

noris
spiel & hobby

CE

Der Feuer- Salamander



Johann Rüttinger

Wer findet den Kristall der Weisheit?

Ein »geheimnisvolles« Familienspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren.

Johann Rüttinger, Konzept, © Design © Alder

Der Feuersalamander
Noris, 1987
RÜTTINGER Johan
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten



Spelmateriaal

- 1 groot speelbord;
- 1 handleiding;
- 4 speelstenen;
(in de kleuren van de spelfiguren)
- 8 antwoordkaarten;
(voor iedere speler 2)
- 47 salamanderkaarten;
- 3 dobbelstaafjes;
(2 dobbelstaafjes met ogenaanduiding en 1 dobbelstaafje met symboolaanduiding)
- 4 grote houten figuren.



koning



koningin



monnik



rover

De speelduur is afhankelijk van wat de spelers willen en schommelt tussen 30 minuten en 2 uur.

Het verhaal

In het begin was er niemand die iets nauwkeurig en precies over het geheimzinnige kristal kon vertellen. Want niemand had het kristal ooit gezien. Men kon enkel vermoeden dat men op het punt stond een onmetelijk en ongrijpbaar geheim te onthullen. In de loop der tijd werd er meer bekend over het 'kristal der wijsheid'.

Zo werd het kleinood genoemd, dat door geen enkel mens gezien was.

Uiteindelijk werd iedereen bezeten door de wens om het kristal te bezitten en dus ging iedereen het zoeken. De koning was overtuigd dat hij, door het kristal te bezitten, de totale macht zou kunnen bereiken. De koningin vond dat het kostbaarste van alle sieraden aan haar toekwam. De rover probeerde alles te doen om het kristal te vinden om daarmee een grote rijkdom te vergaren en de monnik wilde verhinderen dat dit kostbare bezit in verkeerde handen zou vallen.

Een vuursalamander was de bewaker van het kristal. In een kruisvormige ruïne met 84 kamers hield hij zich samen met het kristal verborgen. Geleidelijk aan slaagden alle vier er in om belangrijke informatie en aanwijzingen aan de salamander te ontlokken, waarmee ze hoopten de schuilplaats van het kristal te vinden. Maar dit was erg zeldzaam en een beslissende voorsprong werd aan niemand gegund.

Vrij vlug ondervond men dat iemand alleen niet in staat was de raadselachtige schuilplaats te vinden. Pas als men aan elkaar gegevens doorgaf, was men in staat om de salamander meerdere malen in één van de kamers te verrassen. Doch telkens men wilde toeslaan, ontsnapte de salamander met het kristal in een andere kamer.

In de loop der tijd ondervond men dat de 84 kamers niet allemaal gelijk waren. Er waren enorm prachtige en zeer waardevolle kamers, maar ook eenvoudige en minder waardevolle kamers. De vuursalamander vertoonde zich, naargelang de kamer waar hij werd opgemerkt, op een andere wijze. Als men de vuursalamander ontdekte in een minder waardevolle kamer dan had men moeite om het kristal zelfs maar op te merken. Betrapte men hem in een waardevolle kamer dan toonde hij het wondermooie kristal bereidwillig. Diegene die de salamander in de meest prachtige en meest waardevolle kamer op het spoor zou komen, zou volledig in het geheim van het kristal worden ingewijd.

Waarover gaat het geheim ?

Diegene die het kristal der wijsheid in werkelijkheid kan zien: zo helder, zo duidelijk, zo stralend ... wordt bewust van het feit dat men het niet kan bezitten, ja zelfs niet wil bezitten. En dit inzicht veroorzaakt tevredenheid, geluk en oneindige wijsheid ...

Vorbereidende verklaringen

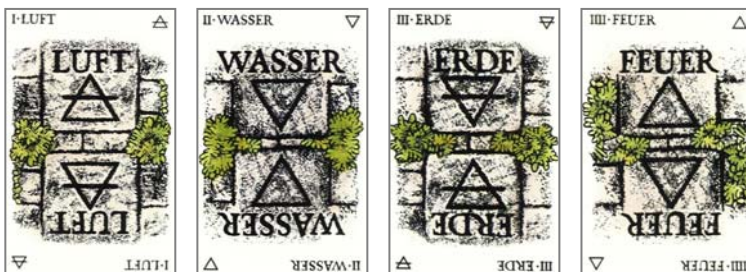
De salamanderkaarten

Iedere salamanderkaart heeft één aanwijzing (coördinaat).

De 47 kaarten zijn onderverdeeld in:

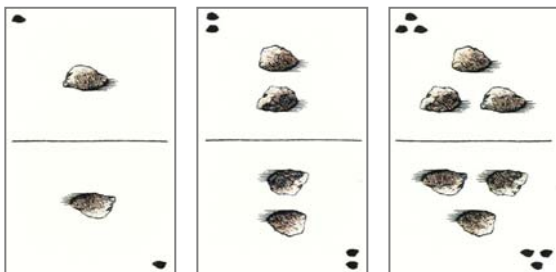
➔ 16 vleugelkaarten

Elk natuurelement (lucht, water, aarde en vuur) is 4x voorhanden.



