

DAS HESSELBERG SPIEL



DER SCHWARZE
CONRAD

SPIELANLEITUNG

Das Hesselberg-Spiel

Der Schwarze Conrad

Als der Raubritter Conrad zu Lentersheim im Jahre 1246 von einem Italien-Feldzug in seine Heimat zurückkehrt, findet er seine Burg völlig zerstört vor – soweit die Überlieferung.

Hier beginnt unsere Geschichte vom schwarzen Conrad!

Eine Burg in Schutt und Asche – ein Berg ohne Machthaber. Davon angetrieben, machen sich die Spieler auf, um den Gipfel zu erklimmen und dort ihre eigene Festung zu errichten und sich selbst die Vorherrschaft auf dem Hesselberg zu sichern! Beeilt Euch und macht Euch auf, eure Widersacher sind gewiss schon unterwegs! Aber hütet Euch vor dem schwarzen Conrad! Noch immer streift er auf den Wegen des Berges umher um Euch daran zu hindern sein Erbe anzutreten!



DER SCHWARZE
CONRAD

Variante 1: „Kampf um die Burg“

2-4 Mitspieler, 7-99 Jahre, Spieldauer ca. 60 Minuten

Material:

- Spielplan
- 8 Spielfiguren (2 pro Farbe)
- 1 Spielfigur „Schwarzer Conrad“ (schwarzer Spielstein)
- 1 „Ziehwürfel“ (1-5, Raubritter)
- 1 „Streitwürfel“ (3x Raubritter, 3x Stern)
- 6 Baupläne
- 4 Sammelkarten (Truhen)
- 72 Rohstoffplättchen (je Rohstoff 18 Plättchen)



Vorbereitung:

Spielfiguren

Jeder Mitspieler benötigt 2 Spielfiguren einer Farbe.

Würfel

Für das Spiel werden 2 Würfel benötigt.

A) Ziehwürfel (1-5, Raubritter)

B) „Streitwürfel“ (Symbole: Raubritter und Stern)

Rohstoffe

Folgende Rohstoffe findet man auf dem Weg zum Hesselberggipfel: Schafwolle, Holz, Stein und Obst.

Die 72 Rohstoffplättchen werden auf einen Vorratshaufen gelegt.

All diese Materialien benötigt man, um eine Burg zu errichten und deren Bewohner versorgen zu können.

Bauplan

Die *Baupläne* werden zunächst gemischt. Jeder Mitspieler zieht einen *Bauplan*, den kein anderer Spieler sehen darf.

Dieser *Bauplan* zeigt, welche 11 Rohstoffe für den Bau der Burg benötigt werden und gesammelt werden müssen. Die nicht benötigten *Baupläne* kommen zurück in die Schachtel

Truhe (Sammelkarte)

Jeder Spieler erhält eine *Truhe* gemäß seiner Spielerfarbe. Von jedem Rohstoff können nur 4 Rohstoffplättchen in der *Truhe* gesammelt werden. Jeder Spieler legt seine *Truhe* aufgedeckt und für jeden gut sichtbar vor sich ab.

Der schwarze Conrad

Die Figur „*der schwarze Conrad*“ wird auf das schwarze Feld „C“ neben der Burgruine (oben rechts) gesetzt.

Das Spiel beginnt

Am Fuße des Berges befinden sich 4 Startbereiche (lila), mit je 2 *Startfeldern*.

Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt und setzt eine seiner beiden Spielfiguren auf ein beliebiges *Startfeld*. Dieser Vorgang wird dann im Uhrzeigersinn bis zum letzten Spieler fortgesetzt. Der letzte Spieler darf seinen zweiten Spielstein zuerst setzen.

Im Gegenuhrzeigersinn folgen die anderen Spieler, bis von jeder Farbe 2 Spielsteine positioniert wurden. Der Spieler, der den ersten Spielstein gesetzt hat, setzt somit auch den letzten Spielstein.

Würfeln und Ziehen

Die Spieler würfeln nacheinander. Nach jedem Zug zieht man eine seiner beiden Spielfiguren um die gewürfelte Augenzahl in eine beliebige Richtung.

Zieht die Spielfigur auf ein *Rohstofffeld*, so darf (kein Muss!) sich der Spieler ein entsprechendes *Rohstoffplättchen* vom Vorratshaufen nehmen und dieses in seine *Truhe* legen.

