



PHILIPS

Die Suche Nach Den Ringen



VIDEOPAC 42



Das Geheimnis
Der Ringe



Prolog

DER SMELZTIEGEL Der fallende Ring stürzt hinunter in den gähnenden Schlund des Vulkans, angepeitscht von rasenden Flammenhieben aus meilentiefen Luftwirbeln. Von oben erschallt das donnernde Gedröhne der Kesselpauken. Der Berg erzittert - und dunkle Massen zerfallen zu Schlacke. Unaufhörlich zucken Blitze in die Mündung des Vulkans wie von Rachegöttern geschleuderte Speere. Auf der weissen Glut in der Tiefe des Berges kommt der Ring zur Ruhe. Seine Farbe verändert sich - von Gold zu Rot, von blau zu weiss, und schliesslich zu einem auf Erden nie gesehenen Farbton. Es ist seine endgültige Härtung, wie sie selbst von den Feuern der Zauberschmiede und den Oefen der Zwerglords nicht erreicht wird. Die Essenz des Rings tritt heraus aus seiner geheimnisumwobenen Metallschale. Die Erde bebt. Der Berg stöhnt. Sein höllischer Schlund speit gen Himmel. Die entfesselte Kraft des Ausbruchs trägt die Essenz des Rings weit weg vom zerfallenden Gebirge - und bedeckt sie mit einer Masse schützender Lava.

DIE SCHOEPFUNG. Es gibt ein paar Orte auf der Erde, die von jedem Lebenden Wesen gemieden werden. Doch zuweilen erkennt sogar bewusstloses Geflecht das Unaussprechliche, das in der Tiefe verborgen liegt. Ungestört schläft und träumt die Ringbrut unter der Lavamasse. Sie träumt von den Windherrschern und ihren Wirbelstürmen aus diamantem Sand und schwarzem Blitz. Die Windherrscher benützen die herabgestürzten Elemente wie Werkzeuge, um aus der Lavamasse Tausende von glitzernden Kristalhöhlen und Labyrinth aus glänzend schwarzem Feuerkiesel zu formen. In ihrem Vorgeburtsschlaf träumt die Ringbrut von den kleineren Ringen, deren Macht jetzt verblichen ist. Die Träume werden zu Alpdrücken. Schreckenerregende Horden vergiessen Blutströme auf ihrer Suche nach den Ringen, die sie in gut befestigten Verstecken aufbewahren. Sie warten auf die Erweckung der Ringbrut. Aeonen vergehen. Der Tag naht heran. Der Ringmeister wacht. Dunkelheit legt sich über das Land.



VIDEOPAC 42

Die Helden

Sie gehören zu einer kleinen Gruppe sagenhafter Helden, die sich auf die höchst gefährvolle Suche nach den Ringen machen. Ihre Rolle in der Suche wählen Sie selbst. Welche Rolle Sie auch annehmen - mächtige Waffen stehen Ihnen zur Verfügung. Als

Krieger tragen Sie ein Zauberschwert. Als Zauberer beherrschen Sie Ihre Feinde mit machtvollen Flüchen. Als geheimnisvolles Gespenst gehen Sie durch Wände hindurch. Als Wechselbalg tragen Sie den Tarmantel.

Die Helden

Computersymbole

DER KRIEGER (Warrior) ist der sagenumwobene Held der Trollkriege, der Theors Schwert "Blutrinker" trägt, ein Zauberschwert mit magischer Macht über Menschen und Dämonen. Er ist der Erbe des Königreichs der Sieben Länder und direkter Nachfahre von Flaxell und Willowan I. (12. Anführer der Ritter von Arnelm).



Die Waffen des ZAUBERERS (Wizard) sind die alten Flüche, mit denen er seine Feinde belegt. Der Fluch des Zauberers setzt den Feind für kurze Zeit ausser Gefecht.



DAS GESPENST (Phantom) ist der ruhelose Geist eines Ritters, der erst Frieden finden kann, wenn alle Ringe zurückerobert sind. Das Gespenst besitzt die übernatürliche Fähigkeit, durch Wände aus massivem Gestein und Kristall zu gehen.



DER WECHSELBALG (Changeling) ist der Besitzer des Tarmantels. Trägt er ihn, so ist er unsichtbar und kann sich von allen Feinden unbemerkt bewegen.





Die Ungeheuer



Der Ringmeister schickt seine schrecklichen Günstlinge aus, um die Ringe zu bewachen: die treulosen Feuergrimme und Orks, die unsäglichen Spinntyranteln, die bössartigen Fliegenden Blutrünste und die entsetzlichen feuerspeidenden Drachen Skortha, Goldfang und Mythrog.

Die Ungeheuer

Computersymbole



DIE DRACHEN - Skortha, Goldfang und Mythrog - sind die grössten der entsetzlichen gepanzerten Lindwürmer, die nach der Sage ursprünglich von den Sternen herabgestiegen sein sollen.



Die SPINNTYRANTEL ist lebendiggewordener Schrecken und Tod. Sie verschlingt lebendes Fleisch, um so ihr eigenes Leben zu verlängern.



Die FLIEGENDEN BLUTRUENSTE sind jene geflügelten Ungeheuer, die die Sage von den Vampiren ins Leben gerufen haben. Mit ihren Zähnen berauben sie die Opfer ihres Bluts.



Die ORKS sind zwerghafte Menschenfresser und die natürlichen Feinde aller irdischen Lebewesen. Sie sind ebenso hässlich wie kampflustig und heimtückisch. Töten ist ihr Spiel. Die FEUERGRIMME sind die versklavten Seelen jener, die in früheren Zeiten den Drachen zum Opfer gefallen sind. Ihre blosse Berührung ist tödlich.

