

# Don Falkenstein

Ein Lauf- und Merkspiel für 2 bis 6 Burgmannen und Burgfräulein  
ab 7 Jahren von Michael Palm und Lukas Zach



## Anleitung

## Spielmaterial

### 1 doppelseitiger Spielplan



Vorderseite: Hinterhalt vor  
Burg Münzenberg



Rückseite: Die Rache des  
Rockenberger Raubritters



1 Münzenburg Aufsteller



1 Rockenburg Aufsteller



6 Spielfiguren



1 Ritterfigur



3 Würfel



1 3D-Fußteil mit 3 Stufen



1 Ritterplättchen



18 Landschaftsplättchen



3 Plättchen Landkarte



3 Plättchen Proviant

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: [www.pegasus.de/ersatzteilservice](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

*Ein schrecklicher Ritter macht Jagd auf euch. Nur wenn es euch gelingt, euch an den besten Weg zur sicheren Burg zu erinnern, könnt ihr entkommen und die Burg gegen den Ritter verteidigen.*

*Entscheidet euch zunächst, ob ihr die Geschichte „Hinterhalt vor Burg Münzenberg“ oder „Die Rache des Rockenberger Raubritters“ spielen wollt. Die Spielregeln bleiben gleich. Für die Geschichte um Rockenberg gibt es allerdings eine Sonderregel, die das Spiel etwas schwieriger macht (siehe S. 7).*

*Wenn ihr mehr über die Geschichten und die Städte Münzenburg und Rockenberg wissen möchtet, findet ihr viele interessante Informationen im Begleitheft.*

### **Hinterhalt vor Burg Münzenberg**

Phillipp von Falkenstein ist verzweifelt. Seine gesamten Besitztümer und besonders sein Herrschaftssitz, die Münzenburg, sind in Gefahr. Zu einem kleinen Teil gehört seine Burg Ulrich III von Hanau, der – voller Neid auf Philipps Besitz – all seine Macht als Landvogt aufbietet, um Phillip auch den Rest der Burg zu entreißen. Deshalb hat Phillip euch, seine treuen Ritter und Damen, beauftragt, die Wege zur Burg zu sichern. Dabei entdeckt ihr plötzlich einen zum Kampf gerüsteten Ritter, der sich an die Burg anschleicht. Ulrich III plant einen Angriff! Ihr müsst sofort zur Burg zurück, um Phillip von Falkenstein zu warnen und die Burg zu beschützen. Doch der fremde Ritter wird alles versuchen, um euch den Weg abzuschneiden.

### **Die Rache des Rockenberger Raubritters**

Zum ersten Mal wurden euch eigene Ländereien verliehen und ihr dürft euch nun „Die Herren von Bellersheim aus Rockenberg“ nennen. Natürlich habt ihr auch gleich eine neue Burg errichtet. Doch kaum beginnt ihr, eure neuen Ländereien in Augenschein zu nehmen, werdet ihr plötzlich angegriffen. Ein schrecklicher Raubritter, dessen Vorfahren einst in Rockenberg gelebt haben, will euch aus eurem neuen Zuhause vertreiben. Ihr müsst so schnell es geht zur Burg zurück, um euch gegen den Raubritter zu verteidigen – doch dieser hat bereits die Verfolgung aufgenommen.

## Spielvorbereitung

**1** Legt den Spielplan mit der von euch gewählten Seite (Münzenberg oder Rockenberg) in die Mitte der Spielfläche.

**2** Vor eurer ersten Partie: Steckt das 3D Fußsteil zusammen, wie auf der Unterseite des Fußsteils abgebildet. Steckt den Aufsteller der gewählten Burg in das Fußsteil. Stellt die zusammengebaute 3D-Burg auf die abgebildete Burg des Spielplans.

**3** Mischt die 18 Landschaftsplättchen und legt je 1 mit der Wiesenseite nach oben auf jedes runde Feld des Spielplans.

**4** Wählt je 1 Spielfigur und platziert sie auf das goldene Feld des Weges.

**5** Stellt den Ritter auf das erste Feld des Spielplans.

**2**



**6**



**8**

**1**

**4**

**3**

**6**

Legt die 3 Würfel bereit.





**7** Entscheidet euch, welchen Schwierigkeitsgrad ihr spielen wollt und legt die entsprechende Menge Proviant und Landkarten bereit. Legt übrigen Proviant und übrige Landkarten zurück in die Schachtel.


### Einsteiger

3 ×  3 × 

### Fortgeschrittene

2 ×  2 × 

### Profis

1 ×  1 × 



Beispiel: „Die Rache des Rockenberger Raubritters“ für 4 Personen

**8** Wer zuletzt eine Burg besucht hat, beginnt das Spiel und erhält das Ritterplättchen.

**9** Schaut euch nun geheim jeweils 1 Landschaftsplättchen an. Spielt ihr zu zweit, schaut euch sogar jeweils 2 Landschaftsplättchen an. Merkt euch gut, was ihr auf dem Landschaftsplättchen seht. Zeigt das Plättchen einen Ritter, decke es auf (sodass alle es sehen können) und bewege den Ritter 1 Feld vorwärts. Decke das Plättchen dann wieder zu.