Sollten alle Rohstoffe einer Sorte aufgebraucht sein, so kann kein Rohstoff gezogen werden.

Die schwarz markierten Wegkreuzungen werden beim Ziehen der Spielfiguren ganz normal mitgezählt.

Seltener Fall: Sollte ein Spieler die gewürfelte Augenzahl in keine Richtung vollständig ziehen können, so muss ein beliebiger Rohstoff aus der eigenen *Truhe* auf den Vorratsstapel abgelegt werden und sein Zug gilt als beendet. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der Weg ist nicht breit genug für 2 Spielfiguren!

Zieht der Spielstein auf ein bereits besetztes Feld, so drängt er die dortige Figur vom Weg ab und der aktive Spieler versetzt diese auf ein beliebiges *Quellenfeld* (blaues Wasser). Zusätzlich nimmt sich der aktive Spieler einen beliebigen Rohstoff aus der *Truhe* des anderen und legt diesen in seine eigene *Truhe*! Ist die *Truhe* des aktiven Spielers bereits voll, wird trotzdem ein beliebiger Rohstoff vom Gegenspieler gezogen, dieser jedoch auf den Vorratshaufen gelegt.

Findet diese Aktion auf einem *Rohstofffeld* statt, darf dem Gegenspieler – wie oben beschrieben – ein Rohstoff abgenommen, jedoch kein zusätzlicher Rohstoff der Farbe des *Rohstofffeldes* vom Vorratshaufen genommen werden.

Die bestrafte Spielfigur, die auf ein *Quellenfeld* versetzt wurde, darf ab dem nächsten Zug von dort aus den Weg fortsetzen.

Schwarzer Conrad

Wird der Raubritter gewürfelt, greift der *schwarze Conrad* ins Spielgeschehen ein. Nach diesem Wurf wird erneut gewürfelt.

A) >> Augenzahl 1-5:

Die erreichte Augenzahl zieht der *schwarze Conrad* im Uhrzeigersinn von Wegkreuzung zu Wegkreuzung. Der *schwarze Conrad* hat dich auf seinem Streifzug entdeckt! Die letzte Spielfigur, die der *schwarze Conrad* vor seinem Ziel auf dem Rundweg überholt, wird von ihm in einen Kampf verwickelt. Hierfür würfelt der entdeckte Spieler einmal mit dem „*Streitwürfel*“:

> wird der „Raubritter“ gewürfelt: Der schwarze Conrad gewinnt diese Auseinandersetzung und raubt dem Spieler einen Rohstoff. Der Spieler muss einen Rohstoff seiner Wahl an den schwarzen Conrad abtreten und legt diesen auf ein freies Rohstofffeld in die Ruine des schwarzen Conrads.

> wird der „Stern“ gewürfelt: Der Spieler entscheidet die Auseinandersetzung mit dem schwarzen Conrad für sich und darf einen Rohstoff seiner Wahl aus der Ruine ziehen und in seine Truhe legen. Befindet sich zu diesem Zeitpunkt kein Rohstoff in der Ruine des schwarzen Conrads, kann auch kein Rohstoff eingezogen werden.

B) >> Wird erneut der Raubritter gewürfelt, darf der aktive Spieler den schwarzen Conrad auf eine Wegkreuzung seiner Wahl stellen. Der letzte Spieler, den er dabei auf seinem Weg überholt, wird in einen Kampf verwickelt (Ablauf wie oben beschrieben). Die Wegkreuzung auf der der schwarze Conrad zum Stehen kommt, gilt als gesperrt und darf von keiner Spielfigur passiert (übersprungen) werden. Kommt der schwarze Conrad auf einer Kreuzung zum Stehen, auf der sich gerade eine andere Spielfigur befindet, so wird diese vom aktiven Spieler auf ein Quellenfeld verbannt und der betroffene Spieler muss einen beliebigen Rohstoff in die Ruine des schwarzen Conrads legen.

Das Ziel in Reichweite, die Truhe gesichert

Sobald ein Spieler alle Rohstoffe, die er für den Bau seiner Burg benötigt, gesammelt hat, darf er seinen Bauplan offenlegen und vorzeigen.

