

MYSTIC PATHS™

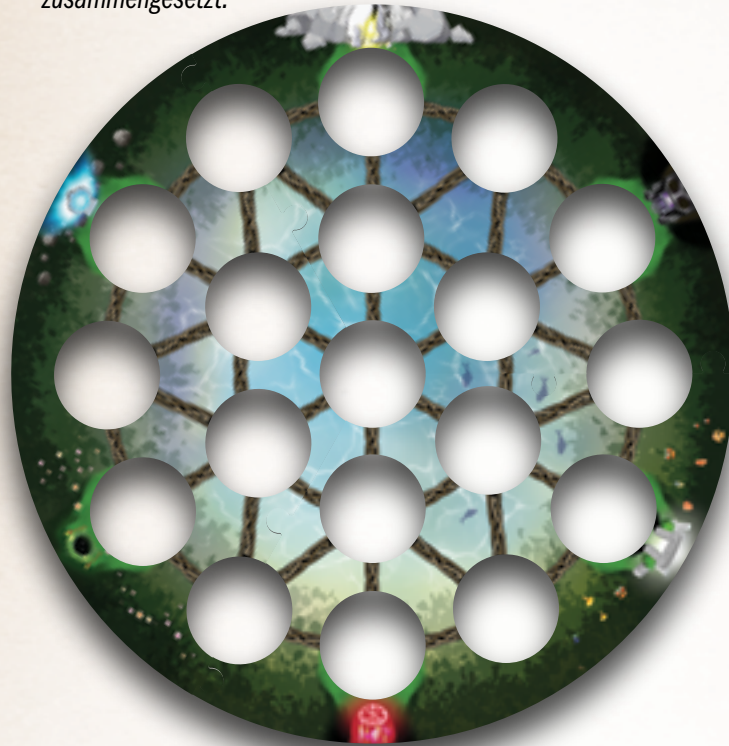
Als Lehrlinge in der Schule der Magie müssen die Spieler ihre Abschlussprüfung bestehen. Diese findet im Ewigen Wald statt. Dieser Ort ist so entfernt gelegen, dass er nur in der 4. Dimension gefunden werden kann. Das ist der Bereich zwischen der Geisterwelt und unserer realen Welt. Niemand kann alleine durch den Ewigen Wald gehen, denn er ist reich mit magischen Portalen bestückt. Diese Portale sind verschlossen und können nur mit magischen Wörtern geöffnet werden. Das sind tatsächlich einfache Wörter ... Personen, Orte oder Dinge aus unserer realen Welt. Aber kein Spieler kann diese Wörter selbst sprechen. Er muss sich auf seine Teampartner verlassen, dass sie diese Wörter für ihn sprechen. Die jungen Lehrlinge werden bald erkennen, dass der Ewige Wald in der Lage ist, die Geisterwelt mit der realen Welt zu verbinden, aber NUR, wenn die Spieler sich gedanklich mit ihren Teampartnern verbinden.



SPIELMATERIAL

1 SPIELBRETT

Hier findet das magische Geschehen statt – zu Spielbeginn werden die 3 Teile zusammengesetzt.



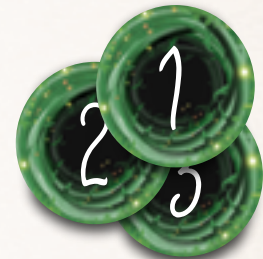
6 LEHRLINGE UND SOCKEL (1 je Farbe)



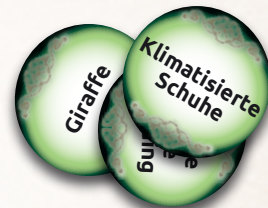
6 ZAUBERER- POKALE (doppelseitige Plättchen)



30 FORTSCHRITTSMARKER (je 5 in 6 Farben)



60 PORTALE (+ ein paar leere Portale für eigene Ideen)



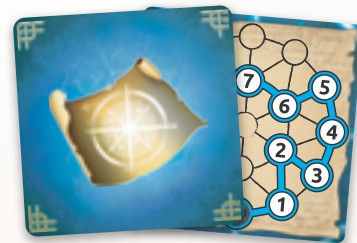
42 NICHT-MARKER (je 7 in 6 Farben)