Die Suche

Die Suche beginnt damit, dass der Ringmeister im Geheimen die zehn Ringe der Macht in dunklen Verliesen, Kristallhöhlen, geheimnisvollen wandernden Hallen und infernalischen Lavakavernen versteckt. Ihre Suche hat nur Aussicht auf Erfolg, wenn es Ihnen gelingt, jene Kräfte des Bösen zu überwinden, die so schrecklich sind, dass sie nur mit körperlicher Kraft, grenzenlosem Mut und höchster Ritterlichkeit besiegt werden können. Anders als bei anderen Spielen müssen hier die Spieler zusammenspannen,

um die schrecklichen Geschöpfe des Ringmeisters zu überlisten und zu besiegen. So stark ist die Macht dieser ungeheuerlichen Alpträume, dass nicht nur genaues Zusammenspiel und enge Zusammenarbeit, sondern manchmal sogar persönliche Aufopferung nötig sind, um einen Ring der Macht zu erobern. Die Helden haben gewonnen, wenn sie alle zehn Ringe zurückerobert haben, bevor ihre Zeit abgelaufen ist. Gelingt es ihnen nicht, so hat der Ringmeister gewonnen.



Die Verliese



Die Verliese befinden sich in Burgen, die einst von Menschen erbaut, später jedoch von den Schreckenstruppen des Ringmeisters eingenommen wurden.

Die Hoellen



Diese Lavamassen werden durch den Zauber des Ringmeisters in flüssiger Hitze gehalten.





Die wandernden



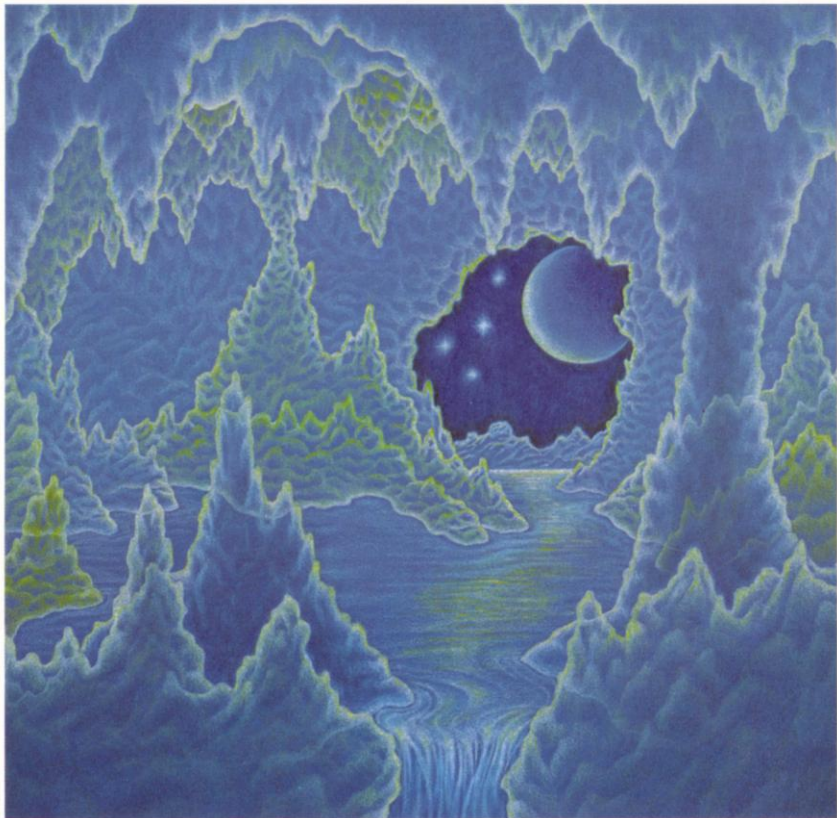
Hallen

Die Erde zittert unter dem bösen Fluch des Ringmeisters. Die Wände der Burgen verschwören sich gegen das Unternehmen der Helden.

Kristall- hoehlen



Die Windherrscher haben diese Labyrinth erbaut, deren Wände unsichtbar sind und die dem Befehl des Ringmeisters unterstehen.



”Schreite sanft in unbekannte Gefilde”

(Willowan I)

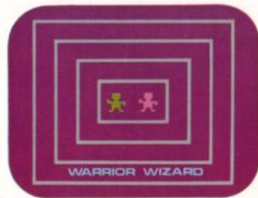
Dieser Abschnitt ist eine Einführung in die verschiedenen Fähigkeiten jedes Helden und gibt einen ersten Einblick in die fürchterlichen Schrecknisse, die im Dunkeln Land lauern. Je länger Sie sich mit den Elementen des Spiels vertraut machen, desto grösser ist Ihre Chance, die unaussprechlichen Gefahren zu überstehen und die Suche nach den Ringen erfolgreich durchzuführen. Es ist das erste Spiel in seiner Art; es enthält deshalb eine ganze Reihe ungewöhnlicher Elemente. Wenn Sie die Regeln der Reihe nach studieren, so entdecken Sie in der Suche nach den Ringen ein faszinierendes Spiel, das Sie immer wieder herausfordert. Haben Sie es einmal erlernt, so können Sie es ohne Schwierigkeiten anderen beibringen.

1. Installieren Sie die Tastatur Schablone so, dass die Kanten in die Rillen am Rand der alphanumerischen Tastatur passen.

2. Legen Sie die Kassette in den Schlitz der Videopac-Konsole ein, wobei die Etikette der Kassette gegen die Tastatur zeigen muss.



