

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

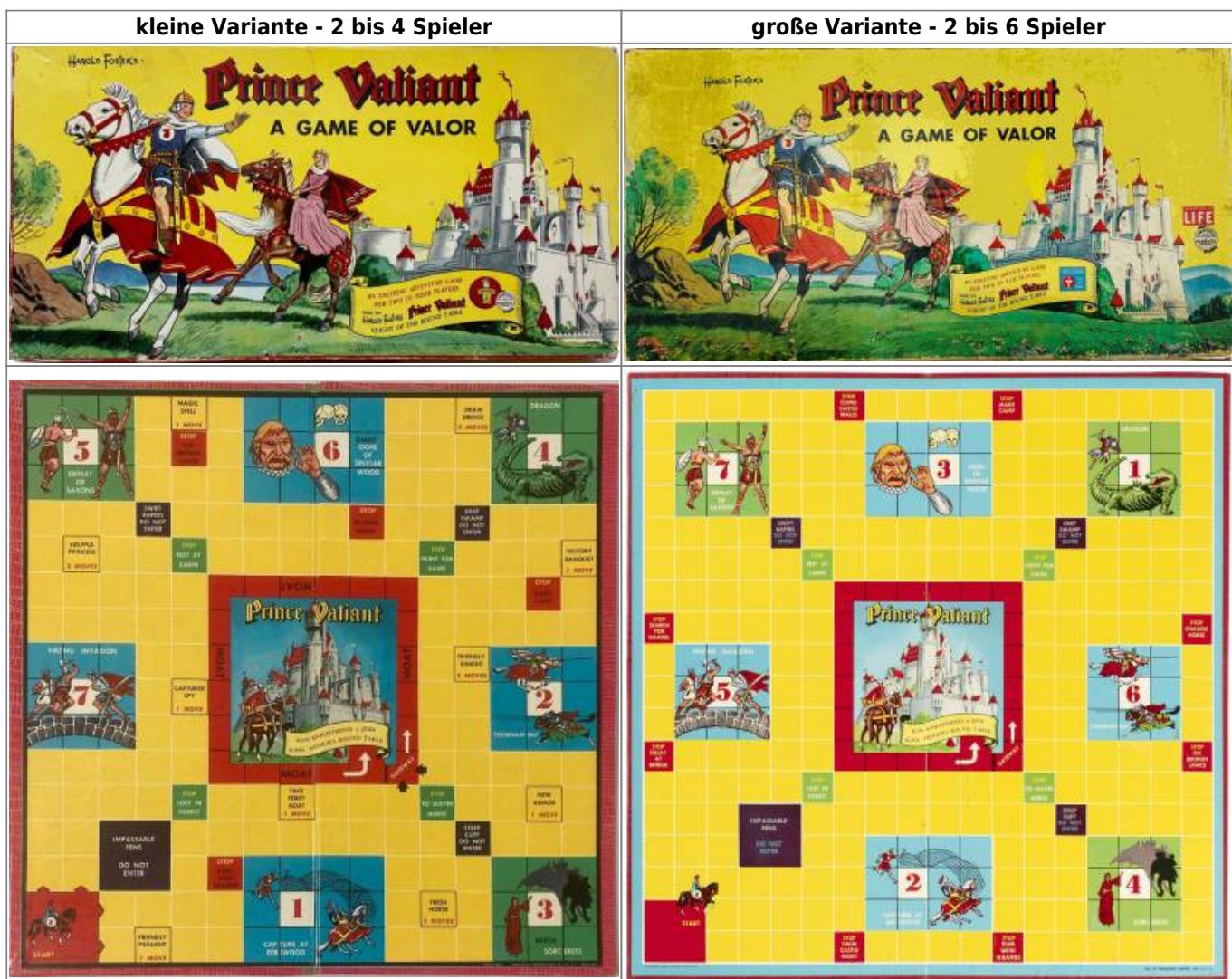
»Prinz Eisenherz - Ein Spiel der Stärke (oder der Tapferkeit)«

