

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

»Prinz Eisenherz - Ein Spiel der Stärke (oder der Tapferkeit)«

Details und Regelwerk

Transogram Game #3823 © KFS

Spielbretter, Spielfiguren, Verdienstkarten und Spielregeln im Vergleich

Spielbretter



Vergleich der Spielfelder und Spiel-Reihenfolge

Beschriftungen der großen Felder (von links oben nach rechts unten, deutsche Übersetzung)

Sieg über die Sachsen

Riese / [Oger](#) im Sinstarwald

[Oger](#) im Sinstarwald

Drache

Invasion der Wikinger

Gewinnen Sie die Ritterwürde - nehmen Sie an der Tafelrunde von König Artus teil

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

Spielfiguren

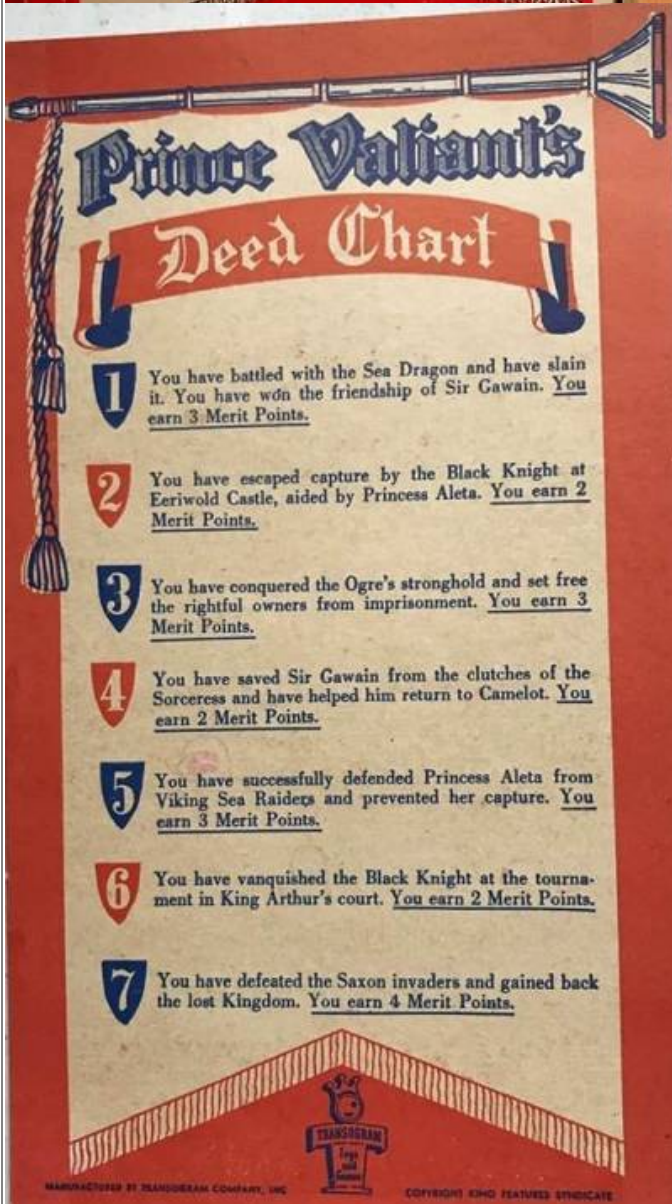
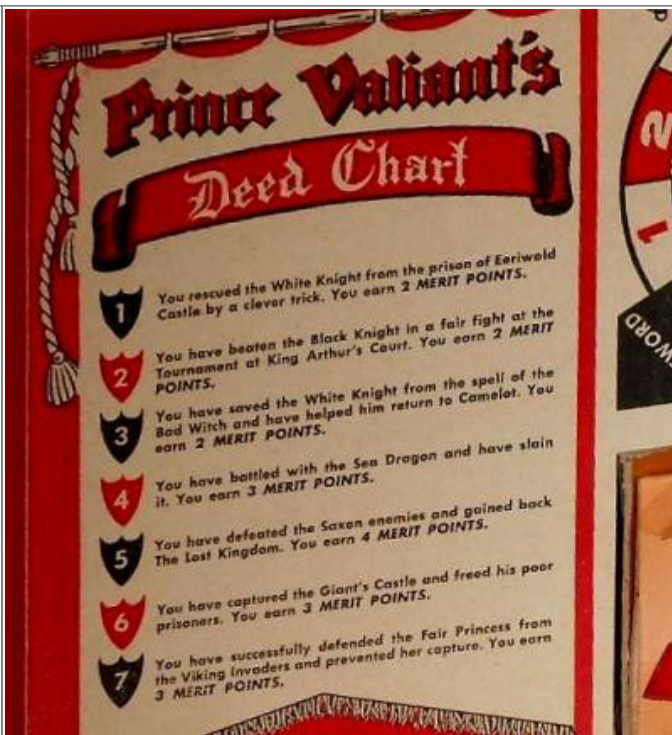
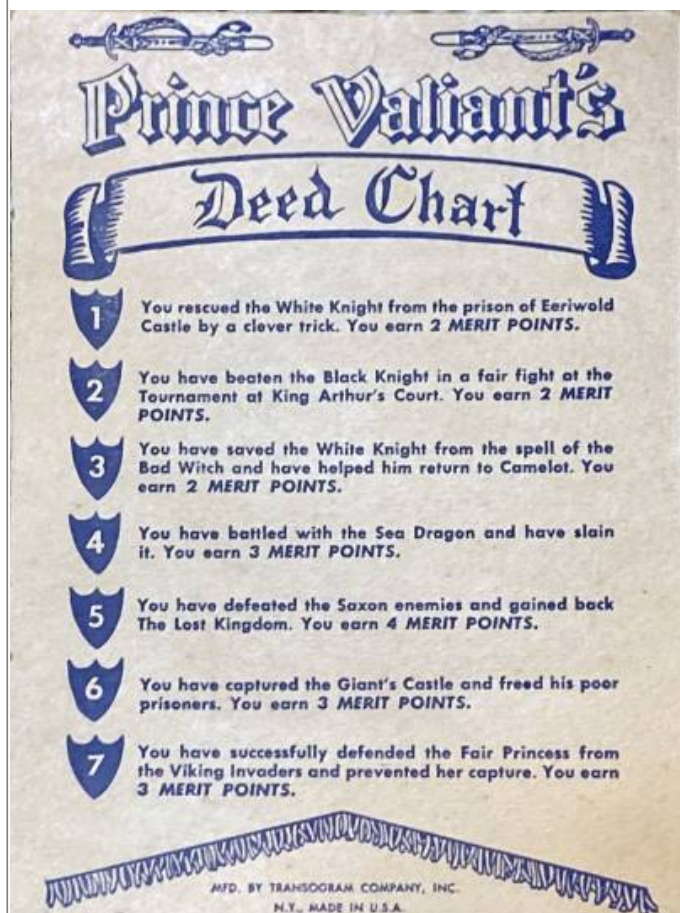
Dreher (Spinner)	
kleine Variante - 2 bis 4 Spieler	große Variante - 2 bis 6 Spieler