Ab diesem Zeitpunkt dürfen seine Spielfiguren auf dem Weg zum Gipfel zwar noch vom Weg abgedrängt und anschließend auf ein Quellenfeld (im Gipfelareal in den Steinbruch) verbannt werden, müssen jedoch keinen Rohstoff mehr an den Widersacher abtreten! Alle Rohstoffe in der Truhe, die nicht für den Bau der Burg benötigt werden, werden wieder auf den Rohstoffhaufen gelegt. Seine eigene Truhe gilt ab diesem Zeitpunkt als verschlossen und die Schätze als gesichert.

Ein Spieler mit einer gesicherten Truhe kann keine Rohstoffe mehr von anderen Mitspielern erbeuten.

Wird ein Spieler mit einer gesicherten Truhe in ein Duell mit dem schwarzen Conrad verwickelt und verliert diese Auseinandersetzung, so muss er seine Figur auf ein beliebiges Quellenfeld (bzw. im Gipfelareal in den Steinbruch) setzen. Gewinnt er das Duell, so darf er den schwarzen Conrad auf eine Wegkreuzung seiner Wahl setzen.

Die Regel des letzten überholten Spielers wird in diesem Fall ausgesetzt!

Gipfelareal und Zielbereich

Befindet sich eine Spielfigur bereits im Gipfelareal und wird vom Weg abgedrängt, so darf diese nur in den Steinbruch versetzt werden und der Spieler muss von dort den Aufstieg zum Gipfel fortsetzen.

Um über eines der beiden Zielfelder („Ziel“, Farbe blau) am Gipfel in den Burghof (Zielbereich) einzuziehen zu können, muss die exakte Augenzahl gewürfelt werden.

Wenn sich eine Spielfigur im Zielbereich einfindet, darf sie diesen nicht mehr verlassen. Der Zielbereich bietet Platz für mehrere Spielfiguren.

Ende des Spiels

A) Das Spiel endet, sobald ein Spieler beide Figuren ins Ziel gebracht hat und sich die notwendigen Rohstoffe gemäß seinem Bauplan in der Truhe befinden. Der Spieler hat das Recht, seine Burg auf dem Gipfel zu errichten und tritt die würdige Nachfolge des schwarzen Conrads an.

B) Gelingt es dem schwarzen Conrad ausreichend Rohstoffe in seiner Ruine zu sammeln, bevor ein Spieler beide Spielfiguren gemäß A) ins Ziel bringt, endet das Spiel sofort. Der schwarze Conrad konnte nicht besiegt werden! Er wird eine neue Burg am Hesselberg errichten und seine Schreckenherrschaft fortsetzen. So viele Rohstoffe benötigt der schwarze Conrad in seiner Ruine um das Spiel zu gewinnen:

2 Spieler: 6 Rohstoffe / 3 Spieler: 8 Rohstoffe / 4 Spieler: 10 Rohstoffe

Ihr wollt es noch etwas kniffliger haben?

Kein Problem. Probiert doch bei einem eurer nächsten Spiele noch die Variante „Einer muss bereits oben sein“ aus:

Die Truhe eines Spielers gilt erst dann als gesichert, wenn sich zusätzlich eine seiner beiden Spielfiguren im Zielbereich befindet.

Ein Spieler darf seine Truhe somit erst offenlegen, wenn er a) alle nötigen Rohstoffe gesammelt hat und b) eine seiner Spielfiguren in den Zielbereich gebracht hat. Anschließend gelten die gleichen Regeln wie im Punkt „Das Ziel in Reichweite, die Truhe gesichert“ beschrieben.

Das Spiel ist gewonnen, wenn die zweite Spielfigur im Zielbereich eingezogen ist.

Variante 2 : „Wettlauf zum Gipfel“

2-4 Mitspieler, ab 5 Jahre, Spieldauer ca. 30 Minuten

Material

- Spielplan
- 8 Spielfiguren (2 pro Farbe)
- 1 Spielfigur „Schwarzer Conrad“
- 1 Würfel (1-5, Raubritter)
- 4 Truhen (Sammelkarten)
- 72 Rohstoffplättchen [je Rohstoff 18]



Vorbereitung

Jeder Spieler erhält 2 Spielfiguren einer Farbe und eine Truhe in der gleichen Spielfarbe.

Der schwarze Conrad

Die Figur „der schwarze Conrad“ (schwarzer Spielstein) wird auf das schwarze Feld neben der Burgruine gesetzt.

