geht das immer weiter, bis die Helden am Ende kaum noch wissen, wo sie entlanggegangen sind. Sie haben sich im Labyrinth verirrt!

Erst wenn die Helden *Karte 13* erreichen, ändert sich das Spiel: Auf *Karte 13* liegt nämlich Ariadnes Wollknäuel. Nun können die Helden den Faden abwickeln und so ihren Weg markieren. Das heißt für dich: Von jetzt an bleiben alle Karten, über die die Helden hinweggehen, offen liegen – so wie du es von den anderen Abenteuerspielen kennst.

Natürlich wimmelt es im Labyrinth des Minotaurus von Ungeheuern. Der Stierkopf hat nämlich fast alle Untiere des alten Griechenlands in seinen Irrgarten eingeladen. Alles in allem steht den Büchergardisten eins ihrer spannendsten und schwierigsten Abenteuer bevor. Die Helden werden ganz schön ins Schwitzen kommen . . .

Was ist geschehen?

(Mitteilung an die Spieler)

„Das darf nicht wahr sein!“ stößt Magira hervor. „Was haben denn die *Gorgonen* im Labyrinth verloren?“

Sie blättert fieberhaft in dem rot leuchtenden Sagenbuch. „Gorgonen?“ fragt Raubert. „Laß sehen!“

Er blickt auf die Zeile, die Magira ihm zeigt und schüttelt verblüfft den Kopf. „*Gorgonen*, das sind

doch diese schrecklichen Frauen, denen statt Haaren Schlangen auf dem Kopf wachsen.“ „Genau“, stimmt Magira zu. „Wem sie in die Augen schauen, der erstarrt zu Stein. Eigentlich gehören diese Ungeheuer gar nicht ins Labyrinth. Der Minotaurus muß sie eingeladen haben, damit sie ihm helfen.“

„Na, da kommt ja was auf uns zu!“ stöhnt Silva. „Aber es hilft nichts . . . Wir müssen uns beeilen.“ „Auf nach Kreta!“

Das Abenteuer

Geheime Mitteilung

Das Labyrinth hat zwei Eingänge, einen im Norden (oben). Das ist die *Karte 1*. Und einen im Süden (unten), *Karte 33*. Lege beide Karten offen auf den Tisch, laß zwischen ihnen so viel Platz, daß die anderen Karten des Meisterplans *in etwa* zwischen die beiden Karten passen würden. Sage den Spielern, daß zwischen den beiden Eingangskarten das Labyrinth liegt, und daß sie sich nun entscheiden müssen, durch welchen Eingang sie es betreten wollen. Sobald die Spieler einen Eingang gewählt und ihre Heldenfiguren auf eine der beiden Karten gestellt haben, nimmst du die andere Karte wieder vom Tisch. Anschließend liest du den Spielern entweder *Abschnitt 1* oder *Abschnitt 33* vor.



Karte 1

Mitteilung an die Spieler:

Ihr betretet einen fensterlosen Raum mit zwei Türen. Die Wände bestehen aus geheimnisvollem Gestein, das ein wenig Licht ausstrahlt. Dadurch ist es so hell in der Kammer, daß ihr keine Fackeln benötigt. Übrigens wurde der gesamte Irrgarten aus diesen Steinen gebaut, so daß er überall gleichmäßig hell erleuchtet ist.

Geheime Mitteilung:

Der Raum enthält keine Ungeheuer, Möbel oder andere Dinge. Wenn du willst, kannst du den Spielern mitteilen, daß aus der Ferne ein gewaltiges, zorngefülltes Stiergebrüll zu ihnen herüberschallt.

Vergiß nicht, die *Karte 1* umzudrehen, sobald die Helden auf *Karte 4* vorgerückt sind.

Karte 2

Mitteilung an die Spieler:

Ihr betretet einen Raum, in dem ein scheußliches Untier sitzt. Das Wesen sieht aus wie ein Geier mit einem Frauenkopf und Frauenkörper. Seine Augen sind geschlossen, es scheint zu schlafen.

Geheime Mitteilung:

Wenn die Helden sofort umkehren wollen, können sie den Raum ungeschoren wieder verlassen. Sie können auch versuchen, an der *Harpyie* (so heißt das Ungeheuer) vorbeizuschleichen. Zeige den Spielern auf jeden Fall schon einmal die Ungeheuerkarte „Harpyie“. Wenn alle Helden mit Erfolg eine Geschicklichkeitsprobe ablegen, wacht das Ungeheuer nicht auf. Helden, die ihre Geschicklichkeitsprobe verpatzen, dürfen noch eine Glücksprobe versuchen. Wenn alle Glücksproben gelingen, wacht die Bestie auf und greift die Helden an. Dann müssen ent-

weder die Waffenkarten oder ein Zauberspruch her!

Wenn die Helden die Harpyie im Kampf in die Flucht schlagen, verschwindet sie aus dem Labyrinth. Verlieren die Helden den Kampf, oder schleichen sie sich nur vorsichtig an dem Ungeheuer vorbei, bleibt es auf seinem Platz. Das heißt, die Helden müssen wieder schleichen oder kämpfen, wenn sie noch einmal *Karte 2* überqueren wollen.

Karte 3

Mitteilung an die Spieler:

Der gespenstisch schimmernde Gang verläuft genau geradeaus. Ihr könnt nichts Verdächtiges entdecken.

Geheime Mitteilung:

keine

Karte 4

Mitteilung an die Spieler:

Ihr gelangt zu einer Stelle, wo sich der Gang verzweigt. Welche Richtung wollt ihr einschlagen?

Geheime Mitteilung:

Keine. Aber denke daran, die Karte umzudrehen, die die Heldengruppe soeben verlassen hat!

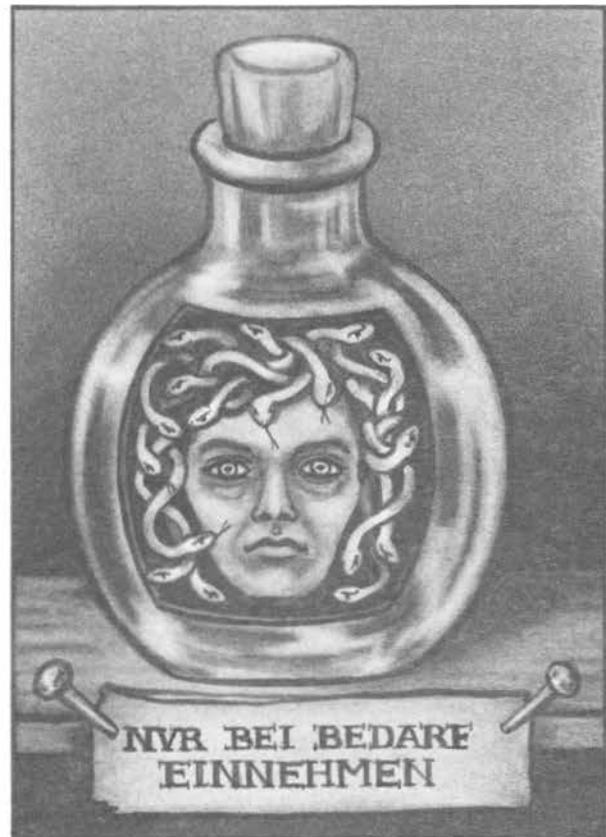
Karte 5

Mitteilung an die Spieler:

Auch in diesem Gang strahlen die Wände ein seltsames Licht aus. Der Gang verläuft genau geradeaus.

Geheime Mitteilung:

keine



Karte 6

Mitteilung an die Spieler:

Ihr seid in eine Gerümpelkammer geraten. An den Wänden stehen Regale mit leeren Kisten und Körben. Neben einer Tür lehnen zwei lange Leitern. Auf einem Regalbrett steht ein blank poliertes Fläschchen, das mit einem kleinen Etikett beklebt ist. Auf dem Etikett ist ein Bild zu sehen: ein Frauenkopf mit Schlangenhaaren. Darunter steht: „Magische Schutzinktur. Nur bei Bedarf einnehmen!“

Geheime Mitteilung:

Die Helden können die Leitern gebrauchen, um eine Grube zu überqueren, in der eine siebenköpfige Schlange – die Hydra – haust (Karte 19). Der Trank in dem Fläschchen hilft der ganzen Heldengruppe gegen den versteinernen Blick der *Gorgonen* (Karte 27), aber nur *einmal*! Dann ist das Fläschchen nämlich leergetrunken, für jeden Helden ist nur ein Schluck da.