108 HINWEISKARTEN



30 PFADKARTEN



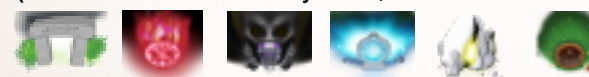
5 RUNDENKARTEN



SPIELVORBEREITUNG



Beispiel: Spielaufbau für 3 Spieler

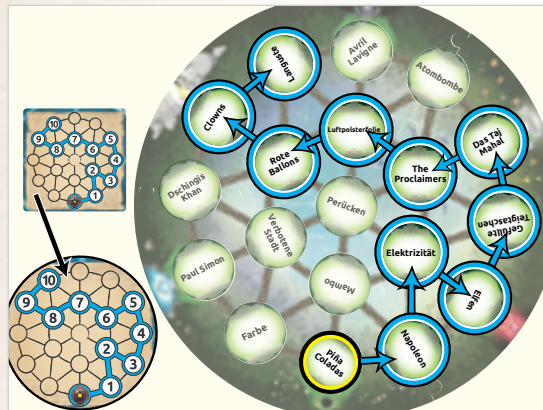
- Das **Spielbrett** wird zusammengesetzt und in der Mitte der Spielfläche ausgebreitet. Zufällig werden **19 Portale** genommen und auf die leeren Felder des Spielbretts verteilt. Die **5 Rundenkarten** werden neben dem Spielbrett offen gestapelt.
- Jeder Spieler nimmt den **Lehrling** einer Farbe mit **Sockel**, **5 Fortschrittsmarker** und **7 NICHT-Marker**. Jeder Spieler nimmt die 3 **Fortschrittsmarker** mit den Nummern **1, 2 & 3** und legt sie offen vor sich ab. Die beiden anderen bilden seine Reserve.
- Dann setzt jeder seinen Lehrling mit Sockel auf ein Portal, das mit einem Startsymbol verbunden ist. (Jeder wählt das Startsymbol, das ihm am nächsten ist. Das ist sein Startplatz).
 Dies sind die 6 Startsymbole.
- Die **Hinweiskarten** werden gemischt und an jeden Spieler 4 Stück verdeckt ausgeteilt. **Hinweiskarten** bleiben in der Hand verborgen, bis sie offen ausgespielt werden.
- Die **Pfadkarten** werden gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt 1 davon. Diese Karte zeigt den geplanten Pfad des Spielers und sie wird erst am Spielende aufgedeckt.

SPIELZIEL

Das Grundspiel wird kooperativ gespielt und die Spieler versuchen, als Team möglichst viele Punkte zu erreichen. Sie wurden alle in den Ewigen Wald transportiert. Dort versuchen sie, über ihren jeweils eigenen vorgegebenen Pfad durch das mystische Labyrinth zu finden. Der Pfad jedes Spielers ist einzigartig und jeder kennt nur seinen eigenen Pfad. Aber die Teampartner werden benötigt, um die versiegelten Portale auf dem Pfad zu öffnen. Dafür werden ihnen Hinweise gegeben - denn NUR sie können jeden einzelnen Spieler bis zum Ende seines Pfades führen.

SPIELABLAUF

1 - DIE EIGENE PFADKARTE STUDIERN



Die Pfadkarte zeigt den vorbestimmten Pfad, dem jeder Spieler durch den Ewigen Wald folgen muss. Das Symbol auf der Pfadkarte stellt das Startsymbol des Spielers auf dem Spielbrett dar. Die Nummern 1 - 10 sind die einzelnen Schritte des Pfades, die zu den entsprechenden Portalen auf dem Spielbrett gehören.

Wir empfehlen, neuen Spielern als Beispiel eine Pfadkarte zu zeigen, um zu erklären, wie der Mystische Pfad mit den Portalen des Spielbretts zusammenhängt. So sollte jeder verstehen, wie seine eigene Pfadkarte funktioniert.

2- HINWEISE FÜR DIE 3 ERSTEN SCHRITTE DES EIGENEN PFADES GEBEN

Um auf dem eigenen Pfad fortzuschreiten, muss jedes Portal von den anderen Spielern geöffnet werden. Der Spieler muss den anderen Hinweise so geben, dass sie erfolgreich das geheime Wort raten können, das das nächste Portal auf seinem Pfad öffnet.