3. Drücken Sie die "RESET"-Taste. Auf Ihrem Bildschirm erscheint die Anzeige SELECT GAME.



4. Drücken Sie die Taste RINGMEISTER (Ringmaster Control) auf der Tastatur-Schablone. Die Namen der Helden laufen nun über den unteren Teil des Bildschirms. Drücken Sie die Aktionstaste auf der linken Bedienungsseite, wenn das Wort KRIEGER auf dem Bildschirm erscheint.

Die linke Steuerung steuert jetzt den Krieger mit dem Zauberschwert.

Drücken Sie die Aktionstaste auf der rechten Bedienungsseite, wenn das Wort ZAUBERER auf dem Bildschirm erscheint.

Die rechte Steuerung steuert jetzt den Zauberer, der die Feinde mit magischen Flüchen belgen kann.

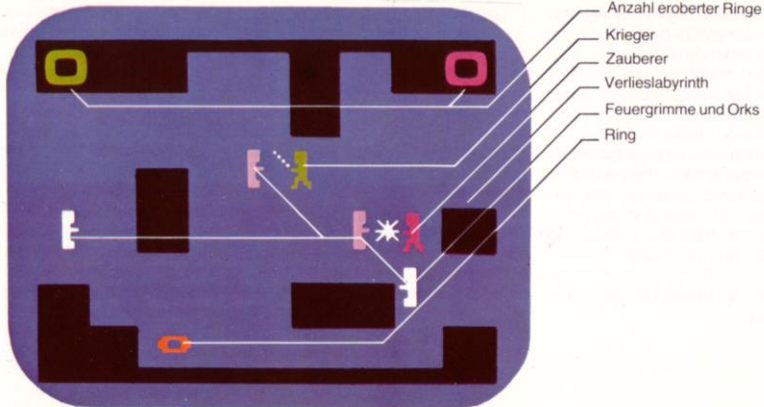


5. Drücken Sie die taste VERLIESE (Dungeons) auf der Tastatur-Schablone.*

6. Der Krieger und der Zauberer bewegen sich jetzt durch die blutroten Nebelschwaden des Dunklen Landes, bis sie bei dem ersten Verlies anlangen. Sofort werden sie von den Feuergrimmen und Orks angegriffen, welche den Ring tief im Innern des Verlieses bewachen.

Vorsicht: Durch die Zauberei des Ringmeisters sehen die Orks und Feuergrimme den Helden sehr ähnlich. Die Helden erscheinen immer zuerst in der Mitte des Bildschirms.

Der krieger und der Zauberer arbeiten bei der Eroberung des Rings zusammen. Ein Ring ist dann erobert, wenn er von einem der Helden berührt wird. Dies gilt als Sieg für beide.



* Alles läuft schnell ab. Lesen Sie deshalb zuerst die Punkte 6 bis 10 durch, damit Sie wissen, was Sie erwartet.



7. Steuerung des Kriegers.

Benützen Sie den Steuerknüppel Ihrer Handsteuerung, um den Krieger auf dem Bildschirm zu bewegen. Wenn Sie den Steuerknüppel nach oben drücken, so bewegt sich der Krieger an den oberen Bildrand. Drücken Sie den Knüppel nach unten, so bewegt er sich zum unteren Bildrand. Drücken Sie nach rechts, so bewegt er sich nach rechts, drücken Sie nach links, so bewegt er sich nach links.



Drücken Sie die Aktionstaste, um das Schwert zu schwingen. Die Zauberklinge muss den Feind berühren, um wirksam zu sein. Die Spitze tötet Orks und Feuergrimme am sichersten, wenn sie direkt auf den Feind zustösst. DIE WAFFE ERREICHT DEN FEIND NIE VON OBEN ODER VON UNTEN.

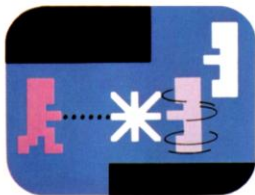


Der Krieger kann das Zauberschwert dazu benützen, um unter den Ungeheuern Verwirrung zu stiften. Wenn das Schwert einen anderen Helden berührt, so wird dieser auf magische Weise aus dem Verlies befördert. Drücken Sie den Steuerknüppel dieses Helden nach links, um ihn wieder auf dem Bildschirm erscheinen zu lassen. Der hinausgezauberte Held tritt immer von einem zufälligen Punkt am rechten Bildrand aus wieder in das Verlies ein.



8. Steuerung des Zauberers.

Benützen Sie den Steuerknüppel Ihrer Handsteuerung, um den Zauberer auf dem Bildschirm zu bewegen.



Drücken Sie die Aktionstaste, um einen Fluch auszusprechen. Der Fluch muss den Feind berühren, um wirksam zu werden. ER BLEIBT JEDOCH UNWIRKSAM, WENN ER DEN FEIND VON OBEN ODER VON UNTEN TRIFFT.

9. Feuergimme und Orks.

Durch die Zauberei des Ringmeisters erscheinen die bösen Feuergimme und Orks auf dem Bildschirm den Helden sehr ähnlich, doch verraten sich die Feuergimme durch ihre eigentümlich schlenkernde Bewegung und die Orks durch den torkelnden Gang. Wenn Sie über Ihre Identität auf dem Bildschirm im Zweifel sind, drücken Sie die Aktionstaste, um Ihre Position zu verifizieren. Der Krieger schwingt in diesem Fall das Schwert, und der Zauberer schickt einen Fluch aus. Diese Waffen werden jedoch nur wirksam, wenn sie einen Feind berühren.

