

Grundregel:

- Zu Beginn seines Zuges darf ein Spieler **gegen Abgabe eines Schwerts einen Turm um 90° im Uhrzeigersinn drehen.**

Spielvorbereitung:

- Der Spielplan wird ausgelegt.
- Die **vier Türme** werden in je eine Ecke gestellt.
- Die **9 Schlosstüren** werden gemischt und verdeckt ausgelegt.
- Die **magischen Gegenstände** werden gemischt und 2 werden offen ausgelegt.
- Die **Händleraufträge** werden nach Werten sortiert gemischt und verdeckt ausgelegt. Das jeweils oberste Plättchen wird aufgedeckt.
- Der **Farbwürfel** wird geworfen und auf die Goldschmiede gelegt.
- Auf jede Mine werden 2 zufällige **Edelsteine** gelegt. (nie 2 schwarze!)
- **Jeder Spieler** erhält **1 Elixier** und **3 Goldmünzen.**

Spielablauf:

Die Spieler kommen reihum an Zug:

Ein Spieler, der noch nicht ins Schloss zurückgekehrt ist

- ... **bewegt die gemeinsame Spielfigur** beliebig weit **auf ein Feld**, mit einer Aktion, **die er auf** der zu ihm zeigenden Seite **auf einem der vier Türme sieht**
 - Die ersten drei Bewegungen sind kostenlos.
 - Jede weitere kostet eine Münze.
- ... **sammelt** von jeder Edelsteinmine einen farbigen und wenn vorhanden einen schwarzen **Edelstein ein**
- ... **dreht den** entsprechenden **Turm 90°** im Uhrzeigersinn
- ... und **führt die Aktion des Feldes aus**
 - Er darf einen violetten Edelstein abgeben um diese noch einmal auszuführen.
 - Die Mitspieler dürfen ihm ein Elixier geben um die Aktion zu kopieren.

Ein Spieler der **5 / 7 Herzen** und **5 / 7 Goldmünzen** gesammelt hat und keine schwarzen Edelsteine hat, kehrt zu Beginn seines Zuges ins Schloss zurück und legt sein **Wappen in die Kapelle**. Dieser sucht nun die Prinzessin, bzw. den Prinzen und deckt ein Türplättchen auf:

- Ist es die **Prinzessin / der Prinz**, so **gewinnt** der Spieler **sofort.**
- Wird eine **Abgabe** verlangt und der Spieler kann diese leisten, darf er sofort eine **weitere Tür öffnen.**
- **Ansonsten endet** sein **Zug** und er sucht in seinem nächsten Zug weiter.

Spielende:

Derjenige Spieler der **ins Schloss zurückgekehrt** ist **und die Prinzessin / den Prinzen findet**, **gewinnt** sofort.

Grundregel:

- Bei Zugbeginn für **1 Schwerts 1 Turm um 90°** im Uhrzeigersinn **drehen**.

Spielvorbereitung:

- **Spielplan** wird mit vier Türmen, **9 Schlosstüren**, **2** offenen **magischen Gegenständen**, 1 offenen **Handelsauftrag** pro Wertigkeit, **Farbwürfel** auf Goldschmiede und 2 **Edelsteinen** (keine 2 schwarzen) pro Mine ausgelegt.
- **Pro Spieler: 1 Elixier** und **3 Goldmünzen**.

Spielablauf:

Reihum: Spieler, der noch nicht ins Schloss zurückgekehrt ist

- ... **bewegt Spielfigur** beliebig weit **auf 1 Feld**, mit Aktion, die er auf Türmen sehen kann (0-3 Schritte sind kostenlos, jeder weitere kostet 1 Goldmünze)
- ... **sammelt 1 Edelstein** von jeder durchlaufenen Mine (+ 1 schwarzen, wenn da)
- ... **dreht den** entsprechenden **Turm 90°** im Uhrzeigersinn
- ... und **führt die Aktion des Feldes aus** (durch violetten Edelstein kann er Aktion verdoppeln, Mitspieler können durch Elixier an ihn Aktion kopieren)

Bei **5 / 7 Herzen** und **5 / 7 Goldmünzen** und **keinem schwarzen Edelstein**: Spieler legt bei Zugbeginn **Wappen in die Kapelle**. Und sucht Prinz / Prinzessin durch Aufdecken von Schlosstüren: **Zeigt Schlosstür**

- ... **Prinzessin / der Prinz**: Spieler gewinnt sofort
- ... **Abgabe**: wenn Spieler abgeben kann, weiter aufdecken, sonst Zug zu Ende

Aktionen:

- **Schwertmeister**: + 2 Schwerter
- **Händler**: - Edelsteine: + 2 / 4 / 6 Goldmünzen
- **Waldfee**: + magischen Gegenstand
- **Brunnen**: - schwarzen Edelstein (aus dem Spiel!)
- **Räuber**: + 1 aus 3 Edelsteinen
- **Goldschmied**: -1 / 2 Edelsteine: + 1 Münze / + 2 (3, wenn in Würfelfarbe) Herzen
- **Drache**: Würfeln: - passenden Edelstein: + 1 Herz, für Schwert neu Würfeln
- **Observatorium**: - 1 Münze: Figur an beliebigen Ort stellen und Aktion ausführen
- **Turnierplatz** (nur über Observatorium!): -1 Schwert: + 1 Herz oder + 3 Goldmünzen

Spielende:

Spieler, der **ins Schloss zurückgekehrt** ist und **Prinzessin/Prinz findet**, **gewinnt** sofort.