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

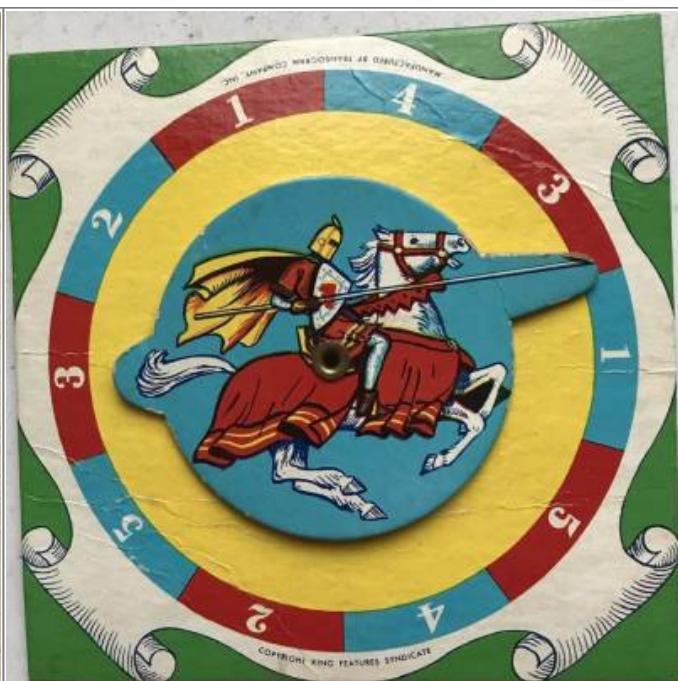
Invasion der Wikinger

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	-
Zentrafeld: 4 Felder mit Graben beschriftet	-
HALT: schlage ein Lager auf	-
freundlicher Ritter: 2 Züge	-
gefangener Spion: 1 Zug	-
-	HALT: suche nach der Jungfrau
-	HALT: wechsle 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



Spieldaten



Steckbrett



Punktekarten und Spielregeln

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

Prince Valiant's Deed Chart

1 You rescued the White Knight from the prison of Eeriwold Castle by a clever trick. You earn 2 MERIT POINTS.

2 You have beaten the Black Knight in a fair fight at the Tournament at King Arthur's Court. You earn 2 MERIT POINTS.

3 You have saved the White Knight from the spell of the Bad Witch and have helped him return to Camelot. You earn 2 MERIT POINTS.

4 You have battled with the Sea Dragon and have slain it. You earn 3 MERIT POINTS.

5 You have defeated the Saxon enemies and gained back The Lost Kingdom. You earn 4 MERIT POINTS.

6 You have captured the Giant's Castle and freed his poor prisoners. You earn 3 MERIT POINTS.

7 You have successfully defended the Fair Princess from the Viking invaders and prevented her capture. You earn 3 MERIT POINTS.

MFD. BY TRANSOGRAM COMPANY, INC.
N.Y., MADE IN U.S.A.

Prince Valiant's Deed Chart

1 You rescued the White Knight from the prison of Eeriwold Castle by a clever trick. You earn 2 MERIT POINTS.

2 You have beaten the Black Knight in a fair fight at the Tournament at King Arthur's Court. You earn 2 MERIT POINTS.

3 You have saved the White Knight from the spell of the Bad Witch and have helped him return to Camelot. You earn 2 MERIT POINTS.

4 You have battled with the Sea Dragon and have slain it. You earn 3 MERIT POINTS.

5 You have defeated the Saxon enemies and gained back The Lost Kingdom. You earn 4 MERIT POINTS.

6 You have captured the Giant's Castle and freed his poor prisoners. You earn 3 MERIT POINTS.

7 You have successfully defended the Fair Princess from the Viking invaders and prevented her capture. You earn 3 MERIT POINTS.

Prince Valiant's Deed Chart

1 You have battled with the Sea Dragon and have slain it. You have won the friendship of Sir Gawain. You earn 3 Merit Points.

2 You have escaped capture by the Black Knight at Eeriwold Castle, aided by Princess Aleta. You earn 2 Merit Points.

3 You have conquered the Ogre's stronghold and set free the rightful owners from imprisonment. You earn 3 Merit Points.

4 You have saved Sir Gawain from the clutches of the Sorceress and have helped him return to Camelot. You earn 2 Merit Points.