Karte 7

Mitteilung an die Spieler:

Ihr betretet einen kleinen Tempel. Alle Wände sind von dunkelblauer Farbe, auf die Decke sind Sterne aufgemalt. Mitten im Raum sitzt ein geflügelter Jüngling. Er spricht euch an: Guten Tag! Mein Name ist Hypnos. Ich bin der Sohn der Nacht. Wenn ihr mein Rätsel löst, werde ich euch ein schönes, nützliches Geschenk machen. Das Rätsel geht so:
*Hypnos bin ich, ein Sohn der Nacht.
Mein Bruder ist der Tod.
Vom Tod kein Mensch und Tier erwacht –
so lautet das Gebot.
Von mir erwacht ihr jeden Tag
und nachts hüll ich euch ein.
Ich schenke Ruh und Träume, sag,
was mag mein Name sein?*

Geheime Mitteilung:

Die Antwort ist natürlich „Der Schlaf“. Wenn die Spieler das Rätsel lösen, schenkt der junge Mann den Helden zwei wunderschöne gläserne Mohnblumen. Mit diesen Blumen kann man alle Menschen und Ungeheuer, die in einem Raum versammelt sind, in einen tiefen Schlaf versetzen. Man braucht nur eine Glasblume hochzuhalten und zu sagen: „Hypnos – Hypnosibus!“ Aber jede Blume wirkt nur *einmal*. Danach hat sie für immer ihre Kraft verloren. Auf euch Helden haben sie gar keine Wirkung.

Das alles erklärt Hypnos den Helden, und er sagt ihnen auch, daß sie die Kraft der Blumen nach Möglichkeit so lange aufsparen sollen, bis sie den *Gorgonen* begegnen.

Die Gorgonen sind Frauen, die statt Haaren Schlangen auf dem Kopfe tragen. Diese Gorgonen sind durch Waffengewalt nicht zu bezwingen, denn jeder, der sie anschaut, erstarrt zu Stein. Und mit geschlossenen Augen kann man natürlich nicht gegen die schrecklichen Frauen kämpfen.

„Also, hütet euch vor den Gorgonen!“ sagt Hypnos eindringlich und verabschiedet sich, um über Land zu fliegen und den Lebewesen den Schlaf zu bringen. Wenn die Helden im Laufe dieses Abenteuers noch einmal Karte 7 betreten, treffen sie Hypnos dort nicht wieder an.

Karte 8

Mitteilung an die Spieler:

Ihr gelangt zu einer Kreuzung, von der aus ihr in drei Gänge schauen könnt. Nur der Gang, der nach Osten führt (zu Karte 9), ist durch einen dünnen Schleier verhängt, der in allen Regenbogenfarben schillert.

Geheime Mitteilung:

Wenn die Helden den Schleier zur Seite schieben wollen, stellen sie fest, daß er aus magischem Rauch zu bestehen scheint und sich nicht anfassen läßt. Man kann also glatt durch den Schleier hindurchgehen.

Wer dies jedoch tut, kommt splitterackt auf der anderen Seite an. All seine Kleider und Waffen bleiben auf der anderen Seite des Vorhangs zurück.

Die Helden können wieder durch den Vorhang zurückgehen. Dann finden sie ihre Waffen und Kleider mitten auf der Kreuzung (Karte 8) liegend. Sie können aber auch weitermarschieren, so wie sie sind – barfuß bis zum Hals!

Karte 9

Mitteilung an die Spieler:

Ihr betretet eine alte Waffenkammer. An den Wänden hängen rostige Rüstungen und ein paar alte, brüchige Waffen. Die Tür auf der Ostseite (zu Karte 10) ist geschlossen.

Geheime Mitteilung:

Die meisten Waffen taugen nicht viel. Ein Schwert ist aber noch zu gebrauchen. Alle Spieler legen eine Klugheitsprobe ab. Nur die Helden, denen die Klugheitsprobe gelingt, haben eine Chance, das Schwert zu finden. Diese Helden würfeln um die Wette. Wer die höchste Zahl würfelt, bekommt eine 2-Würfel-Waffenkarte. Sollte der Zauberer der Gruppe die Waffenkarte gewinnen, muß er sie an einen Kämpfer oder Späher verschenken, bekommt aber zum Trost von dir eine Abenteuermarke „Wappen“.

Karte 10

Mitteilung an die Spieler:

Als ihr diese Kammer betretet, bleibt euch fast das Herz stehen! Ihr braucht nur einen Blick auf den riesenhaften Kerl mit dem kolossalen Stierschädel zu werfen, da wißt ihr, wer jetzt vor euch steht: Kein anderer als der Minotaurus selbst, der Herr des Labyrinths!

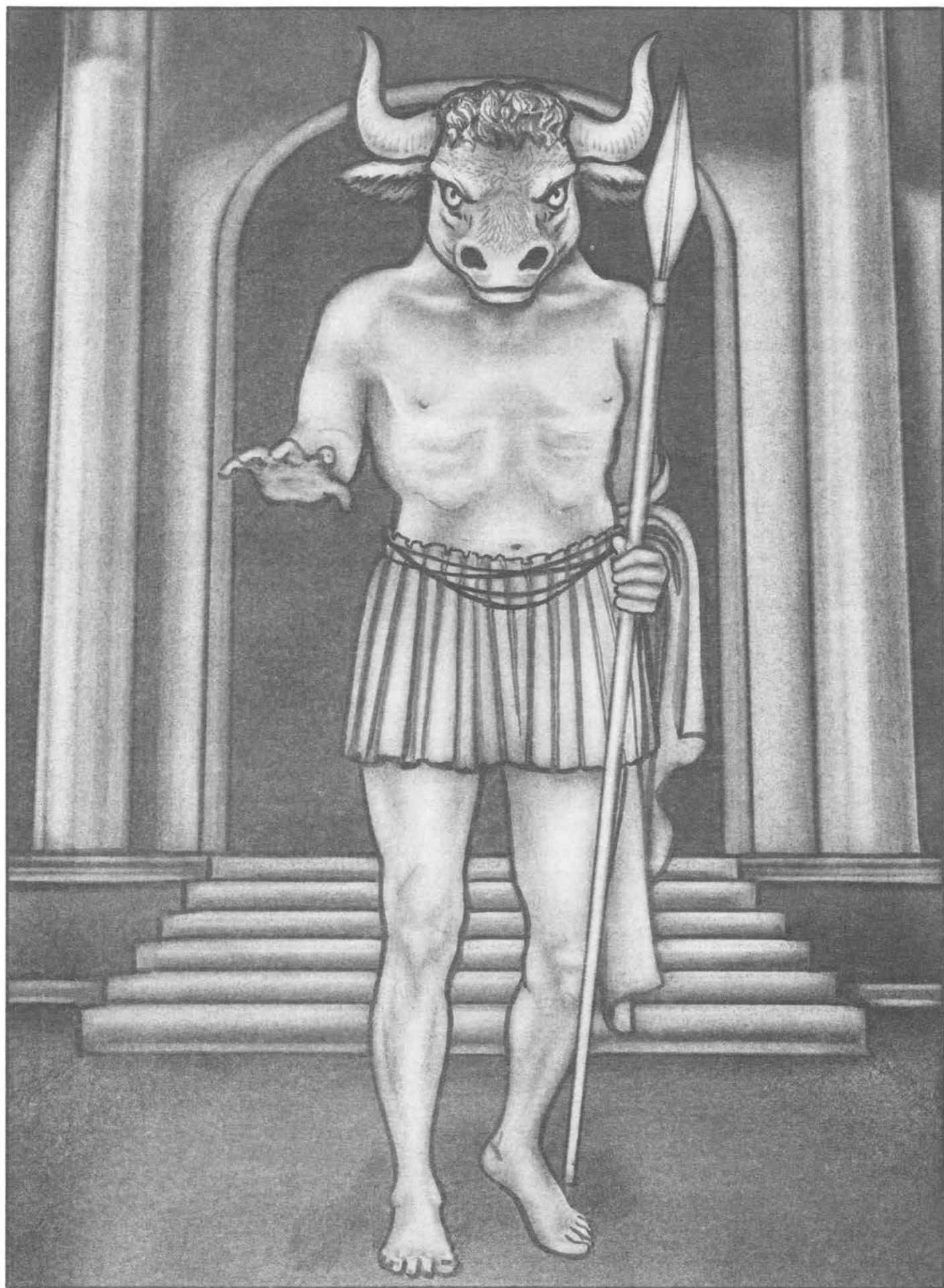
Geheime Mitteilung:

Zeige den Spielern die Ungeheuer-Karte

„Minotaurus“. Wenn die Helden den Minotaurus aus dem Labyrinth vertreiben wollen, dann müssen sie ihn im Kampf bezwingen. Der Zauberer kann die Helden womöglich durch einen *Doppel-Moppel*-Spruch unterstützen. Sie können den Minotaurus auch einschläfern, aber das ist nur dann empfehlenswert, wenn sie schon den Schlüssel zu Raum 17 gefunden haben. Natürlich können die Helden auch vor dem Ungeheuer Reißaus nehmen oder sich unsichtbar machen. Das ist möglich, aber nicht empfehlenswert. Denn in dem Abenteuer geht es ja darum, den Minotaurus unschädlich zu machen, und nicht darum, vor ihm davonzulaufen. Außerdem kommen die Helden, wenn sie vor dem Minotaurus flüchten, niemals an die armen gefangenen Kinder auf *Karte 17* heran.

Wenn die Helden den Raum durchsuchen, können sie ein herzerreißendes Weinen hören. Es kommt durch die Tür auf der Südseite von Karte 10 (von Karte 17 also). Hinter dieser Tür werden die sieben Jungen und Mädchen aus Athen gefangengehalten.