Das Spiel beginnt

Ziel dieser Variante ist es, 12 beliebige Rohstoffe zu sammeln und beide Spielfiguren in den Zielbereich zu bringen.

Jeder Spieler setzt seine beiden Spielfiguren auf ein *Startfeld* von zwei unterschiedlichen Startbereichen. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt und würfelt.

Die Spieler würfeln nacheinander. Bei jedem Zug zieht man eine seiner beiden Spielfiguren um die gewürfelte Augenzahl in eine beliebige Richtung.

Zieht die Spielfigur auf ein *Rohstofffeld*, darf sich der Spieler ein entsprechendes *Rohstoffplättchen* vom Vorratshaufen nehmen und dieses in seine *Truhe* legen. Sind alle Rohstoffe einer Sorte aufgebraucht, so kann kein Rohstoff gezogen werden.

Zieht der Spielstein auf ein bereits besetztes Feld, so darf er sich neben die dortige Figur setzen. Handelt es sich dabei um ein Rohstofffeld, darf jedoch kein Rohstoff gezogen werden. Ist ein Feld bereits von 2 Spielfiguren besetzt, kann keine dritte Figur dort Platz finden.

Kann ein Zug nicht vollständig gezogen werden, so bleibt der Spielstein auf der aktuellen Position und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wird der *Raubritter* gewürfelt, so greift der *schwarze Conrad* ins Spielgeschehen ein.

Nach diesem Wurf wird erneut gewürfelt. Die erreichte Augenzahl zieht der *schwarze Conrad* im Uhrzeigersinn von Wegkreuzung zu Wegkreuzung. Wird erneut der *Raubritter* gewürfelt, darf der Spieler den *schwarzen Conrad* auf eine Wegkreuzung seiner Wahl stellen.

Die Wegkreuzung, auf der der *schwarze Conrad* zum Stehen kommt, gilt als gesperrt und darf von keiner Spielfigur passiert (übersprungen) werden.

Beendet der *schwarze Conrad* seinen Zug auf einer Kreuzung, die von einem Spieler besetzt ist, wird diese Figur vom aktiven Spieler auf ein beliebiges *Quellenfeld* verbannt und der betroffene Spieler darf den Aufstieg zum Hesselberggipfel von dort aus fortsetzen.

Um in den Zielbereich einzuziehen, muss nicht die exakte Augenzahl gewürfelt werden.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ein Spieler beide Figuren ins *Ziel* gebracht hat und seine *Truhe* mit 12 beliebigen Rohstoffen gefüllt wurde.

Autoren: René Urban, Stefan Hofecker
Echtzeit Macher
Obermichelbach 19
91749 Wittelshofen
www.echtzeitmacher.de

Grafik-Design: Christian Eiber | ArtWork | ce-artwork.de

Anzahl der Spieler: 2-4
Alter: 7 - 99 Jahren
Spieldauer: ca 60 min.



Wir schreiben das Jahr 1246.

Der Raubritter Conrad zu Lentersheim hat seine Macht über den Hesselberg verloren. Seine Burg liegt in Schutt und Asche. Davon angetrieben macht ihr euch auf, den Gipfel zu erklimmen um dort eure eigene Festung zu errichten und euch selbst die Vorherrschaft auf dem Hesselberg zu sichern. Beeilt euch, eure Widersacher sind gewiss schon unterwegs!

Aber hütet euch vor dem schwarzen Conrad! Er lauert stets auf den Wegen des Berges um euch daran zu hindern, SEIN Erbe anzutreten ...

Achtung!
Spiel beinhaltet verschluckbare Kleinteile



EM-SC-1/2024

Echtzeit Macher
Obermichelbach 19
91749 Wittelshofen
kontakt@echtzeitmacher.de

Hier geht's zur
Spielanleitung und vielen
weiteren Informationen
über den Hesselberg
und die Spielermacher!



Besuchen Sie selbst den Hesselberg!
Infos zur Anfahrt, zu Wanderwegen,
Gastronomie, usw. erfahren Sie unter
www.hesselberg.de

Sie möchten eine geführte Tour in der
Hesselbergregion buchen? Dann sind Sie
bei uns ebenfalls richtig:
www.echtzeitmacher.de