5 You have successfully defended Princess Aleta from Viking Sea Raiders and prevented her capture. You earn 3 Merit Points.

6 You have vanquished the Black Knight at the tournament in King Arthur's court. You earn 2 Merit Points.

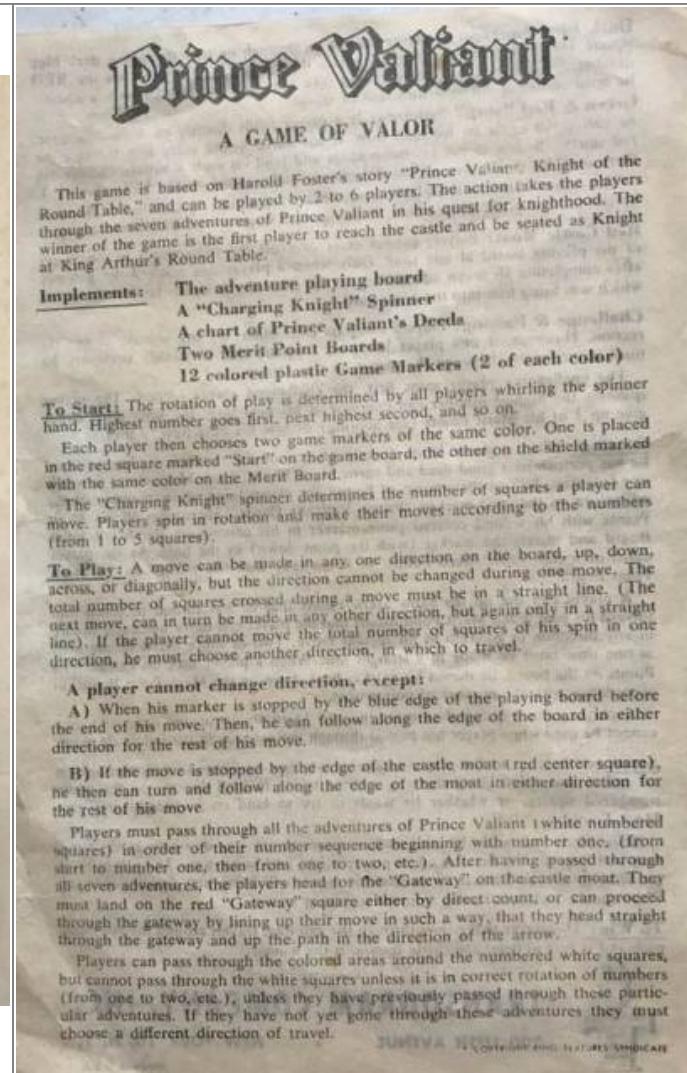
7 You have defeated the Saxon invaders and gained back the lost Kingdom. You earn 4 Merit Points.