PASSEN SIE IMMER AUF FEINDE AUF, DIE VON OBEN ODER VON UNTEN AUF SIE ZU KOMMEN. IHRE WAFFE KANN SIE NICHT TREFFEN, DOCH WENN SIE BERÜHRT WERDEN, SIND SIE GEFANGEN.

10. Der Krieger und der Zauberer müssen sich zum blitzenden Ring in der Tiefe des Verlieses vorkämpfen. Wenn einer der Helden den Ring erreicht hat, erscheint ein Blitz und ertönen Siegestrompeten. Werden die Helden von ihren Feinden gefangengenommen, so wird ihnen immer die Flucht aus dem Verlies gelingen. Um in die endlosen Labyrinth der Verliese (Dungeons) zurückzukehren, drücken Sie die Taste VERLIES auf der Tastatur-Schablone.

11. Bevor Sie weiterlesen, sollten Sie die Rollen des Kriegers und des Zauberers üben, bis Sie die Handhabung der betreffenden Waffen gut beherrschen.

12. Wenn Sie soweit sind, dass Sie die beiden anderen Helden kennenlernen möchten, drücken Sie die Taste RESET auf der Tastatur-Schablone.



13. Drücken Sie die Taste RINGMEISTER (Ringmaster Control) auf der Tastatur-Schablone.

14. Drücken Sie die Aktionstaste auf der linken Handsteuerung, wenn das Wort WECHSELBALG (Changeling) über den unteren Teil des Bildschirms läuft. Von jetzt an steuert die linke Handsteuerung den Wechselbalg.

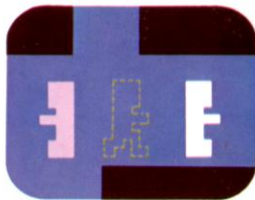
15. Drücken Sie die Aktionstaste auf der rechten Handsteuerung, wenn das Wort GESPENST (Phantom) auf dem Bildschirm erscheint. Die rechte Handsteuerung steuert jetzt das Gespenst.



16. Drücken Sie die Taste VERLIES (Dungeons) auf der Tastatur-Schablone.* Der Wechselbalg und das Gespenst ziehen jetzt in eines der Verliese, wo sie sofort von Feuergrimmigen und Orks angegriffen werden.

* Lesen Sie zuerst bis zu Punkt 19 weiter, damit Sie auf die kommenden Dinge vorbereitet sind.

Drücken Sie die Aktionstaste, um den Tarnmantel anzuziehen. Der Wechselbalg bewegt sich jetzt unsichtbar mit halber Geschwindigkeit. Alle Ungeheuer in seiner Nähe wenden sich ab und suchen ihn anderswo. Doch hüten Sie sich, mit einem von ihnen zusammenzustossen.



17. Steuerung des Wechselbalgs. Steuern Sie den Wechselbalg auf dem Bildschirm mit dem Steuerknüppel der Handsteuerung.

Der Wechselbalg verfügt über keinerlei Angriffswaffen und erreicht die beste Wirkung, wenn er sich mit einem Zauberer oder Krieger zusammentut.



Das Gespenst kann sich in Wänden verstecken oder sogar mit halber Geschwindigkeit durch sie hindurch gehen. Es stellt ein wichtiges strategisches Element des Spiels dar, denn die Ungeheuer stürzen sich auf das Gespenst, sobald es seine übernatürlichen Fähigkeiten spielen lässt, so dass seine Kampfgenossen leichter an einen Ring herankommen. Das Gespenst kann jedoch NICHT durch die Wände der Höllengruften (Verliese aus flüssiger Lava) dringen.



18. Steuerung des Gespensts.

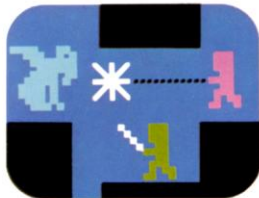
Das Gespenst wird mit Hilfe des Steuerknüppels auf dem Bildschirm bewegt.

Um es durch Wände dringen zu lassen, drücken Sie die Aktionstaste.

19. Eroberung eines Rings.

Ein Ring ist erobert, wenn einer der Helden ihn berührt. Wenn das Gespenst (Phantom) oder der Wechselbalg (Changeling) von Orks und Feuergrimmern überwältigt werden, so verlassen sie automatisch die Verliese. Um Sie wieder zurückzubringen, drücken Sie die Taste VERLIESE (Dungeons) auf der Tastatur-Schablone.

20. Lesen Sie erst weiter, wenn sie die Steuerung des Wechselbalgs (Changeling) und des Gespensts (Phantom) beherrschen.



21. Wenn Sie sich bereit fühlen für die bösartigsten Ungeheuer unter den Schreckenstruppen des Ringmeisters, so drücken Sie die Taste RESET.

22. Drücken Sie die Taste RINGMEISTER (Ringmaster Control).

23. Führen Sie den Krieger und das Gespenst auf den Bildschirm, indem Sie die Aktionstasten beider Handsteuerungen drücken.

24. Drücken Sie die Taste ALPTRAUM (Nightmares) auf der Tastatur-Schablone.

25. Die Spinntyrantel wird vertrieben - ABER NICHT GETÖTET - durch das Schwert des Kriegers und den Fluch des Zauberers. Die Spinntyranteln schweben langsam über den Bildschirm, stürzen sich aber plötzlich auf einen unter ihnen stehenden Helden.

26. Die Geflügelten Blutrünste lassen sich vorübergehend durch den Fluch des Zauberers und durch das Schwert des Kriegers ausser Gefecht setzen. Sie weichen zurück, flattern und fallen herunter, wenn sie getroffen werden, doch erholen sie sich rasch wieder und gehen zum Angriff über. SIE LASSEN SICH NICHT TÖTEN.