Falls die Helden schon auf *Karte 11* waren und von dort den Schlüssel zur Zellentür mitgebracht haben, können sie jetzt die Kinder befreien. Die Helden rücken vor auf *Karte 17*. Falls die Helden den Schlüssel noch nicht gefunden haben, können sie die Türe nicht öffnen, denn die weicht weder Waffengewalt noch Zauberei! In diesem Fall können die Helden die Kinder nur vertrösten und schnellstens weiterleiten, um den Schlüssel zu suchen.



Karte 11

Mitteilung an die Spieler:

Als ihr diesen Raum betretet, fährt euch ein gehöriger Schreck in die Glieder, denn mitten im Zimmer steht ein riesiger Mann mit dem Kopf eines Stieres.

Geheime Mitteilung:

Zeige den Spielern die Ungeheuerkarte „Minotaurus“, drehe sie aber auf keinen Fall herum, sondern laß alle Spieler eine Klugheitsprobe ablegen. Falls keine Probe gelingt, läßt du alle noch einmal eine Klugheitsprobe ablegen. Sobald ein Held seine Probe schafft, bemerkt er, daß es sich bei dem Ungeheuer nicht um den echten Minotaurus, sondern nur um ein Standbild handelt. Den Helden kann also nichts geschehen. Wenn die Helden schon Ariadne begegnet sind, werden sie wissen, daß der Schlüssel zur Zelle der Kinder im linken Auge des Standbildes versteckt ist und sich den Schlüssel holen. Falls die Helden von dem Schlüssel noch nichts wissen, wirst du ihnen nicht verraten, wie nah sie schon an der Lösung ihrer Aufgabe sind, oder? Die Helden müssen schon selber sehen, wie sie zurechtkommen!

Karte 12

Mitteilung an die Spieler:

Ihr geht durch einen langen, geraden Gang.

Geheime Mitteilung:

keine

Karte 13

Mitteilung an die Spieler:

Ihr betretet einen kleinen Raum, der als Nähstube eingerichtet ist. Außer einem Spinnrad seht ihr viele Nadeln, Fingerhüte, Stoffbahnen und ähnliche Dinge. Neben dem Spinnrad liegt auf



dem Boden ein auffälliges, sehr dickes rotes Wollknäuel. Was tut ihr damit?

Geheime Mitteilung:

Die Wolle auf dem Boden ist natürlich Ariadnes berühmtes Knäuel. Wir wollen hoffen, daß die Spieler so klug sind, daß sie das Knäuel mit sich nehmen und unterwegs abwickeln, so wie es Theseus getan hat. Falls die Spieler nicht von allein darauf kommen, läßt du alle eine Glücksprüfung ablegen. Ein Held, dem die Glücksprüfung gelingt, hat durch Zufall die richtige, glückliche Idee.

Auf jeden Fall werden von nun an die Spielfeldkarten, die die Helden verlassen, nicht mehr herumgedreht. Jetzt können die Spieler genau verfolgen, welchen Weg die Helden gegangen sind. Damit wird das Abenteuer für sie schon ein wenig einfacher.

Karte 14

Mitteilung an die Spieler:

Ihr geht durch einen langen, geraden Gang. Vom Ende des Ganges klingt leises Schluchzen zu euch herüber. Vor einer Tür bleibt ihr stehen.

Geheime Mitteilung:

Das Schluchzen kommt von Ariadne, die in einem Verlies auf Karte 21 eingesperrt ist. Wenn die Helden Ariadne befreien wollen, müssen sie die Tür einschlagen. Alle Helden – bis auf den Zauberer – legen eine Kraftprobe ab. Ein Held, der die Kraftprobe verpatzt, würfelt mit dem 6-seitigen Würfel. Würfelt er eine 1 oder 2, hat er Pech. Eine Waffe geht zu Bruch. (Der Spieler muß eine 1-Würfel-Waffenkarte abgeben – wenn er keine 1-Würfel-Karte mehr besitzt, eine höhere Karte).

Die Tür öffnet sich in jedem Fall. Die Helden können vorrücken auf Karte 21.

Wenn die Heldengruppe von Karte 21 zurückkommt und Karte 14 betritt, brauchst du ihnen natürlich nichts über das Schluchzen und die Tür vorzulesen, aber das versteht sich ja von selbst.

Karte 15

Mitteilung an die Spieler:

Ihr gelangt in einen Raum, in dem sich ein kleiner Springbrunnen befindet. Wollt ihr von dem Wasser trinken oder nicht?

Geheime Mitteilung:

Keine. Der Brunnen führt ganz normales Wasser. Der Minotaurus kommt manchmal zum Trinken hierher, schließlich verspürt auch ein Stiermensch hin und wieder Durst.

Karte 16

Mitteilung an die Spieler:

Ihr geht durch einen langen, geraden Gang.

Geheime Mitteilung:

Wenn die Helden von Norden (also von Karte 9) kommend den Gang betreten, dann liest du ihnen noch folgenden Text vor: „Vom Ende des Ganges weht euch ein starker Wind entgegen. Ihr hört eine tiefe Männerstimme grölend singen.“

Karte 17

Mitteilung an die Spieler:

Kaum habt ihr die Tür zu dem Verlies geöffnet, da stürmen euch vierzehn Kinder entgegen. Die Jungen und Mädchen sind so glücklich, daß sie euch fast erdrücken. Ihr erlebt einen der schönsten Augenblicke während eurer langen Dienstzeit als Büchergardisten.

Geheime Mitteilung:

Nun haben die Helden ihr Ziel fast erreicht. Sie müssen die Kinder nur noch zu einem der beiden Ausgänge führen, dann sind sie gerettet, und du schlägst das Kapitel „Das Ende des Abenteuers“ auf. Sei gnädig mit den Helden, während sie den Ausgang ansteuern. Falls in einem der Räume, die die Helden und die Kin-

der durchqueren, noch ein Ungeheuer lauert, dann laß es schlafen oder verschwinden. Wir wollen unseren Büchergardisten auch nicht zu viel zumuten. Heute haben sie ihr bestes getan.

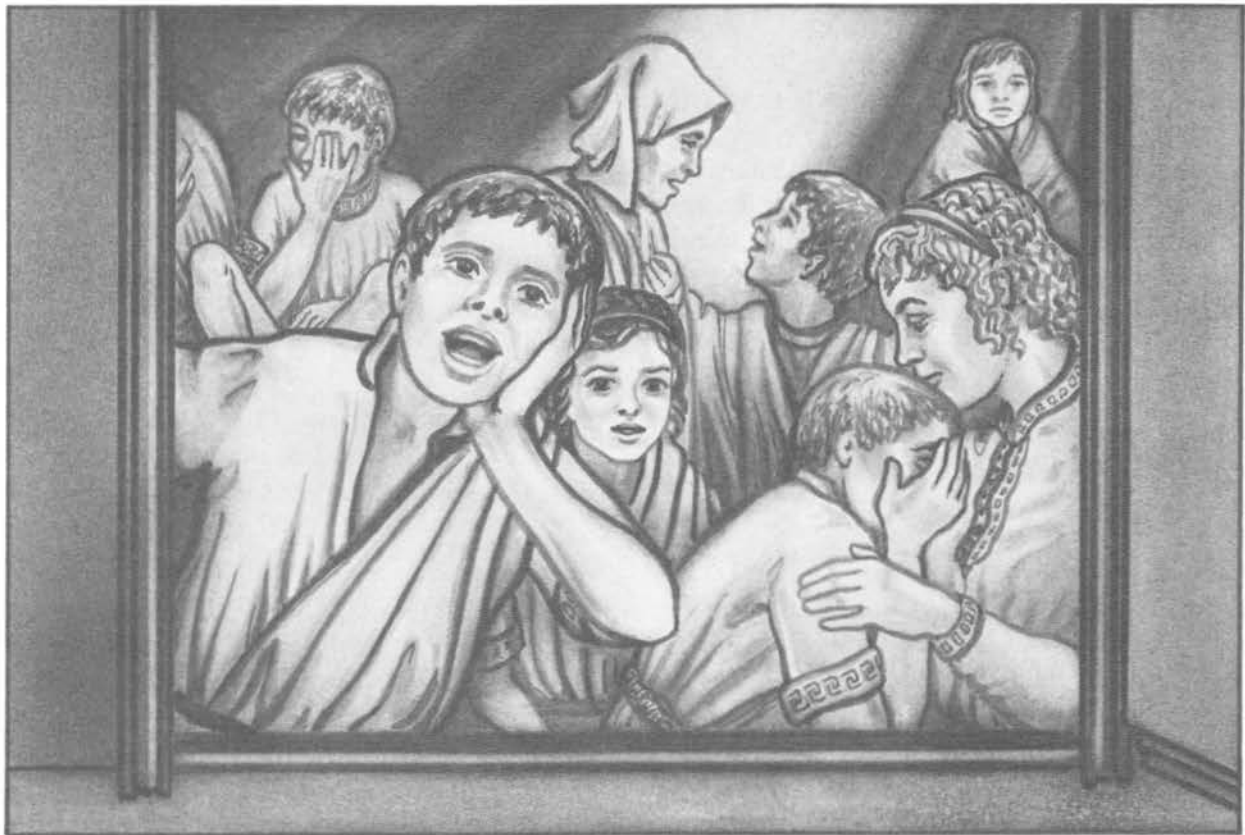
Karte 18

Mitteilung an die Spieler:

Ihr wandert durch einen langen Gang mit zahlreichen dunklen Nischen an den Seiten.