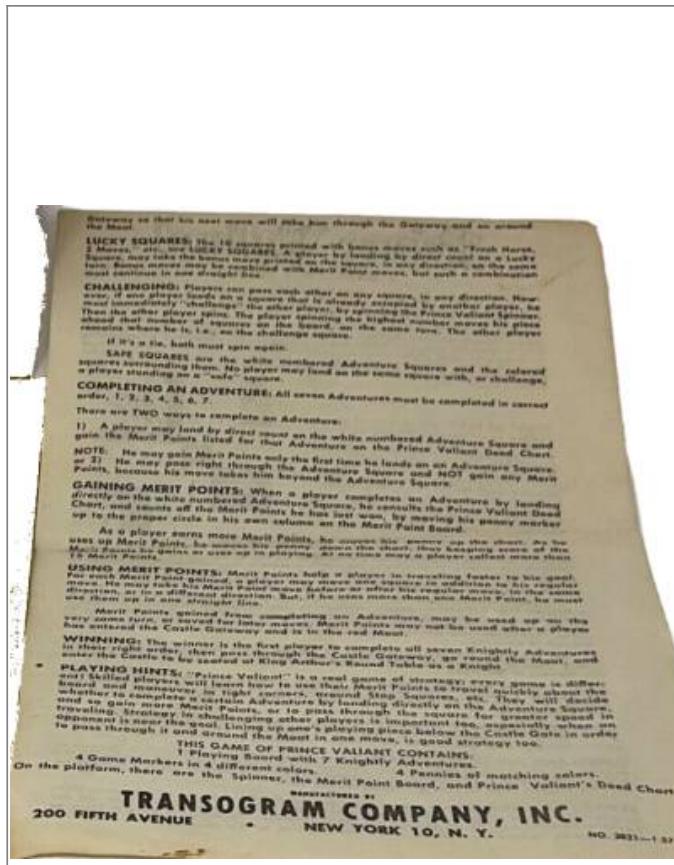
MANUFACTURED BY TRANSOGRAM COMPANY, INC.
COPYRIGHT KINO FEATURES SYNDICATE

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

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

Spielregeln





[Spielregeln in Deutsch - kleine Variante](#)

[Spielregeln in Deutsch - große Variante](#)

Dark Blue Squares: A player cannot go through or pass through a dark blue square (marked "Do not enter"), unless the spinner had stopped on the RED number 5. Otherwise if a count would take him onto or through such a square, he must choose a different direction of travel.

Green & Red "stop" Squares: If a player lands directly on a "red" square, he can move again on his next turn. If his move would carry him through the red square, he has to cut his move short and land on such a square and remain there until his next move, unless the spinner had stopped on the RED number 3.

The same holds true if a player lands on a green square, except that in this case he can cross a green square only, if the spinner stops on the BLUE number 4.

Red Castle Moat: Players cannot enter or cross the red squares in the center of the playing board at any time. Only when a player has reached the gateway after completing all seven adventures can he enter the red path around the castle which will bring him into the court yard.

Challenge & Passing: Players can pass each other, on any square, in any direction. However, if one player lands on a square that is already occupied, he must immediately challenge the player on this square.

The challenging player spins first, the challenged player second. The player spinning the highest number can continue at his next turn, the loser must either give up 3 of his Merit Points (see Scoring) or lose his next turn to spin.

Scoring: When a player lands directly on one of the numbered white squares, he has performed a good deed and earns Merit Points. Each Merit Point is worth one free step. To find the amount of Points, the player looks up the number of the adventure on the card marked "Prince Valiant's Deeds." He counts off his Merit Points with his second colored game marker in his column on the Merit Point Board and inserts the marker (with the point down) in the hole. As the player earns or spends more Merit Points, he keeps tally with his marker on the Merit Point Board.

A player can use up the extra Merit Points that he has earned to speed him toward his goal. Each Merit Point means that the player can move one extra square in any direction in addition to his regular move. Two or more Merit Points used at one time must be made in a straight line. When a player uses his extra Merit Points on the board, he moves his marker back down on the Merit Point Board, in accordance with the number of points used.

A player cannot accumulate more than 15 Merit Points at one time, and they cannot be used when player has passed through the gateway to the red castle moat.

Strategy: It is up to the player to decide whether he wants to pass through an adventure and speed along the way without trying to land directly on the white numbered square, or whether he wants to try to land on it directly and gain Merit Points.

Since Merit Points can be used as free moves in any one direction at any time, they will help to pass the obstacles a player might find in his way. The player must use strategy to line himself up so that his moves will bring him directly onto the white squares, without having to make too many moves.

To Win: The player that passes through the gateway, travels around the red moat path and is first to enter the castle square, is the winner.



[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 TRANSGRAM 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.

TRANSGRAMM
HERGESTELLT VON TRANSGRAMM 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 Rittertum. 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 QUADRATEN: 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 BURGGRABEN: 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.

GLÜCKSQUADRATEN: Die 10 Felder, die mit Bonuszügen wie „**Frisches Pferd: 2 Züge**“ usw. bedruckt sind, sind **GLÜCKSQUADRATEN**. 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 QUADRATEN 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-Punkettabelle 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 Burgtores 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**