27. Drücken Sie die Taste VERLIESE (Dungeons).

28. Viel Glück!

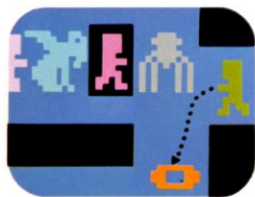
29. Nach Ende jedes Kampfes drücken Sie die Taste ALPTRAUM (Nightmares) und anschliessend die Taste VERLIESE (Dungeons) auf dem Tastatur-Schablone.

30. Lesen Sie erst weiter, wenn sie den Alptraumgestalten mit verschiedenen Kombinationen von Helden begegnet sind. (Krieger und Zauberer, Zauberer und Wechselbalg, Gespenst und Krieger, Krieger und Krieger usw.)

Für die Gesamtstrategie des Spiels ist es wichtig, zu wissen, was passiert, wenn die Helden in verschiedenen Kombinationen kämpfen.

Zwei Beispiele:

(1) Der Fluch des Zauberers kann die Schreckenstruppen des Ringmeisters in Schach halten, während ein anderer Held zum Ring vorstösst.



(2) Die Ungeheuer versammeln sich um das Gespenst, das sich in der Wand unangreifbar versteckt hält, so dass gleichzeitig ein Mitkämpfer Gelegenheit erhält, einen Ring zu erobern.

31. Da Sie nun soweit überlebt haben, sind die Drachen bereit für Sie. Drachen **sind unsterblich**, können aber mit dem Zauberschwert vorübergehend aufgehalten werden. Auch der Fluch des Zauberers schreckt sie kurzzeitig ab. Der Krieger kann es schaffen, am Kopf eines Drachens vorbeizuschlüpfen. Wenn er das Zauberschwert hochhält, wendet sich der Drachen ab.

Der Zauberer kann einen Fluch aussenden, der den Feueratem des Drachens aufhält. Der Wechselbalg kommt am Drachen vorbei, wenn er den Tarnmantel trägt. Das Gespenst ist vor dem Drachen sicher, wenn es sich in den Wänden des Verlieses versteckt.

32. Wenn Sie Ihre Helden bereits in den Computer eingegeben haben...

A. Drücken Sie zuerst die Taste DRACHEN (Dragons).

B. Dann die Taste VERLIES (Dungeons).

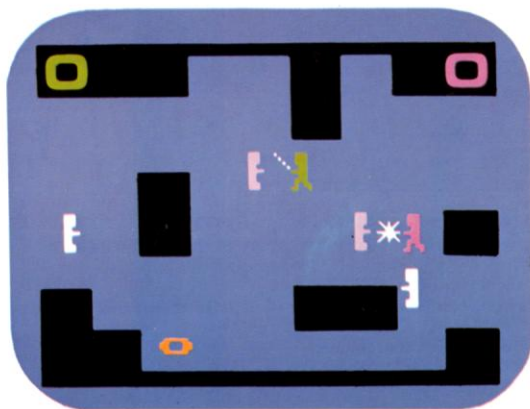
Wenn Ihr Videopac ausgeschaltet war...

C. Drücken Sie die Taste RINGMEISTER (Ringmaster Control).

D. Wählen Sie die Heldenrollen mit den Aktionstasten auf den Handsteuerungen.

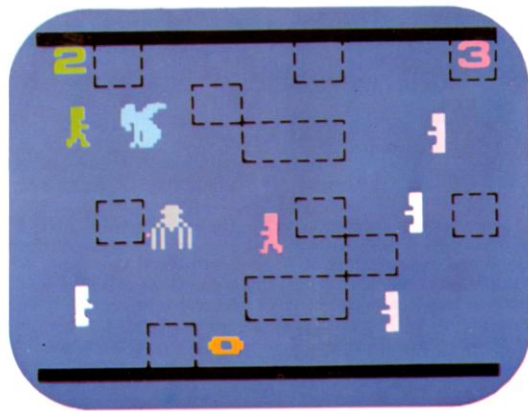
E. Drücken Sie die Taste DRACHEN (Dragons).

F. Drücken Sie die Taste VERLIESE (Dungeons).

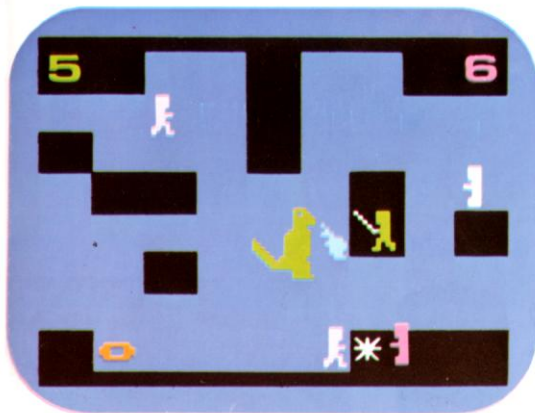


33. In den Burgen des Dunklen Landes gibt es vier verschiedene Arten von Labyrinthen. Jedes ist auf seine eigene Weise verzaubert. Doch auch das einfachste ändert seinen inneren Aufbau jedesmal, wenn es auf dem Bildschirm erscheint. Erforschen Sie jeden Typ, indem Sie ihn in einer Reihe von Gefechten in den Computer eingeben (siehe Regeln 21 bis 27 für die Programmierung von Helden und Ungeheuern).