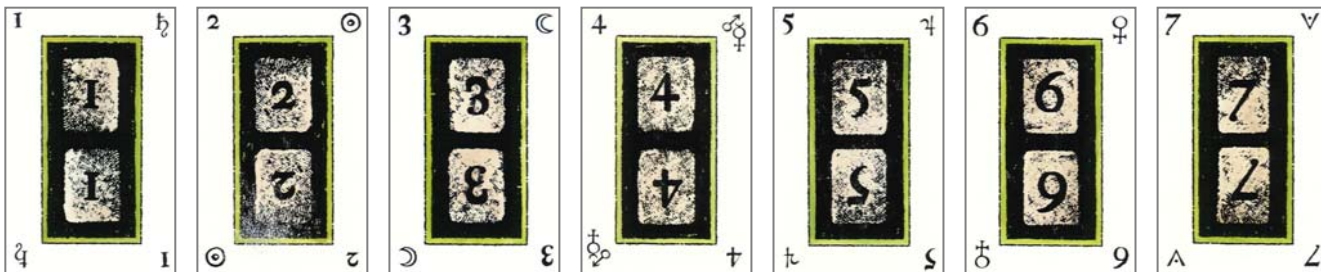
➔ 15 steenveldkaarten

Elk steenveld is 5x voorhanden = 15 kaarten



➔ 16 rijkaarten

De rijkaarten zijn verdeeld in 1x rij 1, 2x rij 2, 3x rij 3, 4x rij 4, 3x rij 5, 2x rij 6 en 1x rij 7



Het speelbord

Het speelbord toont het kruisvormig aangelegde schuiloord van de vuursalamander met de 84 kamers. In het centrum van het schuiloord bevindt zich de onderaardse kerker.

De startplaatsen van de 4 spelfiguren liggen tussen de 4 vleugels van het schuiloord.

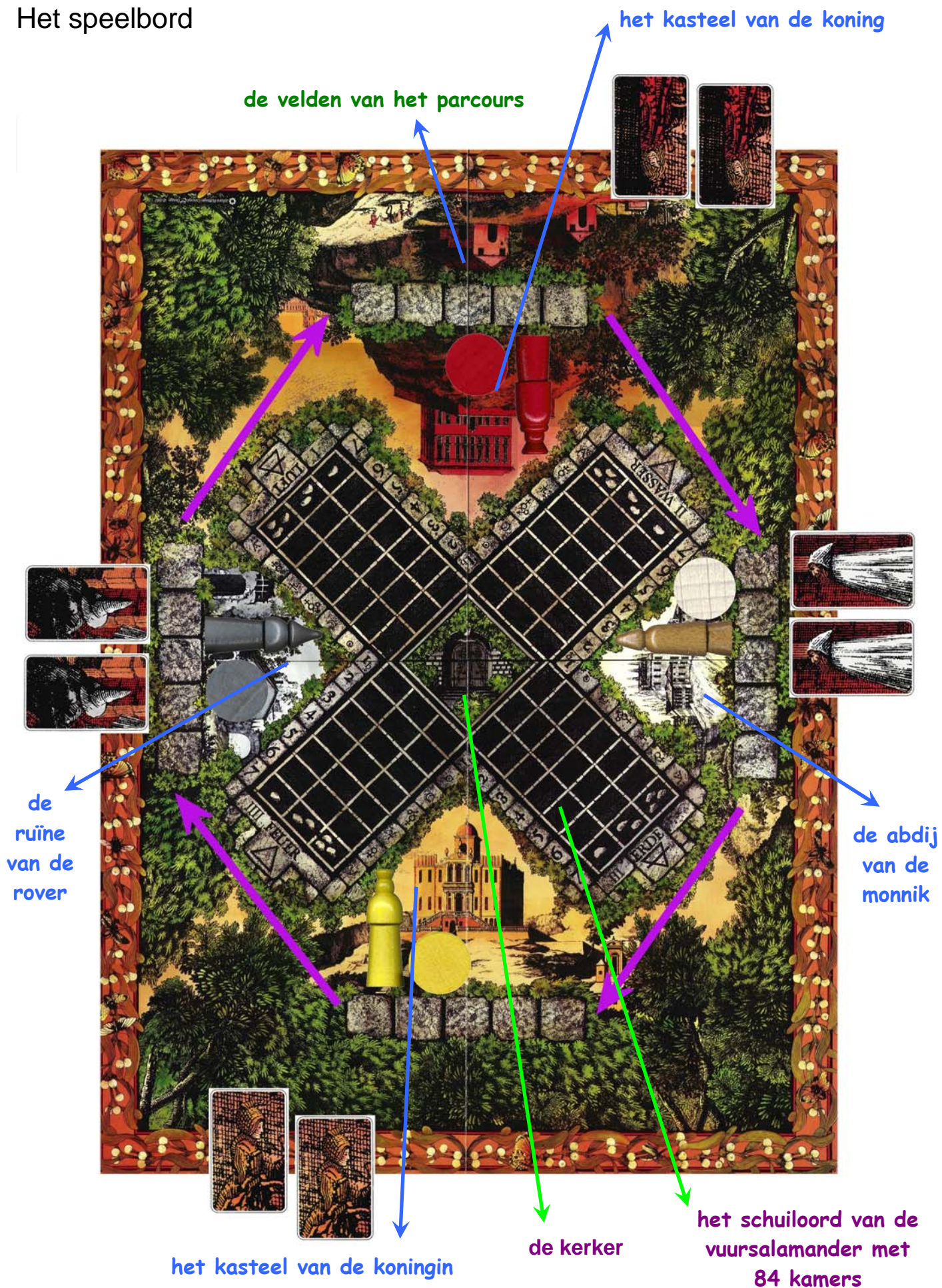
Het kasteel van de koning, het kasteel van de koningin, de abdij van de monnik en de ruïne van de rover. De vijf velden die voor de 4 startplaatsen liggen vormen, niettegenstaande de onderbrekingen, het parcours van de gezamenlijke 'omloop' waarover de figuren zich tijdens het spel, met de wijzers van de klok mee, voortbewegen.