## Spielziel

Erreicht mit euren Spielfiguren die sichere Burg, bevor der Ritter euch einholt. Um den Weg zurück zur Burg zu finden, müsst ihr die umliegende Landschaft genaustens kennen.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer das Ritterplättchen hat, beginnt. Bist du am Zug, würfle mit allen 3 Würfeln.



Werte zunächst die Würfel aus, mit denen du Landschaftsmerkmale gewürfelt hast. Diese Würfel zeigen an, welche Landschaftsplättchen du suchen sollst. Decke 1 Landschaftsplättchen deiner Wahl auf. Die Anderen dürfen dir dabei helfen und Tipps geben, unter welchem Landschaftsplättchen sich eines der gesuchten Merkmale befinden könnte.



**Du hast ein Landschaftsmerkmal aufgedeckt, das nicht gesucht wird?**

Schade, das war leider nicht das richtige Plättchen.  
Du darfst kein weiteres Plättchen aufdecken.



**Du hast ein gesuchtes Landschaftsmerkmal aufgedeckt?**

Prima! Decke 1 weiteres Landschaftsplättchen auf, falls du noch nicht alle Würfel mit Landschaftsmerkmal ausgewertet hast.



**Du hast einen Ritter aufgedeckt?**

Der Ritter hat deine Spuren entdeckt!  
Du darfst kein weiteres Plättchen aufdecken.



Ziehe nun deine Spielfigur für jedes richtig aufgedeckte Landschaftsplättchen um 1 Feld vorwärts in Richtung Burg.

## Du hast das Proviantssymbol gewürfelt?

Dieses musst du nicht unter den Landschaftsplättchen suchen. Ziehe stattdessen 1 Spielfigur deiner Wahl um 1 Feld vorwärts (ohne 1 Proviant abzugeben).



## Du hast den Ritter gewürfelt?

Ziehe den Ritter am Ende deines Zuges um 1 Feld vorwärts.

Bewege zum Abschluss deines Zuges, falls du eines der beiden Landschaftsplättchen mit Ritter aufgedeckt hast, den Ritter um 1 Feld vorwärts. Decke alle offenen Landschaftsplättchen wieder zu. Dann ist die Person links von dir am Zug. Gib ihr die 3 Würfel.

## Proviant und Landkarten

Ihr dürft jederzeit den verfügbaren Proviant und die Landkarten benutzen. Entscheidet gemeinsam, ob und wann ihr diese Plättchen einsetzt.



**Proviant:** Zieht 1 Spielfigur eurer Wahl um 1 Feld vorwärts. Legt den verwendeten Proviant anschließend in die Schachtel zurück.



**Landkarte:** Würfle alle Würfel neu. Lege die verwendete Landkarte anschließend in die Schachtel zurück.

## Der Ritter bewegt sich

Immer wenn die Person mit dem Ritterplättchen erneut an die Reihe kommt (aber nicht in ihrem ersten Zug), bewegt sich der Ritter vorwärts. Prüft, auf welchem Feld der Ritter steht und bewegt ihn dann um so viele Felder vorwärts, wie Pfeile auf diesem Feld abgebildet sind.



## In der Nähe der Kirche

Diese Regel gilt nur, wenn ihr mit dem Rockenberger Spielplan spielt.

Befindet sich deine Spielfigur auf einem der 3 rot-braun hervorgehobenen Felder in der Nähe der Kirche, musst du leise sein. Du darfst den anderen Personen in ihren Zügen nicht helfen!



## Auf der Treppe

Du bist der Burg ganz nah! Stehst du zu Beginn deines Zuges auf einer Treppenstufe zur Burg, dürfen dir die Anderen keine Tipps mehr geben. Nun bist du auf dich allein gestellt. Führe deinen Zug ganz normal aus, ohne Hilfe zu bekommen. Proviant und Landkarten darfst du aber nach wie vor einsetzen. Du darfst weiter anderen Personen helfen (die noch nicht auf der Treppe stehen).

## In der Burg

Erreichst du das letzte Feld der Treppe, hast du es in die Burg geschafft und kannst nicht mehr vom Ritter erwischt werden.

Bis zum Spielende wirst du übersprungen, wenn du an die Reihe kommst. (Hast du das Ritterplättchen, musst du dennoch den Ritter weiterbewegen, wie zuvor beschrieben.) Du darfst den Anderen weiterhin helfen, solange ihre Spielfiguren nicht auf der Treppe zur Burg stehen.

## Spielende

Es gibt 2 Möglichkeiten, wie das Spiel endet.

- 1** Ihr gewinnt, sobald ihr die letzte Spielfigur in die Burg bewegt. Niemand von euch wurde vom Ritter erwischt und ihr könnt die Burg verteidigen.
- 2** Ihr verliert sofort, wenn der Ritter auf ein Feld zieht, auf dem eine Spielfigur steht. Probiert es gleich noch einmal!

## Impressum

**Autoren:** Michael Palm und Lukas Zach | **Illustrationen:** Kristina Gehrmann | **Grafik:** Jens Wiese | **Realisation:** Sebastian Hein

**Fachliche Beratung, Bildauswahl und Texte:** Dr. Carolin Rinn (SPAU GmbH), Katharina Rüd (Natürlich Stark), Stadtmarketing der Stadt Münzenberg

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. © 2022 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne vorherige Genehmigung nicht erlaubt.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)



Pegasus Spiele