Geheime Mitteilung:

Alle Helden legen eine Glücksprobe ab. Die Helden, denen die Probe gelingt, würfeln noch einmal um die Wette mit dem 20-seitigen Würfel. Wer hierbei Sieger bleibt (die höchste Zahl würfelt) findet in einer der Nischen eine Abenteuermarke „Ring“. Tja – Glück muß man haben.



Karte 19

Mitteilung an die Spieler:

Kaum habt ihr diesen Raum betreten, da prallt ihr erschreckt zurück. Quer durch das ganze Zimmer klafft ein breiter Spalt im Boden. So breit, daß ihr nicht darüber hinwegspringen könnt. Tja – wenn man jetzt etwas hätte, das man über die Grube legen könnte! Natürlich könnt ihr auch in die Grube hinabsteigen – sie ist nicht sehr tief – und an der anderen Seite wieder hinauf. Aber das würde ich euch nicht empfehlen. Denn in der mit Wasser gefüllten Grube haust – dieses Ungeheuer!

Geheime Mitteilung:

Zeige den Spielern die Ungeheuerkarte „Hydra“, drehe sie aber nicht um! Wenn die Helden eine Leiter aus der Gerümpelkammer (Karte 6, 32) mitgebracht haben, können sie die Schlangengrube gefahrlos überqueren. Die Helden dürfen zurückgehen und sich eine Leiter besorgen.

Wenn die Helden nicht mehr an die Leitern denken, ist ihnen nicht zu helfen. Dann müssen sie in die Grube steigen und einen Kampf mit der Hydra beginnen. Nur wenn sie sie besiegen, dürfen sie ihren Weg forsetzen.

Karte 20

Mitteilung an die Spieler:

Ihr geht durch einen langen, geraden Gang. An seinem Nordende ist eine Tür, die sich aber ohne Mühe aufstoßen läßt – sie ist nur angelehnt. Wenn ihr wissen wollt, was hinter der Tür ist, geht nur hinein in den nächsten Raum.

Geheime Mitteilung:

Es kann passieren, daß die Helden auf Karte 20 „in der Falle sitzen“. Dann nämlich, wenn sie an den Gorgonen auf Karte 27 mit Hilfe der Tinktur vorbeigekommen sind und jetzt keine Möglichkeit mehr haben, die Gorgonen noch einmal zu überlisten. Das ist dann der Fall, wenn die Helden in die Kammer der Gorgonen eindringen, ohne die magischen Mohnblumen von Karte 7 zu besitzen. (Du verstehst besser, was ich meine, wenn du noch einmal die *geheimen Mitteilungen* von Karte 7 und Karte 27 liest.)

Wenn die Helden auf Karte 20 feststecken, ist ihnen leider nicht zu helfen. Sie müssen zurück in die Kammer der Gorgonen, wo sie unweigerlich zu Stein erstarren.

Nachdem das geschehen ist, liest du den Spielern den letzten Abschnitt der *geheimen Mitteilung* von Karte 27 vor.

Karte 21

Mitteilung an die Spieler:

Ihr betretet ein finsternes Verlies, in dem eine weinende junge Frau sitzt. Sogleich erkennt ihr, daß es sich um die Königstochter Ariadne handelt. Sie blickt euch hoffnungsvoll entgegen und sagt, daß sie euch helfen will.

Geheime Mitteilung:

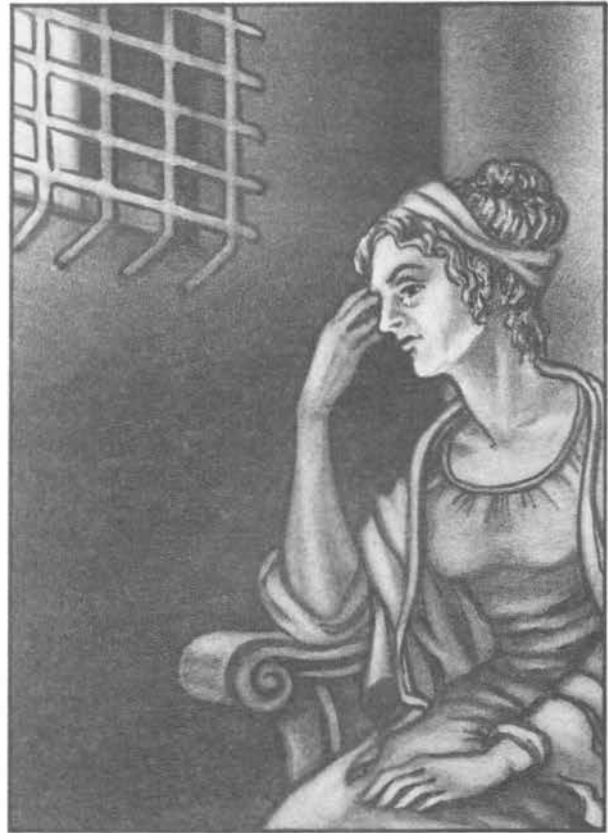
Ariadne berichtet den Helden zwei wichtige Dinge:

1. Die Helden können sich viel besser im Labyrinth zurechtfinden, wenn sie Ariadnes rotes Wollknäuel entdecken. Ariadne sagt ihnen, daß das Knäuel in einer Nähstube, ganz am anderen Ende des Labyrinths, liegt.

2. Die sieben gefangenen Mädchen und Jungen sind in einem Kerker eingesperrt, in den man nur durch den Wohnraum des Minotaurus gelangen kann. Die Tür zur Zelle der Kinder ist immer abgeschlossen. Der Minotaurus hat den Schlüssel zur Zellentür nicht etwa bei sich, sondern raffiniert versteckt: Der Schlüssel liegt im linken Auge eines Standbildes aus Stein. Dieses Standbild sieht dem Minotaurus verblüffend ähnlich. Wenn die Helden die Steinfigur entdecken, müssen sie vorsichtig das linke Auge aus seiner Höhle nehmen, dann werden sie den Schlüssel schon sehen.

Wo sich der Wohnraum des Minotaurus und das Zimmer mit dem Standbild befinden, kann Ariadne den Helden nicht sagen. Sie weiß es selber nicht genau.

Zum Abschied warnt Ariadne die Helden eindringlich vor den *Gorgonen*, den Frauen mit den Schlangenhaaren. Die Helden sollen nicht versuchen, mit den Gorgonen zu kämpfen, weil sie zu Stein erstarrt, sobald sie die schrecklichen Frauen anblicken. Gegen die Gorgonen helfen nur magische Tränke oder Zauber-Mohnblumen . . .



Karte 22

Mitteilung an die Spieler:

Ihr gelangt zu einer Abzweigung im Gang. Die Tür am Ende des Ganges, der nach Osten (zu Karte 23) führt, ist verschlossen.

Geheime Mitteilung:

Wenn die Helden die Tür öffnen wollen, müssen sie alle eine Kraftprobe ablegen. Die Helden, die die Probe verpatzen, haben einen zweiten Versuch. Sie legen aber nicht noch eine Kraft-, sondern eine Geschicklichkeitsprobe ab. Wenn auch diese Probe nicht klappt, bleibt die Tür zu!

Karte 23

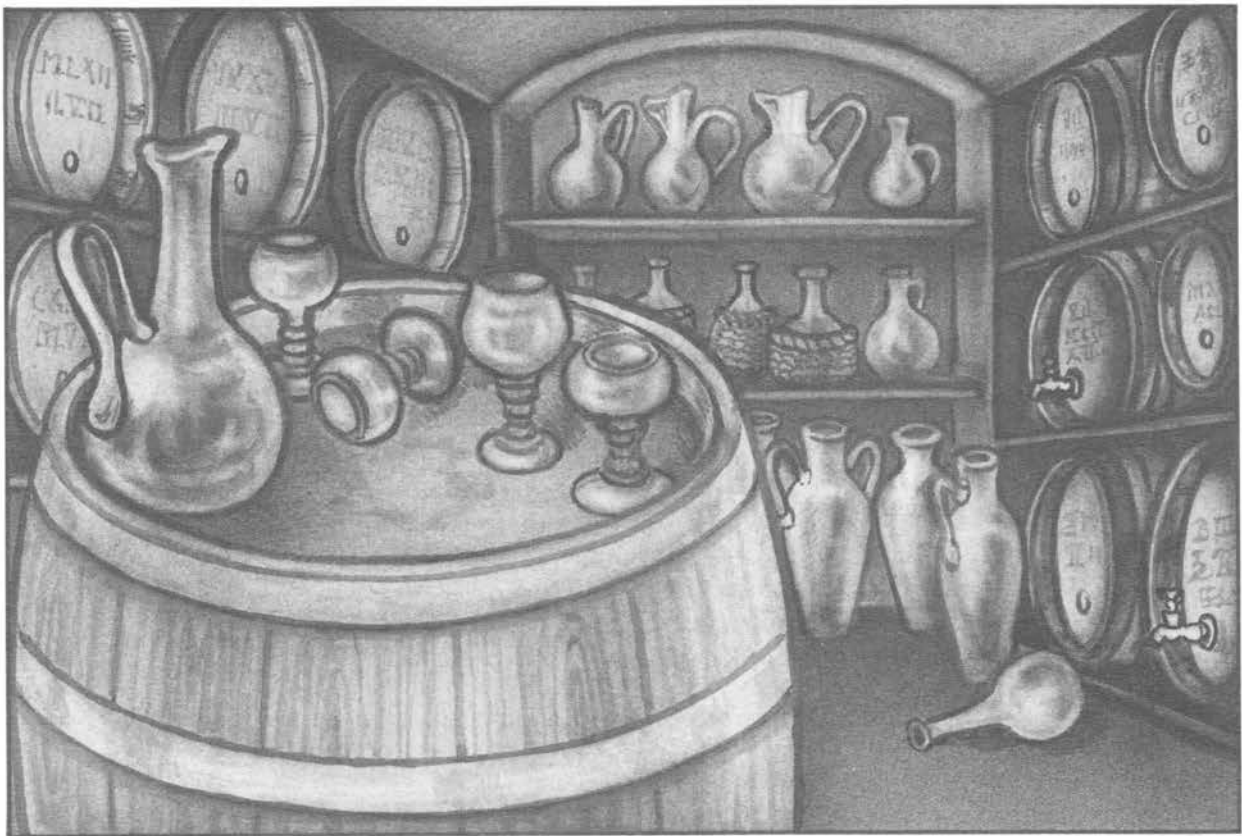
Mitteilung an die Spieler:

Ihr betretet einen großen Weinkeller. Dickbauchige Fässer liegen auf dem Boden und große Flaschen sind in Regalen gelagert. Der Besitzer dieses Weinkellers scheint einen mächtigen Durst zu haben. Im Moment ist er nicht anwesend, aber von irgendwo her ist sein lauter Gesang zu hören. Wollt ihr heimlich von dem Wein kosten?

Geheime Mitteilung:

Falls ein Held den Wein probiert, muß er 1 Punkt von seiner Geschicklichkeit abziehen. Schließlich sind die Helden im Dienst, und da wird nicht gebechert!

Der Weinkeller hat zwei offene Türen (zu Karte 29 und 16) und eine Tür mit einem Schnappverschluß (zu Karte 22). Diese Tür läßt sich vom Keller aus problemlos öffnen, schnappt aber zu, wenn die Helden durch sie hindurch auf Karte 22 gehen. Anschließend läßt sie sich nur schwer wieder aufbrechen.



Karte 24

Mitteilung an die Spieler:

Ihr betretet einen schmutzigen, verstaubten Raum, in dem ein paar Betten stehen. Die Kissen sind zerwühlt, manche zerrissen, die Decken fleckig und an einigen Stellen verschimmelt. Wollt ihr die Betten durchsuchen?

Geheime Mitteilung:

Der Raum ist einmal das Schlafzimmer der Knechte des Minotaurus gewesen, aber heute hausen nur noch ein paar bissige Ratten in den alten Betten.

Ein Held, der die Betten durchwühlen will, muß eine Klugheitsprobe ablegen. Wenn die Probe gelingt, sagst du zu dem Spieler: „Dein Held überlegt es sich noch einmal anders und verzichtet darauf, die Betten zu untersuchen. Was soll er dort auch schon finden – außer vielleicht ein paar ekelhaften Ratten.“ Falls der Spieler die Klugheitsprobe verpatzt, darf er die Betten durchsuchen – und wird prompt von einer Ratte in die Hand gebissen! Er muß für den Rest des Abenteuers einen Punkt von seiner Körperkraft abziehen.

Karte 25

Geheime Mitteilung:

Lege die Karte 25 aus, erlaube den Helden aber noch nicht, sie zu betreten, sondern lies ihnen zuerst die *Mitteilung an die Spieler* vor!

Mitteilung an die Spieler:

Ihr blickt in einen stockfinsternen Raum. Aus dem Dunkel klingen euch leise Geräusche entgegen. Es wispert und knistert, knackt und

seufzt. Da wird auch dem mutigsten Helden etwas seltsam zumute.

Geheime Mitteilung:

Vor den Helden liegt der Angstraum. Zunächst einmal müssen sie alle eine Mutprobe ablegen. Wenn einem Helden die Mutprobe gelingt, kann er seine Freunde an die Hand nehmen und in das Zimmer führen.

Wenn die Helden im Zimmer sind, solltest du ihnen ein wenig Angst machen, indem du sagst: „Ihr könnt immer noch nicht die Hand vor Augen sehen. Die unheimlichen Geräusche sind lauter geworden. Sie kommen euch näher. Jetzt ist auch noch ein Schmatzen zu hören . . . (Und so weiter, denk dir selbst noch etwas aus!)“ Im Finstern können die Helden die Ausgänge nicht finden, nicht einmal den, durch den sie hereingekommen sind.

Alle Spieler würfeln mit dem sechsseitigen Würfel. Erst wenn einer eine 6 würfelt, entdeckt er einen Ausgang (den du bestimmen darfst), und die Helden können den Angstraum verlassen. Wenn die Spieler in der ersten Runde keine 6 würfeln, dürfen alle noch einmal würfeln und so weiter. Wenn in einer Runde zwei Spieler eine 6 würfeln, entdecken die Helden zwei Ausgänge und können wählen, durch welchen sie hinausgehen wollen.

Karte 26

Mitteilung an die Spieler:

Ihr stoßt auf einen Abzweig im Gang. In welche Richtung wollt ihr euren Weg fortsetzen?

Geheime Mitteilung:

keine

Karte 27

Mitteilung an die Spieler:

Achtung! Lege Karte 27 aus, aber erlaube den Helden noch nicht, sie zu betreten. Lies ihnen erst die folgende *Mitteilung* vor!

Mitteilung an die Spieler:

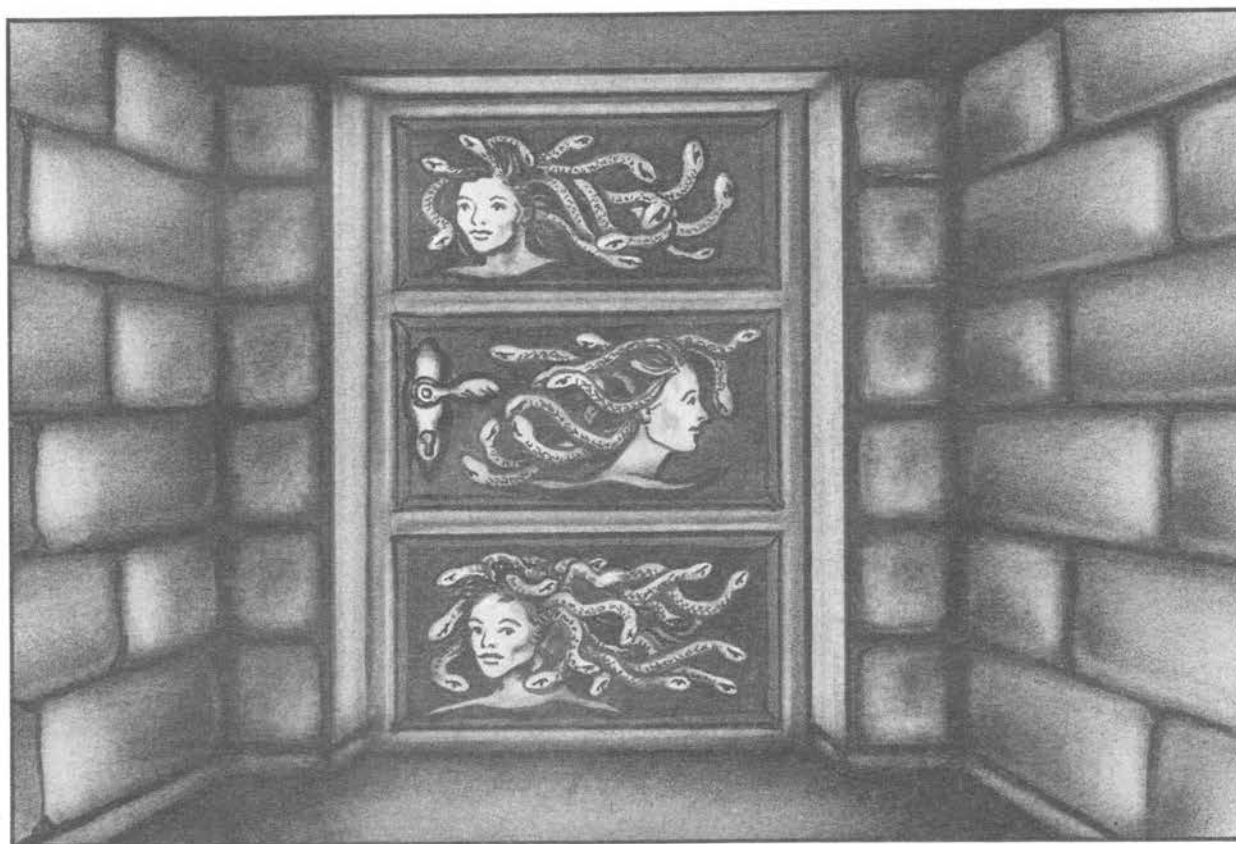
Der Gang endet vor einer geschlossenen Tür. Ob die Tür *verschlossen* ist, könnt ihr nur erfahren, indem ihr die Klinke herunterdrückt. Die Tür ist mit prachtvollen Schnitzereien und goldenen Verzierungen bedeckt. Ihr erkennt drei wunderschöne, aus Holz geschnitzte Frauen. Auf ihren Köpfen sind an Stelle von Haaren goldene Schlangen zu sehen. Was wollt ihr unternehmen?