Aan het begin van het spel staan de 4 figuren en de gelijkgekleurde speelstenen op de respectievelijke startplaatsen. Iedere speler krijgt de antwoordkaarten (Ja / Nee) die bij zijn figuur passen.

De 47 salamanderkaarten worden zeer grondig gemixt en met de afbeelding naar beneden als een stapel naast het speelbord gelegd.

De afbeelding op de volgende pagina toont de opstelling bij 4 spelers. Speelt men echter met 3 of met 2 spelers, dan worden de overbodige figuren, speelkaarten en antwoordkaarten uit het spel verwijderd.

Het speelbord



Het schuiloord

In elke vleugel van het schuiloord zijn er 21 kamers. In totaal zijn er dus 84 kamers in het schuiloord. Elke afzonderlijke kamer kan door 3 aanwijzingen (coördinaten) exact worden bepaald.

De eerste aanwijzing: de vleugel

De 4 vleugels van het schuiloord zijn genoemd naar de 4 natuurelementen: lucht, water, aarde en vuur.

De tweede aanwijzing: de rij

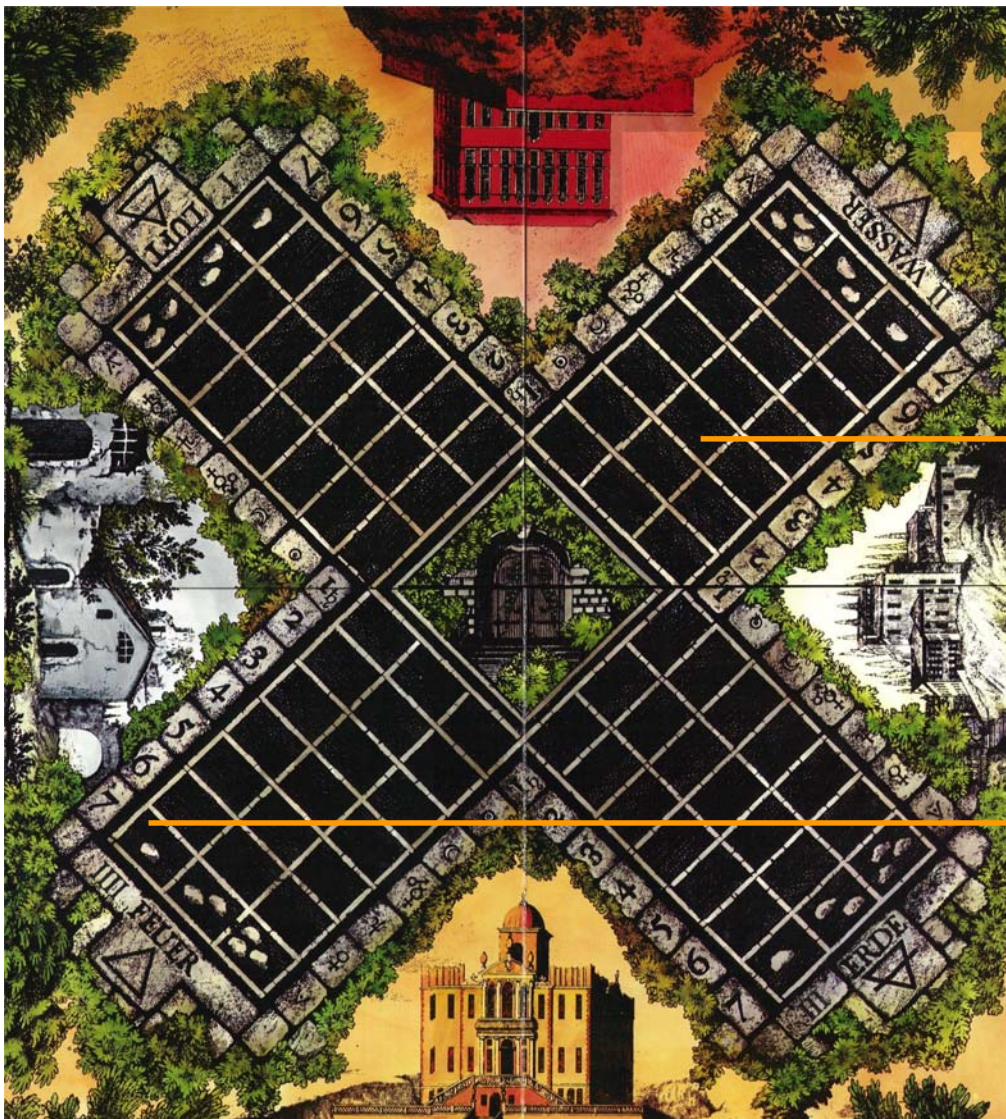
Elke vleugel is onderverdeeld in 7 rijen. Er is dus in elke vleugel een eerste rij, een tweede rij, een derde rij ... tot en met een zevende rij aanwezig. De planeetsymbolen op de rechterzijde van de rijen hebben geen bijzondere betekenis.