A. Die Verliese. Diese befinden sich in Burgen, die einst von Menschen erbaut, dann aber von den Schreckenstruppen des Ringmeisters erobert wurden. Drücken Sie die Taste VERLIESE (Dungeons) auf der Tastatur-Schablone.



B. Die Kristalhöhlen. Die Windherrscher haben diese Labyrinth mit unsichtbaren Wänden gebaut, und der Ringmeister herrscht über sie. Die Struktur des Irrgartens erscheint kurz auf dem Bildschirm und verschwindet sogleich wieder. Die Helden müssen sich durch diese Höhlen hindurchtasten. Sie sind besonders gefährlich, weil die darin lebenden Ungeheuer die unsichtbaren Wände auf magische Weise erkennen und so ihre Angriffswege schlaue wählen können. Die Helden entkommen nur, indem sie sich den Weg ertasten. Drücken Sie die Taste KRISTALLHOEHLN (Crystal Caverns) auf der Tastatur-Schablone.



C. Die Wandernden Hallen. Unter dem bösen Fluch des Ringmeisters erzittert die Erde. Die Wände der Burgen verschwören sich, um die Helden aufzuhalten, indem sie ihre Positionen alle paar Sekunden verändern. Die Wände bewegen sich immer nach rechts. Drücken Sie die Taste WANDERENDE HALLEN (Shifting Halls) auf der Tastatur-Schablone.



D. Die Infernalischen Höllen. Diese Lavamassen werden durch den Zauber des Ringmeisters flüssig gehalten. Kommt ein Spieler mit einer der glühenden Wände in Berührung, so wird er ausgelöscht. Nicht einmal das Gespenst wag sich an eine solche Wand heran. Drücken Sie die Taste HOELLEN (Infernos) auf der Tastatur-Schablone.

Die Komponenten des Spiels



1 Videopac
Hauptstrategie-
kassette



1 Tastatur-Schablone

*Für den G7200 ist die kleinere
Tastatur-Schablone zu verwenden*



1 Spiel-Landkarte

Spielmarken

(Symbole auf der Rückseite der Burgmarken)



23 Burgen



Verliese



Kristalhöhlen



Höllen



Wandernde Hallen



3 Dracheneungeheuer



3 Alpträum-Ungeheuer



10 Ringe



1 Suche



1 Sanduhr



8 "Besitze"

Die Spielregeln

VERSION FÜR 3 SPIELER
(2 Spieler als Helden,
1 Spieler als Ringmeister).



1. Einer der Spieler übernimmt die Rolle des Ringmeisters. Der Ringmeister fügt die Tastatur-Schablone in die alphanumerische Tastatur ein.

2. **Der Ringmeister** versteckt im Geheimen die zehn Ringe an irgendeiner Burgposition auf der Spiel-Landkarte. Dann gibt er sechs Ungeheuer auf sechs beliebige Ringe. Pro Burgposition kann nur ein Ring und eine Ungeheuer-Marke eingegeben werden.

3. **Der Ringmeister** bedeckt die Ringe mit den Burgmarken, so dass die Burg nach oben auf die Karte zu liegen kommt. Ring und Ungeheuer-Marken müssen unter der Burgmarke versteckt liegen. Alle übrigen Burgpositionen werden nur mit Burgmarken zugedeckt.

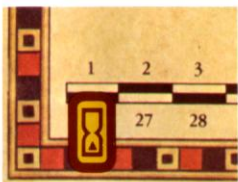
4. **Der Ringmeister** behält die Besitzmarken.

5. **Der Ringmeister** führt die Kassette in die Steuerkonsole ein.

A. Taste RESET drücken.

B. Taste RINGMEISTER drücken (Ringmaster Control).

D. **Die anderen beiden Spieler** wählen je eine Rolle in dem Abenteuer, indem sie die Aktionstaste auf der Handsteuerung drücken, sobald die betreffende Rollenbezeichnung auf dem unteren Teil des Bildschirms erscheint. Die beiden Spieler können die gleiche oder verschiedene Rollen wählen. Die Helden arbeiten bei der Suche nach den Ringen zusammen.



6. Die Sanduhr-Marke wird auf die 1 der Skala am unteren Rand des Spielbretts gelegt. Sie wird jeweils um eine Position weitergeschoben, wenn die Helden eine Burg besuchen. Die Helden entscheiden vorher, wieviele Umgänge sie benötigen, um alle 10 Ringe zu erobern. Die normale Spiele dauern 50, 75 oder 100 Umgänge. Hinweis für Anfänger: beginnen Sie mit 100 Umgängen. Sie werden sie brauchen können.

Die Helden haben gewonnen, wenn sie alle 10 Ringe erobert haben, bevor ihre Umgänge abgelaufen sind. Andernfalls hat der Ringmeister gewonnen.

Der Ringmeister erhält:

- 4 Besitzmarken für 50 Umgänge
- 6 Besitzmarken für 75 Umgänge
- 8 Besitzmarken für 100 Umgänge



7. Die Helden beschliessen gemeinsam, wo sie in das Dunkle Land eintreten wollen. Dies geschieht an irgendeinem Eingangshafen, der durch ein Schiff auf der Landkarte markiert ist.

8. Die Sanduhr-Marke wird um eine Position weitergeschoben. Die Helden bewegen ihre Suchmarken entlang der Strasse vom Hafen aus und halten bei der ersten Burg an.

9. De Ringmeister dreht die Burgmarke um.

Ist kein Ring vorhanden, wird wie folgt vorgegangen:

A. Taste KEIN RING (No Ring), auf Tastatur-Schablone drücken.

Verliese



Kristalhöhlen



Wandernde Hallen



Höllen

B. Auf der Unterseite der Burgmarke erscheint das Symbol für Verliese, Kristalhöhlen, Wandernde Hallen oder Höllen. Drücken Sie die entsprechende Labyrinthtaste. (Orks und Feuergrimme finden sich in jedem Labyrinth).