Um das zu tun, wählt jeder Spieler die Hinweise so, dass sie am besten zu den Schritten auf seinem Pfad passen. NUR mit den Hinweisen auf seiner Hand kann der Spieler den jeweils nächsten Schritt beschreiben. Er beginnt mit Schritt 1 und wählt eine seiner Handkarten, die das Wort auf dem Portal des ersten Schrittes seines Pfades am besten beschreibt. Die Hinweiskarte wird so ausgespielt, dass sie in Richtung der anderen Spieler zeigt, damit diese sie gut lesen können.

Dann legt er den Fortschrittsmarker „1“ auf das nicht benutzte Wort der Hinweiskarte. Damit zeigt er an, dass das sichtbare Wort der Hinweis für diesen Schritt ist. Ebenso verfährt er für das 2. und 3. Portal seines Pfades. Nachdem alle Spieler dies getan haben, liegen vor jedem Spieler 3 Hinweiskarten mit je 1 Fortschrittsmarker offen aus.



Ein Spieler kann einen NICHT-Marker auf eine gespielte Hinweiskarte legen (ohne das Hinweiswort zu verdecken). Das bedeutet, dass er das Gegenteil des angegebenen Wortes meint.

Beispiel: Ein Spieler möchte darauf hinweisen, dass sein Schritt zum Portal mit den Worten Empire State Building führt. Er könnte den Hinweis KURZ auslegen und auf die Karte einen NICHT-Marker, sodass der Hinweis nun NICHT KURZ lautet.



3 - DEN PFADE RATEN

Die Gruppe entscheidet, der Pfad wessen Spielers zuerst geraten wird. Dieser Spieler ist „an der Reihe“ (= Spielzug).

Wenn die Spieler versuchen, den Pfad eines anderen Spielers zu raten, diskutieren die ratenden Spieler gemeinsam und entscheiden sich dann für eine Antwort. Nachdem sie sich geeinigt haben, berührt einer dieser Spieler das Wort auf dem Spielbrett, um anzuzeigen, welches Portal ihrer Meinung nach der nächste richtige Schritt (in Reihenfolge der Fortschrittsmarker) auf dem geheimen Pfad des Spielers ist, dessen Pfad geraten wird. Nachdem das Portal berührt wurde, kann diese Entscheidung nicht rückgängig gemacht werden! Es ist eine gute Strategie, auch die folgenden Hinweise zu beachten, um möglichst den richtigen Pfad zu finden:

Wenn die Spieler falsch raten:

- Der Spieler muss aufpassen, nicht die richtige Antwort zu verraten.
- Er legt einen seiner NICHT-Marker auf das falsch geratene Wort. Dadurch wissen die anderen Spieler, dieses Portal in der nächsten Runde nicht erneut zu wählen.
- Damit ist das Raten des Pfades des aktiven Spielers sofort beendet und sein Spielzug ebenso. Der NICHT-Marker bleibt auf dem Spielbrett liegen.

Wenn die Spieler richtig raten:

- Hurra! Der Spieler bewegt seinen Lehrling zum richtig geratenen Portal. (Er muss darauf achten, dass der Lehrling das Wort auf dem Portal nicht verdeckt.) Außerdem muss der Sockel dort bleiben bzw. hingesetzt werden, wo der Lehrling zuletzt war, um zu kennzeichnen, von welchem Portal aus der Lehrling gekommen ist.
- Dann entfernt er gegebenenfalls alle NICHT-Marker vom Spielbrett, den Fortschrittsmarker und die geratene Hinweiskarte. Beispiel: Wenn der 1. Schritt richtig geraten wurde, wird der Fortschrittsmarker „1“ zusammen mit der darunterliegenden Hinweiskarte entfernt. Die Hinweiskarte wird auf einen Ablagestapel gelegt, den Fortschrittsmarker nimmt der Spieler zurück.
- Der Spielzug geht weiter - die anderen Spieler raten den nächsten Schritt des Spielers. Nachdem alle aktiven Fortschrittsmarker des Spielers richtig geraten wurden (oder nachdem ein Mal falsch geraten wurde, s. o.) ist der Spielzug beendet.