De derde aanwijzing: het steenveld

Elke rij is onderverdeeld in 3 velden: een **'1-steenveld'**, een **'2-steenveld'** en een **'3-steenveld'**.

De drie steenvelden zijn herkenbaar door het aantal stenen dat, als plaatsvervanger voor alle andere steenvelden, is afgebeeld op de drie buitenste rijen.

Dankzij de aanwijzingen van een vleugel, een rij en een steenveld kan men elke kamer exact lokaliseren.

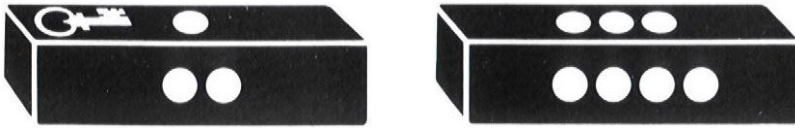


de kamer met de
aanwijzingen water,
derde rij en '2-steen'
bevindt zich exact op
deze locatie

de kamer met de
aanwijzingen vuur,
zevende rij en
'1-steen' bevindt zich
exact op deze locatie

De dobbelstaafjes

De **beide dobbelstaafjes met ogenaanduiding** (1 tot en met 4) bepalen hoever een figuur op de omloop (het parcours) mag gaan.



Hierbij geldt een speciale regel:

De speler heeft de mogelijkheid om de ogen van de beide stenen **op te tellen** ofwel van elkaar **af te trekken**.

Als de ogen worden opgeteld dan kan men 2 tot 8 velden verder gaan. Men maakt dan een **'grote stap'**. Als de ogen van elkaar worden afgetrokken dan kan men van 0 tot 3 velden verder gaan. Men maakt dan een **'kleine stap'**.

Het is dus in dit spel mogelijk om ter plaatse te blijven staan na een worp. Namelijk als men een gelijke waarde op elke steen heeft en men beslist om het ogenaantal van elkaar af te trekken ($4 - 4 = 0$, $3 - 3 = 0$... enzovoort).

De **dobbelstaaf met de symboolaanduidingen** heeft tweemaal een salamandersymbool en tweemaal een speelsteensymbool.



De speler die het **salamandersymbool** gooit, moet een salamanderkaart van de verdeckte stapel salamanderkaarten nemen. De speler die het **speelsteensymbool** werpt, moet zijn speelsteen in één van de 84 kamers van het schuiloord plaatsen. (Hoe er moet worden gezet, komt later nog aan bod).

Op de rand van alle dobbelstaafjes staat een **sleutelsymbool** afgebeeld. Deze sleutel heeft in het normale verloop van het spel geen betekenis en mag gewoon worden genegeerd.



Als een speler echter in de onderaardse kerker terechtkomt, spelen de sleutels wel een belangrijke rol. Om vrij te komen, moet de speler een sleutelworp maken.

De sleutelworp gaat als volgt:

De speler heeft recht op maximaal 5 worpen. Zijn doel is om 3 sleutels te werpen. Toont één van de staafjes een sleutel dan mag men deze opzij leggen en met de overige staafjes verder werpen. Als een speler er in slaagt om binnen de 5 worpen de 3 sleutels te gooien dan is hij vrij. Dit betekent dat hij zijn spelfiguur op zijn startveld mag plaatsen en onmiddellijk, zoals in een normale beurt, de staafjes nogmaals mag werpen.