Die Helden müssen sich zum geheimen Durchgang hindurchkämpfen, der durch den Pfeil markiert ist. Die Helden müssen den Pfeil berühren, um zu entkommen. Dann setzen Sie ihre Reise zu einer nächsten Burg fort.

Sind die Helden geschlagen, so müssen sie einen zweiten Versuch unternehmen. Drücken Sie nochmals die Taste KEIN RING (No Ring) und die entsprechende Labyrinth-Taste. (DRÜCKEN SIE NICHT DIE TASTE RESET!). Für jeden Kampf wird die Sanduhr-Marke um eine Position weitergeschoben. 25



10. Wenn ein Ring vorhanden ist, drücken Sie die entsprechende Taste. Der Ring wird automatisch in den Computer eingegeben. Die Helden müssen sich zu diesem Ring durchkämpfen. Der Ring gilt als erobert, wenn er von einem der Helden berührt wird. Ein Blitz leuchtet dabei auf, und es ertönt ein Trompetensignal zur Feier des Sieges.

Die Anzahl der eroberten Ringe erscheint am oberen Bildrand.

Wenn ein Ring von einem der Helden erobert wurde, so trägt dies zur Kampfkraft der Helden bei und verleiht ihnen eine grössere Bewegungsfreiheit auf dem Spielbrett. Für jeden eroberten Ring dürfen sie bei jedem Umgang eine zusätzliche Burgposition aufsuchen, OHNE

DIE SANDUHR-MARKE WEITERZUSCHIEBEN.

Sind die Helden besiegt, so gilt:

- A.** Sie können einen zweiten Versuch wagen.
- B.** Sie können zu einer anderen Burg weiterziehen und den zweiten Versuch später nachholen (in beiden Fällen wird die Sanduhr-Marke weitergeschoben).

Wenn ein Ring erobert worden ist, werden die Ringmarke und die Burgmarken vom Brett entfernt.

11. Sind ein Ring und ein Ungeheuer vorhanden, so gilt folgendes:

- A.** Drücken Sie die entsprechende Ungeheuer-Taste auf der Tastatur-Schablone. (Der Ring



wird automatisch in den Computer eingegeben).

- B.** Drücken Sie die entsprechende Labyrinth-Taste.

Werden die Helden geschlagen, so gilt folgendes:

- 1.** Versuchen Sie es erneut (wobei die Sanduhr-Marke um eine Position weitergeschoben wird).
- A.** Drücken Sie die entsprechende Ungeheuer-Taste.
- B.** Drücken Sie die entsprechende Labyrinth-Taste.
- 2. Gehen Sie weiter zur nächsten Burg** (Schieben Sie die Sanduhr-Marke um eine Position weiter für jede besuchte oder ausgelassene Burg). Kehren Sie später für einen zweiten Versuch zurück.



Wenn die Helden vor einem siegreichen Drachen fliehen, so kann der Ringmeister den Drachen zu einer beliebigen benachbarten Burg verschieben, die keinen anderen Drachen beherbergt. Drachen müssen auf dem Landweg, niemals aber über das Meer reisen. (Alptraum-Ungeheuer MÜSSEN jedoch dort bleiben, wo sie einmal sind).

12. Die Helden können der Verfolgung ausweichen, indem Sie sich zu einem Hafen begeben und auf dem Seeweg zu einem Hafen in einem anderen Sektor reisen. Für jede übergangene Burgposition und jeden auf dem Weg passierten Hafen muss jedoch die Sanduhr-Marke um eine Position weitergeschoben werden.

13. Besitz!

Der Ringmeister ist berechtigt, jede der beiden Handsteuerungen durch den Ausruf "BESITZ" in Besitz zu nehmen. Der entsprechende Spieler muss die Handsteuerung SOFORT abgeben.

Der andere Held kämpft von jetzt an nicht nur gegen die Ungeheuer, sondern auch gegen seinen Kampfgefährten, der unter der Macht des Ringmeisters steht.

Wenn der noch freie Held einen Ring erobert oder den vom Ringmeister beherrschten Gefährten überwältigt, so verliert der Ringmeister den "Besitz" sowie eine seiner "Besitz"-Marken. Die Sanduhr-Marke wird um fünf Positionen zurückversetzt, und der ursprüngliche Spieler erhält seine Handsteuerung wieder zurück. (Die Sanduhr-Marke kann jedoch nie weiter zurückgesetzt werden, als bis zur Position 1).

Nach Einbusse aller "Besitz"-Marken kann der Ringmeister keine der Handsteuerungen mehr in Besitz nehmen.

Wenn der vom Ringmeister in Besitz genommene Spieler den anderen im Kampf besiegt, so wird die Sanduhr-Marke um fünf Positionen weitergeschoben, und der Ringmeister behält die "Besitz"-Stellung im nächsten Kampf.

Wird der noch freie Spieler von einem Ungeheuer gefangen oder vom in Besitz genommenen Helden im Kampf besiegt, so muss der Ringmeister das Verlies verlassen, indem er den Pfeil oder ein Ungeheuer berührt.

Der Ringmeister darf nie einen Ring berühren. Tut er dies unabsichtlich trotzdem, so wird dieser Ring den Helden zugesprochen, und der Ringmeister verliert seine "Besitz"-Stellung.