Geheime Mitteilung:

Die Tür lässt sich mühelos öffnen. Solange die Helden nicht in das Zimmer auf Karte 27 schauen, sind sie nicht in Gefahr. Erst wenn sie die Tür geöffnet haben, zeigst du ihnen die Ungeheuerkarte „Gorgonen“ und liest ihnen die anschließende Mitteilung vor.

Mitteilung an die Spieler:

Jetzt seht ihr in das Zimmer hinein. Ihr entdeckt drei Frauen, die aber keineswegs hübsch, sondern abgrundtief häßlich sind. Auf ihren Köpfen winden und ringeln sich dünne grüne und schwarze Schlangen. Was tut ihr? Greift ihr die Frauen an?



Geheime Mitteilung:

Die Spieler haben nun mehrere Möglichkeiten. Falls sie nicht wissen, daß sie vor den schrecklichen Gorgonen stehen und die Frauen angreifen, erstarren die Helden zu Stein. Es sei denn, sie trinken die magische Tinktur, die sie vor dem Versteinern bewahrt. In diesem Fall können die Helden entweder das Gorgonenzimmer verlassen oder es durchqueren.

Wenn die Helden die gläsernen Mohnblumen von Karte 7 bei sich haben, können sie den Gorgonen eine Blume vorhalten und die Ungeheuer einschläfern und somit unschädlich machen. Für den Rückweg können sie die zweite Blume verwenden.

Falls die Helden zu Stein erstarren, geschieht folgendes. Du sagst zur Spielerrunde: „Es tut mir

leid, damit ist das Spiel für euch zuende.“ Natürlich werden die Spieler mit Enttäuschung reagieren, dann fährst du fort: „Doch halt, ich sehe gerade, ihr bekommt noch eine zweite Chance. Euer oberster Chef, der magische General der Büchergarde, befreit euch mit einem ganz speziellen Zauber aus eurer Klemme. Ihr hört einen lauten Knall und steht plötzlich wieder draußen vor dem Eingang des Labyrinths. Der Schreck ist euch so in die Knochen gefahren, daß ihr alle 1 Punkt von eurem Mut abziehen müßt. Jetzt könnt ihr das Abenteuer noch einmal von vorn beginnen. Aber eines kann ich euch versprechen.

Wenn ihr eurem Chef das nächste Mal unter die Augen tretet, wird es ein böses Donnerwetter setzen.“ (Du räumst alle Spielfeldkarten vom Tisch. Das Spiel beginnt von vorn.)

Karte 28

Mitteilung an die Spieler:

Ihr betretet einen großen Raum, in dem es entsetzlich nach Bier und Wein stinkt. Woher der Geruch kommt, wird euch sofort klar, als ihr die Unmenge leerer Flaschen erblickt, die überall im Zimmer auf dem Boden stehen.

In einer Ecke liegt schnarchend ein Ungeheuer. Offenbar hat diese Kreatur all die Flaschen geleert und schläft jetzt ihren Rausch aus.

Was wollt ihr tun, vorsichtig durch das Zimmer schleichen oder umkehren?

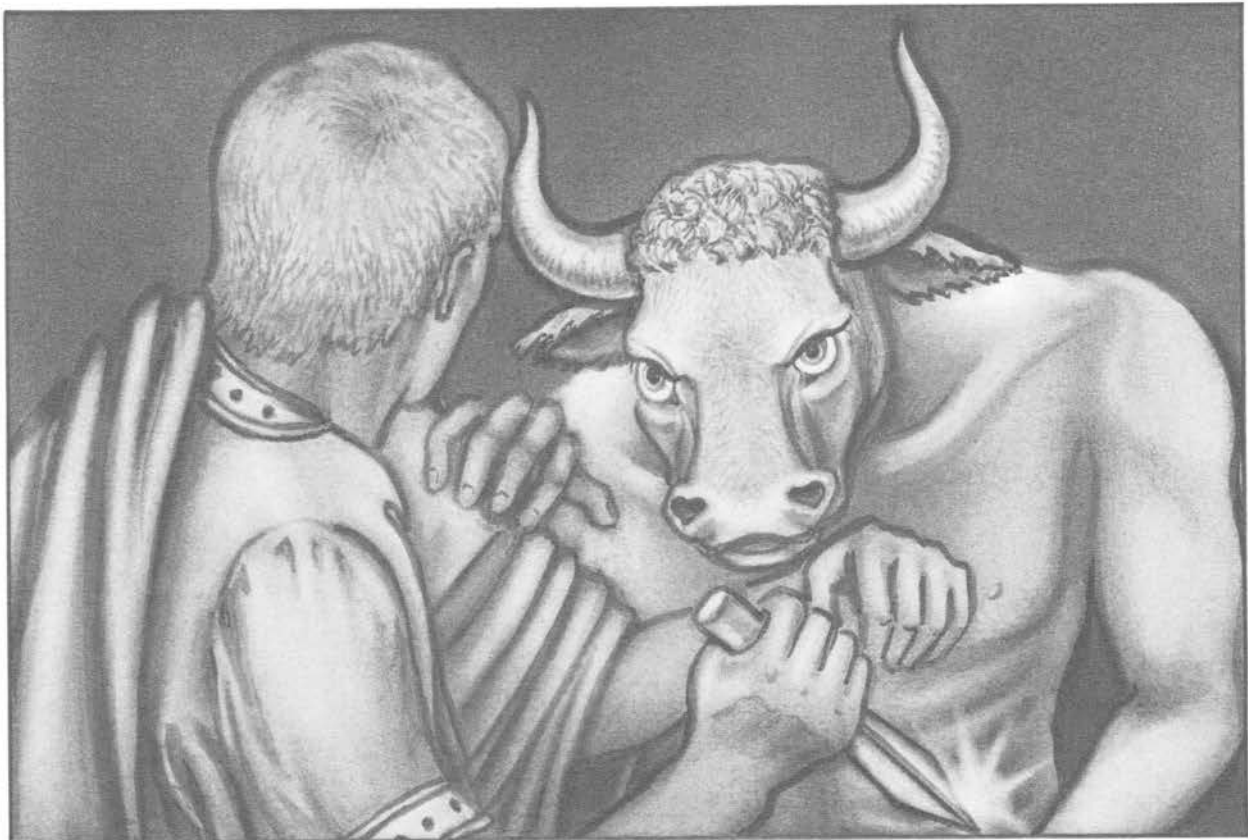
Geheime Mitteilung:

Du sagst zu den Spielern: „So sieht das Unge-

heuer aus“ und legst die Ungeheuerkarte „Kentauer“ auf den Tisch, drehst sie aber noch nicht um. Noch schläft der Pferdemensch ja. Die Helden können vorsichtig an ihm vorüberschleichen. Jeder von ihnen muß eine Geschicklichkeitsprobe ablegen. Wer die Probe verpatzt, stößt gegen eine Flasche. Da fährt der Pferdemensch hoch und greift die Helden an.

Nun müssen die Waffenkarten oder ein Zauberspruch darüber entscheiden, ob die Helden den Kentauer bezwingen.

Siegen die Helden, können sie Karte 28 überqueren; verlieren sie, müssen sie sich schleunigst zurückziehen – auf dem Weg, auf dem sie gekommen sind.



Karte 29

Mitteilung an die Spieler:

Ihr geht durch einen Gang, der in der Mitte scharf abknickt. Von beiden Gangenden kommt euch starker Alkoholdunst entgegen.

Geheime Mitteilung:

Der Geruch kommt aus dem Schlafrum und dem Weinkeller des Kentauren. Aber das wird den Spielern nicht verraten.

Karte 30

Mitteilung an die Spieler:

Ihr stoßt auf einen Abzweig im Gang. Welche Richtung wollt ihr einschlagen?

Geheime Mitteilung:

Keine. Vergiß nicht, die Karte herumzudrehen, die die Heldengruppe soeben verlassen hat. (Diese Regel gilt natürlich nur dann, wenn die Helden Ariadnes rotes Wollknäuel auf Karte 13 noch nicht gefunden haben.)

Karte 31

Mitteilung an die Spieler:

Ihr stoßt auf einen Abzweig im Gang. Welche Richtung wollt ihr einschlagen?

Geheime Mitteilung:

keine

Das Ende des Abenteuers

Und wieder haben die Büchergardisten eine große Heldentat vollbracht. Die vierzehn Kinder sind gerettet. Der Minotaurus mußte erleben, daß es keinen Sinn hat, sich mit den aufgeweckten und mutigen Helden anzulegen.