Als men niet slaagt om de 3 sleutels te gooien in 5 worpen, blijft zijn figuur in de onderaardse kerker staan en moet men op zijn volgende beurt wachten om de sleutelworp opnieuw te proberen.

De spelfiguren en de speelstenen



Spelvoorbereiding

Iedere speler kiest een **spelfiguur** en een **speelsteen** en plaatst de beide objecten op het betreffende startveld. Het is aan te raden om aan de zijde van het speelbord te gaan zitten die het dichtst bij zijn startveld ligt.

Men neemt de beide antwoordkaarten die bij zijn figuur behoren, herkenbaar aan de rugzijde.

JA	NEIN
JA	NEIN

Eén van de spelers deelt aan elke speler, met de wijzers van de klok mee, **2 verdekte salamanderkaarten** uit van de voorraadstapel. De spelers nemen de salamanderkaarten, verdekt voor de andere spelers, in de hand.

Nog voor het spel begint heeft iedere speler 2 salamanderkaarten in zijn hand.

Belangrijk

Als een speler **twee uitgedeelde kaarten van eenzelfde soort** ontvangt (twee vleugelkaarten, twee rijkaarten of twee steenveldkaarten), dan **moet** de betreffende speler **één van deze kaarten afgeven** en open naast de stapel met de salamanderkaarten leggen.

De speler ontvangt **geen vervangkaart**. Hij heeft dus slechts één kaart in de hand om te beginnen.

Voorbeeld

Een speler heeft bij het uitdelen van de kaarten een vuurkaart en een waterkaart ontvangen. Hij heeft dus 2 kaarten van eenzelfde soort in handen (namelijk 2 vleugelkaarten). Hij moet één kaart afgeven en die open naast de verdekte stapel van de salamanderkaarten leggen.

Als slot van de spelvoorbereiding gooien alle spelers met de dobbelstaafjes met de ogenaanwijzing. De speler met het hoogste getal mag het spel beginnen.

Doel van het spel

Elke speler heeft steeds twee hoofddoelen.

Hij probeert **enerzijds een combinatie van 3 salamanderkaarten** van een verschillende soort te verkrijgen. Deze combinatie kan de speler dan ook afleggen. **Anderzijds** probeert hij met de afgelegde combinatie **een vooraf bepaald puntenaantal** te behalen.

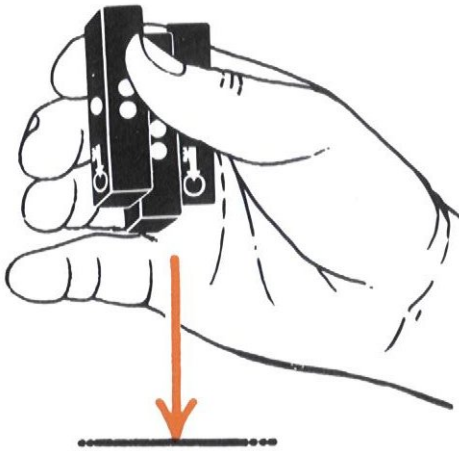
Elke **volledige combinatie** bestaat uit **een vleugelkaart, een rijkaart en een steenveldkaart** en heeft een vaste waarde die tussen **1 en 84** punten ligt. De wijze van berekening wordt later nog uitvoerig toegelicht.

De speler die als eerste met één of meerdere combinaties de vastgelegde puntenwaarde bereikt of overschrijdt, heeft het spel gewonnen.

Spelverloop

Het gooien met de dobbelstaafjes

Iedere speler heeft, normaal gezien, recht op één worp, waarbij hij alle drie staafjes gelijktijdig, van een hoogte van circa 15 à 20 cm. op de tafel laat vallen.



Als de drie staafjes zijn geworpen, kan de speler zijn worp benutten.

Vooreerst wordt de symboolstaaf benut.

Als de staaf een vuursalamander toont dan moet de speler de bovenste kaart van de verdeckte salamanderkaarten nemen zonder dat de andere spelers dit zien. Als de speler al twee salamanderkaarten in zijn hand heeft (dit is aan het begin van het spel de normale situatie), **moet hij**, nadat hij de genomen kaart heeft bekeken, één van de drie kaarten onmiddellijk weer afleggen en de kaart **open** naast de stapel van de verdeckte salamanderkaarten leggen.