ACHTUNG: Folgende Einschränkungen sind beim Raten zu beachten:

- Der nächste Schritt ist immer ein Portal, das benachbart zum Lehrling des Spielers ist.
- Dies kann nie das Portal sein, auf dem der Sockel des Spielers ist. (Von dort ist der Lehrling gekommen.)
- Der Spieler darf in keiner Weise irgendeine Information preisgeben, bevor einer der anderen Spieler ein Portal berührt hat.

Nach dem Ende des Spielzugs wird der Pfad des nächsten Spielers im Uhrzeigersinn geraten.

4 - VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE

Nachdem alle Spieler ein Mal an der Reihe waren, ziehen alle Spieler so viele Hinweiskarten nach, dass jeder wieder 4 Handkarten hat. Wenn der Hinweiskartenstapel leer ist, wird der Abwurfstapel gemischt und als neuer Nachziehstapel benutzt. Die richtig geratenen (abgelegten) Hinweiskarten werden durch neue mit neuen Fortschrittsmarkern in Reihenfolge der nächsten Schritte ersetzt. Jeder Spieler muss wieder 3 Hinweiskarten mit Fortschrittsmarkern vor sich liegen haben.



In jeder Runde nach der ersten fügt jeder Spieler 1 weitere Hinweiskarte zu jeder seiner in der vorherigen Runde nicht geratenen Hinweiskarte hinzu.

Runde 5 - In dieser Runde kann jeder Spieler 1 zusätzliche Hinweiskarte mit Fortschrittsmarker auslegen, sodass er nun insgesamt 4 vor sich liegen hat.



Die offen liegende Rundenkarte wird verdeckt, um die Anzahl der Runden nachzuhalten. Die Spielschritte Schritte 3 und 4 werden bis zum Spielende wiederholt.

5 – SPIELEND

Das Spiel endet sofort nach 5 Runden.



- Wenn ein Spieler das Ende seines Pfades erfolgreich erreicht hat, nimmt er einen Zaubererpokal und legt ihn vor sich ab.
- Falls dies in Runde 4 geschieht, legt er ihn mit der Goldseite nach oben ab, falls in Runde 5, mit der Silberseite nach oben.
- Der Spieler erhöht zum Schluss seine Punktzahl um 2 für einen Goldpokal, um 1 für einen Silberpokal.

Wenn ein Spieler das Ende seines Pfades erreicht hat, rät er weiterhin zusammen mit den anderen Spielern die Pfade der anderen.

SCHLUSSWERTUNG

Jeder Spieler hat nun so viele Punkte wie der letzte Schritt seines Pfades, den er erreicht hat. Wenn z. B. ein Spieler noch die Fortschrittsmarker 5 bis 7 vor sich liegen hat, hat er Schritt 4 seines Pfades erreicht und damit 4 Punkte.

Dann werden die Punkte aller Spieler addiert und das Ergebnis durch die Spieleranzahl geteilt (abgerundet). Dieser Schlusswert bestimmt, wie gut das Lehrlingsteam abgeschnitten hat.

PUNKTE	ABSCHLUSSRANG	
11+	A+ AUßERGEWÖHNLICH!	Klassenbeste! Euer Weg zum Erfolg beginnt hier!
10	A AUSGEZEICHNET!	Ihr habt den begehrten Zaubererpokal gewonnen! Jetzt müssen wir mal über die Rückzahlung eurer Studienkredite reden ...
9	A- ANNEHMBAR	Ganz nah dran, fast geschafft!
8	B BRAVO!	Nicht halb so schlecht. Eher 3/4 gut.
6-7	C CHANCENLOS!	Naja, nicht ganz, aber das geht noch deutlich besser!
4-5	D DUMM GELAUFEN!	Ihr habt dies vielleicht noch nicht richtig verstanden.
1-3	F ELENDIG!	Ihr müsst noch Zaubersprüche lernen.