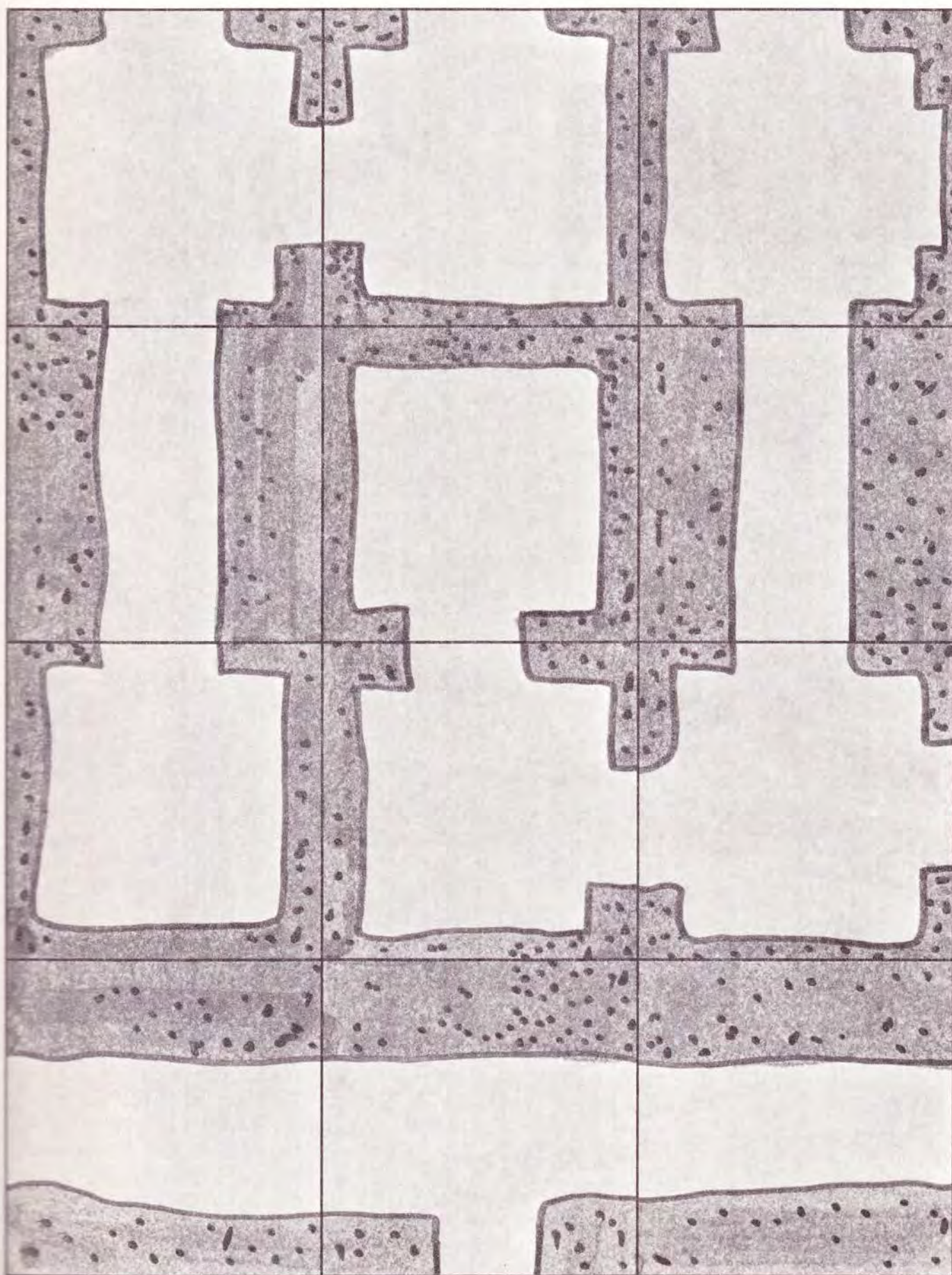
Natürlich haben die Büchergardisten eine dicke Belohnung verdient. Weil die Errettung der Kinder ein besonders schwieriges Abenteuer war, bekommt jeder Held *zwei*(!) Abenteuer-Marken (1 Diamant und 1 Wappen). Wenn die Helden im Verlauf des Abenteuers einmal von ihrem Magischen General aus einer Notlage befreit

werden mußten, bekommt jeder von ihnen nur den Diamant.

Ein Held, der drei Marken gesammelt hat, darf den Wert seiner schwächsten Eigenschaft auf dem Abenteuerpaß um 1 Punkt heraufsetzen.

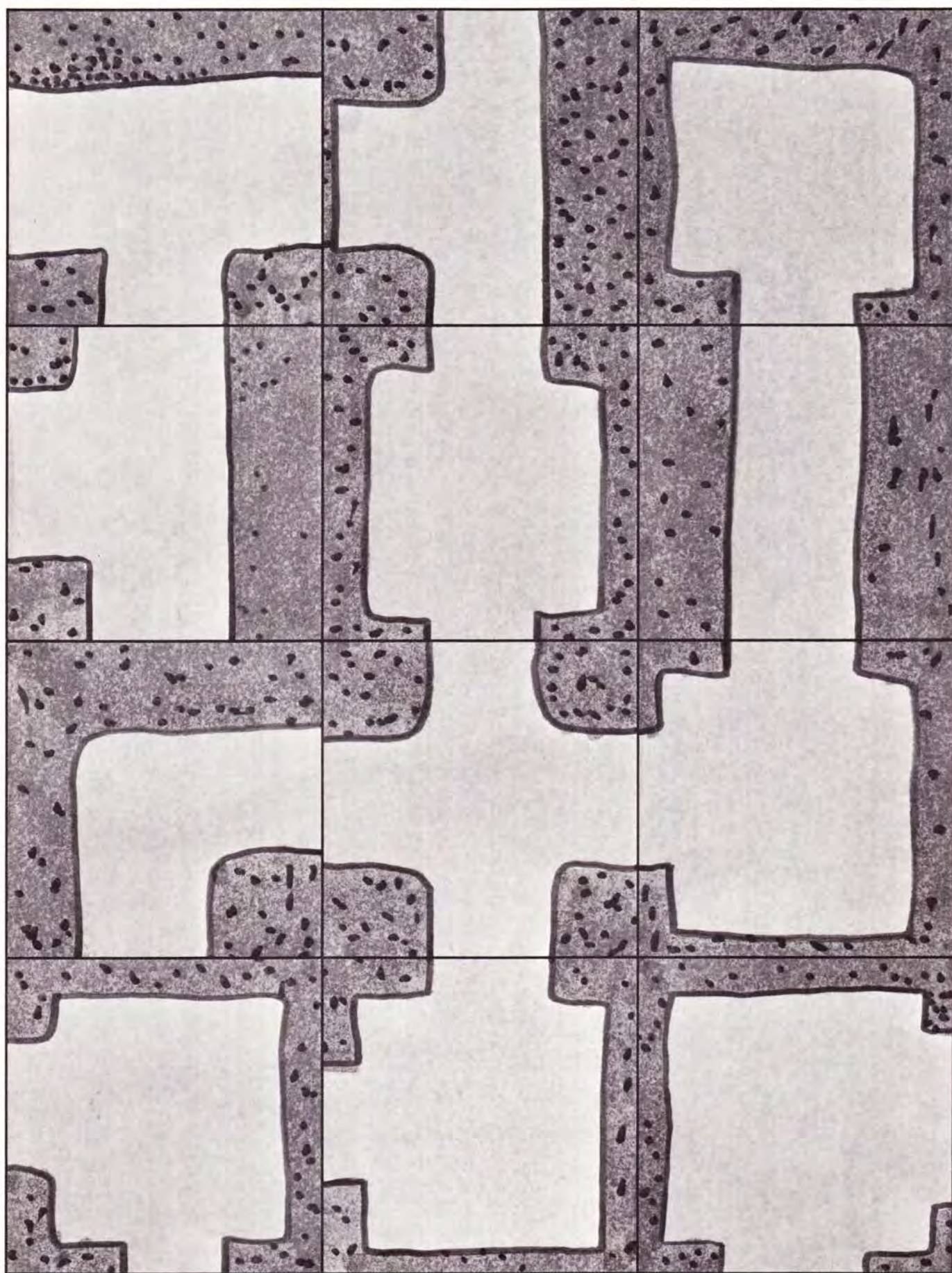
Ein Held, der während des Abenteuers eine Eigenschaft *herabsetzen* mußte, kann jetzt wieder den alten Wert einsetzen. Wenn er nämlich in ein neues Abenteuer zieht, sollte er wieder völlig fit sein!