Aandacht

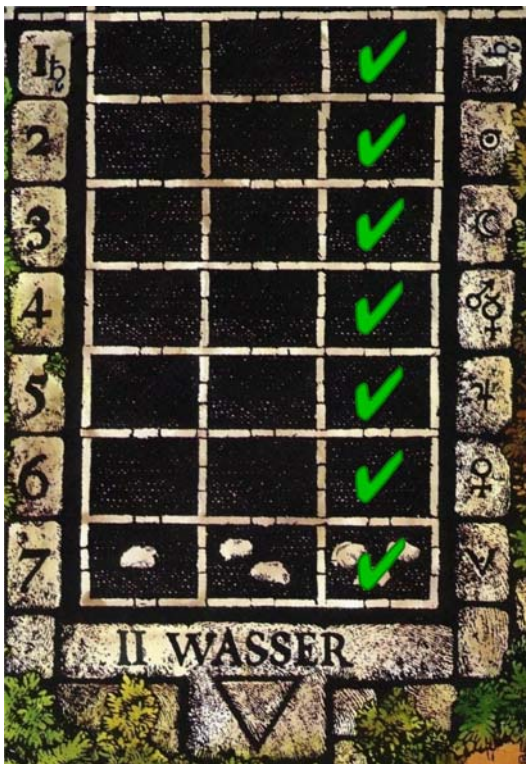
Tijdens het spel geldt namelijk de **dubbelregel**.

Een speler mag **nooit meer dan 2 salamanderkaarten in de hand** hebben. Daarenboven mag **niemand 2 salamanderkaarten van eenzelfde soort** bezitten.

Als een speler slechts één of geen salamanderkaart bezit, dan moet hij de genomen kaart bij zich houden op voorwaarde dat het een kaart van een andere soort is (zie dubbelregel).

Het plaatsen van de speelsteen

Als de symboolstaaf een speelsteen toont, dan moet de betreffende speler zijn speelsteen (die tot nog toe op het startveld lag) op één van de 84 kamers plaatsen. De speelsteen wordt neergelegd op een veld dat een waarheidsgetrouwe weergave is van de informatie waarover de speler op dat moment beschikt. Dat zijn de coördinaten van de salamanderkaarten die de speler op dit moment in zijn hand heeft.



Voorbeeld

Als een speler op het ogenblik dat hij het symbool 'speelsteen' werpt een kaart 'water' en een kaart '3-steenveld' in de hand heeft, moet hij zijn speelsteen op de vleugel 'water' en eveneens op een '3-steenveld' plaatsen.

Of hij de eerste, de tweede, ... of de zevende rij kiest van het '3-steenveld' is om het even. Belangrijk is dat zijn speelsteen op een veld van de 'watervleugel' en op een '3-steenveld' ligt.

Als een speler slechts één kaart 'vuur' in de hand heeft, dan moet hij zijn speelsteen op de vleugel 'vuur' zetten. Hij kan dus kiezen uit elk van de 21 kamers daar hij geen enkele andere informatie bezit.

Als een speler geen enkele kaart in de hand heeft dan kan hij zijn speelsteen ook niet verplaatsen.

Het interessante bij het plaatsen van de speelsteen bestaat erin, dat de andere spelers informatie verkrijgen van de salamanderkaarten van een speler doch niet juist weten waarom een bepaalde kamer werd gekozen. De keuze van de kamer kan immers zijn ontstaan uit drie verschillende gegevens (vleugel, rij en steenveld).

Bij het plaatsen van de steen moet er wel waarheidsgetrouw worden gehandeld, maar niets belet om toch ook te bluffen.

Daarbij komt nog dat een speelsteen die werd geplaatst, zolang in de kamer blijft liggen totdat de betreffende speler opnieuw een 'speelsteensymbool' gooit.

Dit betekent dat in de loop van het spel speelstenen foutief kunnen liggen omdat door het nemen en afleggen van salamanderkaarten de informatie van een speler telkens wijzigt zonder dat de speler in de tussentijd het 'speelsteensymbool' heeft geworpen.

Zodra de speler opnieuw een 'speelsteensymbool' werpt, moet hij de plaatsing van zijn speelsteen aanpassen.

Het verplaatsen van de spelfiguren



Nadat een speler de dobbelstaafjes heeft gegooid, kan de worp worden benut en kunnen de speelstenen worden verplaatst.

Een speler betreedt het parcours altijd in het midden van de 5 velden die aan zijn startplaats voorbijlopen. De speler verplaatst zijn spelfiguur altijd met de wijzers van de klok mee in een grote kring waardoor hij voorbij de startvelden van de andere spelers komt.

Hoever een speler zich verplaatst, hangt af van de beide ogenstaafjes waarvan de **waardes**, zoals al eerder werd beschreven, worden **opgeteld** of van elkaar worden **afgetrokken**. De speler die zich dus van zijn startplaats uit verplaatst, met de wijzers van de klok mee, telt het middelste veld van de 5 velden als eerste veld.

Belangrijk

Als de speler een **dubbelworp** gooit (het aantal ogen van de beide dobbelstaafjes is gelijk), dan mag de speler na zijn uitgevoerde beurt nogmaals met de 3 staafjes gooien en dientengevolge handelen.

Waarom wordt een spelfiguur verplaatst ?

De speler die met zijn spelfiguur op één van de velden komt te staan, die deel uitmaken van de vijf startvelden van een andere speler, mag de bezochte speler **één vraag stellen**.