Der Ringmeister kann nur dann in "Besitz"-Stellung gehen, wenn beide Helden auf dem Bildschirm präsent sind, nicht aber, wenn sich die Helden auf dem Weg zu einer neuen Burgposition befinden.

Der Ringmeister kann einen Helden nicht in "Besitz" nehmen, der über freien Weg (unbehindert durch Ungeheuer) zu einem Ring oder Pfeil verfügt.

Wird der Ringmeister von einem Ungeheuer gefangen, während der freie Held auf dem Bildschirm anwesend ist, so verliert der Ringmeister den "Besitz", muss jedoch keine "Besitz"-Marke aufgeben.

Wird der freie Held von einem Ungeheuer gefangen, so muss die Sanduhr-Marke um eine Position weitergeschoben werden. Der Ringmeister behält die "Besitz"-Stellung, und der freie Held wählt die nächste Burgposition.

14. Die Suche ist beendet, wenn die Helden alle zehn Ringen erobert haben oder wenn die Sanduhr-Marke anzeigt, dass ihre gewählte Anzahl Umgänge aufgebraucht ist.

VERSION FUER 4 UND 5 SPIELER

(3 oder 4 Spieler als Helden, 1 Spieler als Ringmeister)

Befolgen Sie die Computerprogrammierung und die Spielregeln für 3 Spieler. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Ringmeisters. Die anderen Spieler wechseln mit der Bedienung der Handsteuerungen nach jedem Kampf ab.

VERSION FUER 2 SPIELER

Lesen Sie die Regeln für 3 Spieler durch, bevor Sie diese Version spielen.

1. Spieler Nr. 1 plaziert die Ringe auf dem Brett, schützt sie durch Ungeheuer und versteckt sie mit den Burgmarken.

2. Die Spieler arbeiten bei der Suche nach den Ringen zusammen. Spieler Nr. 2 führt die Suche an, indem er den Weg auf der Landkarte OHNE HILFE DES SPIELERS NR. 1 wählt.

3. Legen Sie die Cassette in das Gerät ein.

4. Drücken Sie die Taste RESET.

5. Drücken Sie die Taste RINGMEISTER (Ringmaster Control).

6. Drücken Sie die Aktionstasten auf beiden Handsteuerungen und wählen Sie die Rollen.

7. Das Spiel wickelt sich nach den Regeln für 3 Spieler ab, wobei folgende Ausnahmen gelten:

A. Unbesiegte Ungeheuer dürfen sich nicht auf dem Brett bewegen.

B. Es gibt keinen Spieler für die Rolle des Ringmeisters, so dass auch die Möglichkeit des "Besitzes" entfällt.

UEBUNGSVERSION FUER 1 ODER 2 SPIELER

Der Computer fungiert als Ringmeister.

1. Drücken Sie die Taste RESET.

2. Drücken Sie die Taste START.

3. Drücken Sie NICHT die Taste RINGMEISTER (Ringmaster Control)

4. Drücken Sie die Aktionstasten beider Handsteuerungen, um die Rollen zu wählen. Spielen Sie allein, so sollten Sie die Rollen sehr sorgfältig wählen. Wenn z.B. einer Ihrer Helden das Gespenst ist, so können Sie ihre Feinde spalten, indem Sie das Gespenst in einer Wand verstecken und dann die Handsteuerung wechseln. Mit dieser Strategie ist es tatsächlich für einen einzelnen Spieler möglich, alle Ringe zu erobern.

6. Der Computer übernimmt die Rolle des Ringmeisters, so dass praktisch unendlich viele Kombinationsmöglichkeiten von Ungeheuern und Positionen entstehen.

7. (Fakultativ) Spielen Sie gegen die Uhr oder gegen die Sanduhr-Marke auf dem Spielbrett.

Die Magie der Ringe

Der mächtigste Zauber des Rings liegt darin, dass er in Fabeln, volkstümlichen Sagen und Legenden fast aller Gegenden der Erde und aller Epochen der Geschichte auftritt.

Der Wagnersche Ring der Nibelungen beruht auf alten germanischen, isländischen und norwegischen Sagen.

Luneds Ring der Unsichtbarkeit gelangte in den Besitz von Owain, einem von König Arthurs Rittern. Er erhielt auch den Ring des Ogier von Morgan Le Fay. Es war der Ring der Jugend, der alle Gebrechlichkeiten des Alters auszulöschen vermochte.

Otnit, ein Lombardischer König, trug einen Ring der Unsichtbarkeit, der auch die Macht besass, einen Reisenden auf den richtigen Weg zu führen.

Es gibt die Sage von Salomons Ring der Macht, der ihm zum Schlachtenglück verhalf und ihn in den Himmel führte, wo er die Geheimnisse des Universums erschaute. Er

verlieh ihm ausserdem die Kenntnis der Tiersprachen.

Tolkien, der begabte Linguist, brauchte dreissig Jahre, um nur eines der vier Bücher zu übersetzen, das zum Herrn der Ringe führte. Die Hoffnung bleibt, dass auch die drei übrigen Bücher einst entziffert werden können.

Die Suche der Menschheit nach den magischen Ringen dauert schon Tausende von Jahren. Viele kennt man aus Gerüchten, doch nur wenige sind nachweisbar gefunden worden.

Es gibt keine neueren authentischen Entdeckungen. Daraus dürfen wir schliessen, dass die Suche nach den Ringen noch sehr lange weitergehen wird.

Philips-Videopac
Wir bringen die besten Ideen der Welt ins Spiel.

© 1982 N.V. Philips' Gloeilampenfabrieken - Holland

Printed in France - Service Impression Pantin
3111 176 10050