**Spielfiguren****Steckbrett**



Punktekarten und Spielregeln

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



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

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

Spielregeln

Prince Valiant


A GAME OF VALOR

For 2 to 4 Players.

PLAYING INSTRUCTIONS

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

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



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

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

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

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

NOTE: Players can pass through the colored areas around the numbered white squares, except in the correct numerical order or unless they have already completed those Adventures.

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

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

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

Prince Valiant

A GAME OF VALOR

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

Implements:

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

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

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

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

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


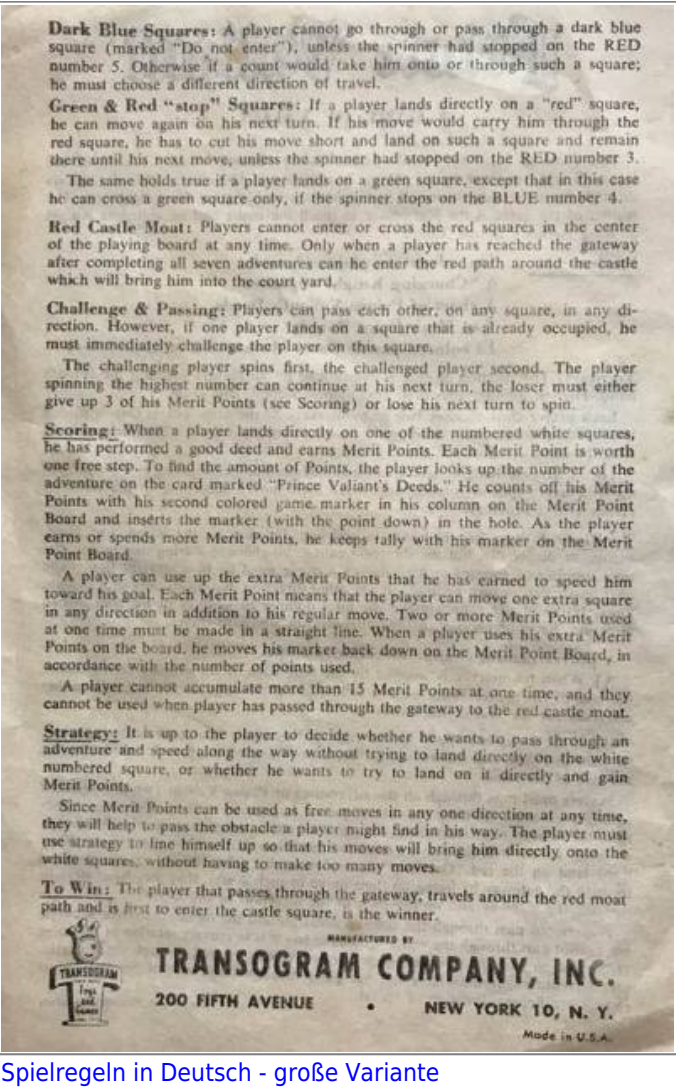
A player cannot change direction, except:

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

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

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

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

	
Spielregeln in Deutsch - kleine Variante	Spielregeln in Deutsch - große Variante

Vergleich der Spielfelder und Spiel-Reihenfolge

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

- Übersetzung der Punkte-Verdienst-Karte (Deed Chart) - kleine Variante - einfarbig
1. Sie haben den Weißen Ritter durch einen cleveren Trick aus dem Gefängnis von Schloss Eeriwold gerettet. Sie erhalten 2 VERDIENSTPUNKTE.

2. Sie haben den Schwarzen Ritter in einem fairen Kampf in einem Turnier an König Artus Hof besiegt. Sie erhalten 2 VERDIENSTPUNKTE.

3. Sie haben den Weißen Ritter vor dem Bann der bösen Hexe gerettet und ihm geholfen, nach Camelot zurückzukehren. Sie erhalten 2 VERDIENSTPUNKTE.

4. Sie haben mit dem Seedrachen gekämpft und ihn getötet. Sie erhalten 3 VERDIENSTPUNKTE.

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

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

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

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

TRANSOGRAMM
HERGESTELLT VON TRANSOGRAMM COMPANY, INC
COPYRIGHT KING FEATURES SYNDICATE

Spielregeln in Deutsch - kleine Variante

Prinz Eisenherz
EIN SPIEL DER TAPFERKEIT
Für 2 bis 4 Spieler

SPIELANLEITUNG

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

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

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

DIE ZÜGE AUF DEM SPIELBRETT: Jeder Spieler dreht in seinem Zug das Prinz Eisenherz Drehrad, um zu bestimmen, wie viele Felder er ziehen darf. Jeder Zug wird von Feld zu Feld auf dem Brett gezählt und kann in jede Richtung ausgeführt werden – **nach OBEN, nach UNTEN, QUER ODER DIAGONAL** ... aber die Richtung darf während eines Zuges **NICHT** geändert werden. Die Gesamtzahl der während eines Zuges überquerten Felder muss also in einer geraden Linie erfolgen.

In seinem nächsten Zug kann der Zug eines Spielers erneut in jede Richtung erfolgen, jedoch wiederum nur in einer geraden Linie. Wenn ein Spieler nicht die gesamte Anzahl an Feldern seines Zuges in eine Richtung abschließen kann, muss er eine andere Richtung wählen. Ein Spieler darf die Richtung nur ändern, wenn:

A) seine Spielfigur vor dem Ende seines Zuges an der Außenkante des Spielbretts gestoppt wird. Dann kann er die Richtung ändern und die restlichen Züge an der Kante des Bretts entlang in eine der beiden möglichen Richtungen ziehen.

B) Seine Figur wird am Rand des roten Burggrabens in der Mitte gestoppt. Dann kann er sich wenden und für den Rest der Züge dem Rand des roten Burggrabens in eine der beiden Richtungen folgen.

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

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

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

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

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

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

Bei Gleichstand müssen beide erneut drehen.

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

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

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

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

HINWEIS: Er kann nur dann Verdienstpunkte erhalten, wenn er zum ersten Mal auf diesem Abenteuerfeld landet.

oder 2) Er darf direkt durch das Abenteuerfeld hindurchgehen und erhält **KEINE** Verdienstpunkte, da sein Zug ihn über das Abenteuerfeld hinausführt.

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

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

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

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

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

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

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

DIESES SPIEL VON PRINZ EISENHERZ ENTHÄLT:

1 Spielbrett mit 7 Ritterabenteuern.

4 Spielfiguren in 4 verschiedenen Farben. 4 Münzen in passenden Farben.

Im Kasten befinden sich der Dreher, die Verdienstpunktetafel und die Verdienstkarte von Prinz Eisenherz.

HERGESTELLT VON

TRANSOGRAM COMPANY, INC.

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

Spielregeln in Deutsch - große Variante



in Arbeit

siehe auch:

- [Triviales](#)
- [U.S. Spiel »Prince Valiant - A Game of Valor«](#)

Links hierher:

- [Triviales](#)
- [Quest](#)

[T](#), [Trivia](#), [Sammlerstücke](#)

From:

<https://www.prinzeisenherz.de/> - **Prinz Eisenherz Lexikon**

Permanent link:

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

Last update: **22.09.2023 13:44**