Voorbeeld

Als de monnik met zijn spelfiguur op één van de vijf velden komt die aan het slot van de koning liggen, dan mag de monnik de koning **één vraag stellen**.

Belangrijk

Als een speler een 'kleine stap' maakt en daardoor meerdere beurten na elkaar op één van de vijf velden van eenzelfde startplaats blijft, mag hij de bezochte speler telkenmale **één vraag stellen**.

Waar vraagt men naar ?

Men vraagt naar de informatie van één van de salamanderkaarten die de bezochte speler in zijn hand heeft.

Hierbij zijn 3 mogelijkheden tot het stellen van een vraag:

1. De vraag naar een vleugel

"Heb je een vuurkaart ?"

"Heb je een waterkaart ?"

"Heb je een luchtkaart ?"

"Heb je een aardekaart ?"

Uiteraard kan de vraagsteller per vraag maar naar één vleugel vragen.

2. De vraag naar een rij

"Heb je een kaart van de eerste rij ?"

...

"Heb je een kaart van de zevende rij ?"

Uiteraard kan de vraagsteller per vraag maar naar één rij vragen.

3. De vraag naar een steenveld

"Heb je een kaart met een '1-steenveld' ?"

"Heb je een kaart met een '2-steenveld' ?"

"Heb je een kaart met een '3-steenveld' ?"

Uiteraard kan de vraagsteller per vraag maar naar één steenveld vragen.

Een goed aanknopingspunt voor het stellen van vragen, krijgt men door de plaatsing van de speelsteen van de medespeler.

Waarom stelt men vragen ?

Het doel is om een **combinatie van 3 salamanderkaarten** te kunnen uitspelen.

De speler zelf **moet twee salamanderkaarten** zelf bezitten. De derde kaart zal hij aan een andere speler vragen.

Het antwoord op een vraag

Hoewel de vraag van een speler aan de bezochte speler **mondeling wordt gesteld** en dus **voor alle andere spelers verstaanbaar** moet zijn, volgt het antwoord van de gevraagde speler altijd **met behulp van één van de beide antwoordkaarten** die elke speler heeft.

Daarbij geldt:

- ➔ De vraag moet **waarheidsgetrouw** met 'Ja' of 'Nee' worden beantwoord. Om te voorkomen dat de andere spelers het antwoord zouden kennen, toont de speler de betreffende antwoordkaart op zo een manier dat de andere spelers dit niet kunnen zien.

Belangrijk

Als een vraag met 'Ja' wordt beantwoord, betekent dit nog niet dat de vraagsteller de geraden salamanderkaart ook krijgt. De kaart blijft integendeel bij de persoon aan wie de vraag werd gesteld en kan zelfs worden afgelegd als hij een nieuwe salamanderkaart mag nemen.

Pas als een speler een combinatie van salamanderkaarten wil uitspelen, mag hij de kaart van de andere speler opeisen.

Een belangrijk gegeven in verband met de vragen

Als men een vraag stelt aan een speler die zich in de **onderaardse kerker** bevindt, dan komt hij dankzij de vraagstelling **vrij zonder** dat hij een sleutelworp moet maken. Hij mag zijn spelfiguur onmiddellijk op het startveld plaatsen. Omdat een speler verplicht is om terug te keren naar zijn startveld om een kaartencombinatie af te leggen (zie verder), kan een tijdelijk verblijf in een kerker ook zijn voordelen hebben.

Door een sleutelworp kan een speler **zichzelf bevrijden**, dankzij een vraag wordt men **door een andere speler** bevrijd !

Het afleggen van een volledige combinatie

Het doel van elke speler is het uitspelen van volledige combinaties. **Een volledige combinatie bestaat uit een vleugelkaart, een rijkaart en een steenveldkaart.** Daarbij is men altijd voor minstens één kaart aangewezen op een andere speler. Daarom vraagt men voortdurend naar de informatie van de salamanderkaarten van de andere spelers.

Als een speler denkt dat hij de ontbrekende derde kaart, om een volledige combinatie te kunnen vormen, door het stellen van vragen bij één van de andere spelers, heeft gevonden dan moet hij zo snel mogelijk, met de wijzers van de klok mee, via het parcours terugkeren naar zijn startplaats. Daar moet hij, opnieuw via het middelste veld, het parcours verlaten en direct op zijn startveld gaan staan (eventuele overtollige ogen van de dobbelworp vervallen).



Pas als de spelfiguur op de startplaats staat, mag de speler de combinatie uitspelen.

Het afleggen van een volledige combinatie gaat als volgt:

De speler legt eerst zijn eigen salamanderkaarten, die nodig zijn voor de combinatie, zichtbaar op de tafel. Vervolgens noemt hij de speler of de spelers die, naar zijn mening, de ontbrekende kaart of kaarten hebben en hij beschrijft duidelijk de kaart of kaarten. Het is dus toegestaan om meerdere kaarten van andere spelers af te nemen om één volledige combinatie af te leggen.