SPIELTIPPS

- Beim Raten der Hinweise sollten die Spieler sich das Spielbrett genau ansehen und weitere Schritte bedenken. Sie könnten ein Muster erkennen, das die Hinweise verbindet.
- Manche Pfade sind anspruchsvoller und können in einer Schleife zu einem bereits benutzten Portal zurückführen!
- Man darf nie vergessen, dass der nächste Schritt NIE dorthin führt, von wo der Spieler zuletzt gekommen war. Das heißt, dass der Ort, auf dem der Sockel des Spielers liegt, nie das Wort sein kann, das geraten werden muss.
- Wenn der Lehrling auf ein Portal gesetzt wird, darf er nicht das Wort/die Worte verdecken.
- Man sollte aufpassen, keine Wörter zu wählen, die sich auf mehrere benachbarte Portale beziehen könnten, da dies die Ratenden verwirren könnte.

VARIANTEN

In allen Varianten werden Gleichstände durch Zaubererpokale gebrochen. Gold schlägt Silber, und falls dann immer noch Gleichstand besteht, ist es ein gemeinsamer Sieg und ihr steht zusammen auf der Ehrenliste!

KOMPETITIVES SPIEL

3 bis 6 erfahrene Spieler können einzeln gegeneinander spielen. Grundsätzlich ist das Spiel unverändert, aber jeder Spieler spielt die Hinweiskarten NUR für seinen **linken** Nachbarn, der den Pfad raten muss. Anders gesagt: Jeder Spieler rät NUR den Pfad seines **rechten** Nachbarn. Zum Schluss addiert jeder Spieler seine Punkte und die seines rechten Nachbarn. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

TEAMSPIEL

In einer Gruppe mit 4 oder 6 Spielern können Teams gebildet werden. Je 2 Spieler bilden ein Team und die Teams sitzen sich gegenüber. Grundsätzlich ist das Spiel unverändert, aber jetzt kann immer nur der Teampartner den Pfad raten und nicht mehr alle Spieler gemeinsam. Die 2 Spieler jedes Teams addieren zum Schluss ihre Punkte und das Team mit den meisten Punkten hat das Spiel gewonnen.

ALLES ODER NICHTS

In dieser Variante spielen alle Spieler 1 Runde lang gegen das Spiel. Ein Spieler nimmt eine Pfadkarte und 20 (genau, 20!) Hinweiskarten. Ziel der anderen Spieler ist es, ALLE 10 Schritte des Pfades in dieser 1 Runde zu raten! Der Spieler mit der Pfadkarte studiert das Spielbrett und legt für JEDEN Schritt seines Pfades 1 Hinweiskarte aus. Dabei kann/sollte er den Einsatz von Fortschrittsmarkern ignorieren, aber er kann NICHT-Marker benutzen, wenn er möchte. Dann versuchen die anderen Spieler, Schritt für Schritt zu raten und so weit zu kommen, wie möglich. Wenn ein Schritt richtig geraten wird, geht es mit dem nächsten weiter. Wenn ein Schritt falsch geraten wird, ist das Spiel beendet und ein neues beginnt mit neuer Pfadkarte und einem neuen Satz an Hinweiskarten. Schaut, wie weit ihr kommt. Versucht, alle 10 Schritte zu schaffen!

Falls euch das gelingt, schickt uns eine Email mit euren Namen an ContestEntry@RnRGames.com und wir setzen euch in unsere Hall of Fame auf unserer Webseite!

CREDITS

Spielautoren: Kevin Worden und Brian Leet
Entwicklung: Frank DiLorenzo, Joseph Rose, Matt Mariani
Redaktion: Frank DiLorenzo, Vincent Salzillo, Matt Mariani
Grafik: Jenn DiFranco, Brandon Lewis

Illustrationen: Brandon Lewis, Stephani Stacy, William O'Brien
3D Modellierung: Chad Hoverter
Deutsche Regel: Ferdinand Köther
Lehrlingsfiguren: Maria Worden



**THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!**

Das Spielmaterial von Mystic Paths™ benutzt Handelsnamen und Handelsmarken, die weitgehend bekannt sind. Die Nutzung des Spielmaterials ist von den Eigentümern dieser Handelsmarken nicht gesponsert oder genehmigt und das Material darf nur für Unterhaltungszwecke benutzt werden.

www.RnRGames.com, ©2021 R&R GAMES, INC. Alle Rechte vorbehalten