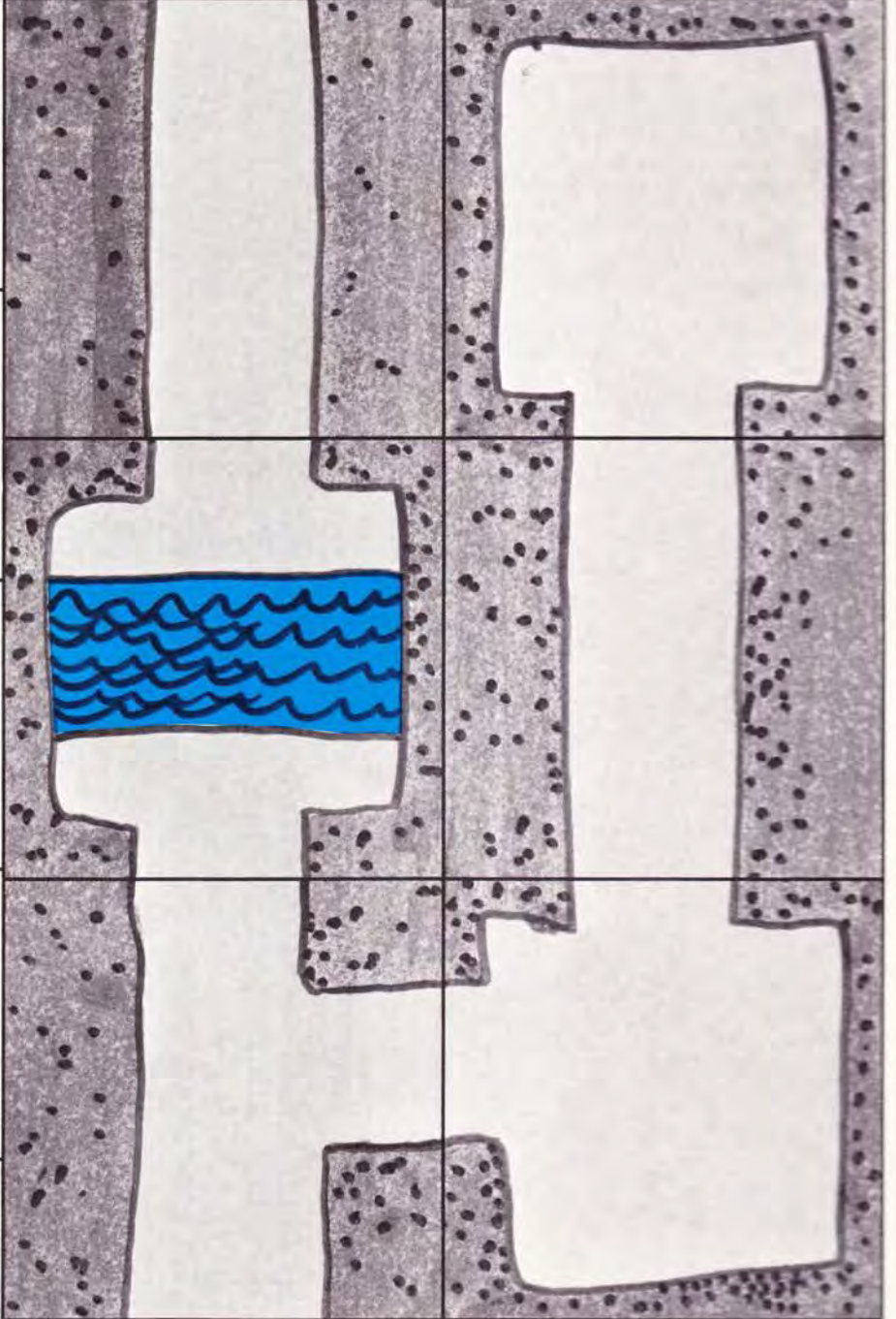
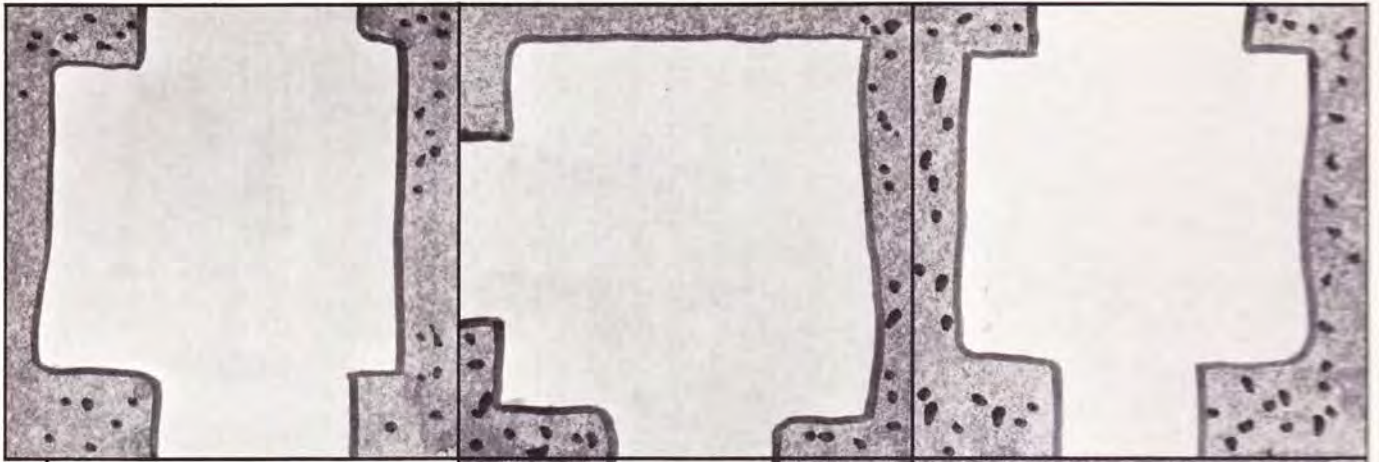
Schließlich warten noch eine Menge Abenteuer auf ihn!





VERSTEINERUNGS-
BLICK





Der Geheimbund des SCHWARZEN AUGES



Aventurien, das Land voller Abenteuer und Geheimnisse, erwartet Dich! Es gibt dort eine ungewöhnliche Stadt – die „Bücherstadt“. In einer riesigen Bücherei findest Du alle Abenteuer-Bücher dieser Welt. Und da diese Bücherei in Aventurien steht, ist es keine normale Bibliothek, sondern eine magische.

Manchmal geschieht in den Büchern etwas Seltsames. Die Bösewichter und Ungeheuer, die zum Buch gehören, erwachen plötzlich zum Leben und wollen die Geschichte verändern – sie wollen die Guten besiegen. Was würdest Du tun, wenn Tom Sawyer keinen Weg aus der Tropfsteinhöhle findet oder wenn Siegfried vom Drachen besiegt würde? Das darf auf keinen Fall passieren! Um so etwas zu verhindern, gibt es in Aventurien den „Geheimbund des Schwarzen Auges“. Alle Mitglieder dieses Geheimbundes nennen sich die „Büchergarde“. Sie passen auf, daß die Abenteuer der Bücher nicht plötzlich verändert werden. Passiert aber trotzdem in einem der Bücher etwas Unheimliches, reisen sie – auf magische Weise – direkt in das Abenteuer hinein. Dann müssen sie sofort eingreifen und dafür sorgen, daß Tom Sawyer tatsächlich einen Weg aus der Tropfsteinhöhle findet, daß Siegfried wirklich den Drachen besiegt, daß Robin Hood der Gerechte bleibt, der den Reichen nimmt und den Armen gibt.

Nun, wäre das nichts für Dich?

Wunderbare Abenteuer warten auf Dich – mit dem „Geheimbund des Schwarzen Auges“.



„Der Geheimbund des Schwarzen Auges“ ist ein besonderes Spiel. Es gibt einen Spielleiter und es gibt Mitspieler, „Helden“ genannt. Mitspielen können bei diesem „Rollenspiel“ alle, auch ohne Regelkenntnis. Jeder Spieler schlüpft für die Dauer des Spiels in die Rolle eines Helden.

Für die Mitspieler stehen verschiedene Helden-Typen zur Auswahl: **Zauberer, Späher und Kämpfer**. Diese drei haben unterschiedliche Fähigkeiten:

Der Kämpfer ist besonders stark, der Späher ist besonders geschickt und der Zauberer besonders klug.



Die Helden bilden eine Gruppe, die gemeinsam in das Abenteuer zieht. Nur gemeinsam sind sie stark genug, die Aufgaben zu lösen und mit den Gefahren fertig zu werden.

Die Spieler dürfen nicht wissen, was auf sie zukommt, sonst wäre das Spiel ja ohne Spannung für sie. Deshalb hat der Spielleiter eine ganz wichtige Aufgabe. Er, der „Meister des Schwarzen Auges“, führt die Spieler durch das Abenteuer. Natürlich muß er die Spielregeln kennen, das „Regelbuch“. Er allein hat auch das „Abenteuerbuch“ gelesen und weiß, welche Gefahren auf die Helden warten. Er kennt den Weg und führt die Spieler durch das Abenteuer.

Und wenn die Helden dieses Abenteuer bestanden haben – viele weitere Abenteuer warten auf sie.

Jeder Spieler kann seinen „Helden“ behalten und mit ihm in das nächste Abenteuer ziehen. Je mehr Abenteuer ein Held erlebt, desto erfahrener wird er: Geschickter, klüger, stärker.



Dieses Abenteuerbuch gehört zur Spielserie „Der Geheimbund des Schwarzen Auges“. Um das Abenteuer zu spielen, benötigst Du das „Abenteuer-Spiel“. Es enthält die Grundregeln und das zum Spielen notwendige Zubehör.

Mit dem Abenteuerbuch „Im Labyrinth der Gefahren“ besitzt Du ein fertiges Abenteuer, das nur für den Spielleiter, den „Meister des Schwarzen Auges“ bestimmt ist. Im Buch findest Du auch die speziellen Zubehöreile, die für dieses Abenteuer notwendig sind.

Droemer
Knaur®

31004



4

002998 017516

01751