Voorbeeld

De koningin heeft de kaart van de vijfde rij in de hand.

Als de speler met zijn bewering gelijk heeft, moet de aangeduide speler de genoemde kaart afgeven. Deze kaart wordt bij de al uitgespeelde kaarten gevoegd. De uitgespeelde combinatie blijft open op de tafel liggen vóór de speler die ze heeft uitgespeeld.

Uiteraard tracht de speler nadien nog nieuwe volledige combinaties te vormen door het stellen van vragen en het verzamelen van salamanderkaarten.

Als de speler vaststelt dat zijn bewering niet klopt, omdat de aangeduide speler de genoemde kaart niet heeft, dan moet de speler, die de combinatie wou uitspelen, zijn uitgespeelde kaarten terugnemen en vliegt hij onmiddellijk in de onderaardse kerker.

Het nadeel is dat de andere spelers zijn kaarten nu kennen en hiervan misschien kunnen profiteren om volledige combinaties te vormen.

De spelers die benadeeld werden door de foutieve gok van de speler, mogen hun bekend gemaakte kaart omwisselen door een nieuwe kaart te nemen van de stapel.

De waarde van een uitgespeelde volledige combinatie

De afzonderlijke kaarten hebben een eigen waarde.

1-steenveld	waarde 1
2-steenveld	waarde 2
3-steenveld	waarde 3

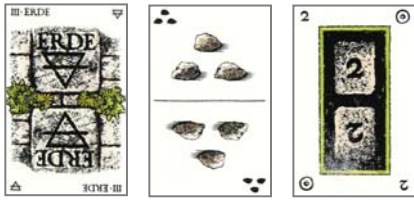
lucht	waarde 1
water	waarde 2
aarde	waarde 3
vuur	waarde 4

rij 1	waarde 1
rij 2	waarde 2
rij 3	waarde 3
rij 4	waarde 4
rij 5	waarde 5
rij 6	waarde 6
rij 7	waarde 7

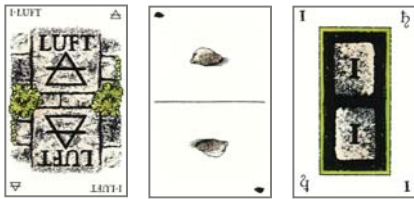
Elke volledige combinatie heeft een specifieke waarde die heel eenvoudig te berekenen valt. Men **vermenigvuldigt de waarde van de 3 kaarten** met elkaar.

Voorbeelden van een berekening

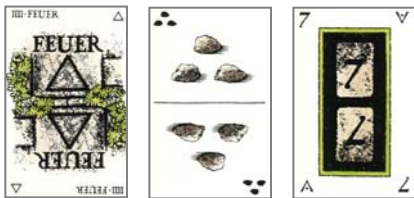
De combinatie aarde, 3-steen en rij 2 heeft een waarde van $3 \times 3 \times 2 = 18$



De combinatie lucht, 1-steen en rij 1 heeft een waarde van $1 \times 1 \times 1 = 1$ (de slechtste combinatie).



De combinatie vuur, 3-steen en rij 7 heeft een waarde van $4 \times 3 \times 7 = 84$ (de beste combinatie).



Wie wint het spel ?

De speler wiens gezamenlijke afgelegde combinaties een vooraf bepaalde winstwaarde vormen of overschrijden, heeft het spel gewonnen. De volgorde van de andere spelers wordt bepaald door de waarde van hun uitgespeelde kaarten.

Mogelijke winstwaarde:

- ⇒ **49 punten:** voor een vlug spelletje;
- ⇒ **84 punten:** de laatste waarde die men met één combinatie kan bereiken;
- ⇒ **85 punten:** de eerste waarde die men niet met één combinatie kan bereiken;
- ⇒ **100 punten:** voor een langdurend spel.

Uiteraard kunnen de spelers ook een ander doel vooropstellen.

Op welke manier komt een speler in de onderaardse kerker ?

1. Als men met zijn spelfiguur op een veld komt waarop al een andere spelfiguur staat, dan wordt de spelfiguur, die al op het veld stond, in de kerker geworpen.
2. Als een speler bij het uitspelen van een combinatie een foutieve bewering uit.

Terloops

De onderaardse kerker heeft niet enkel nadelen. Weliswaar kan het gebeuren dat een speler, omdat hij niet in staat is de nodige sleutelcombinatie te gooien of omdat er geen vragen aan hem worden gesteld, voor lange tijd 'buiten strijd' is.

Maar anderzijds is het wel zo dat bij de vrijlating de speler onmiddellijk op zijn startplaats komt, wat de voorwaarde is om een combinatie uit te spelen. De speler die uit de onderaardse kerker komt, mag onmiddellijk een volledige combinatie uitspelen als dit mogelijk is. **In elk geval kan men dat slechts doen als men aan de beurt is.** Dit betekent als men door een sleutelworp is vrijgekomen (niet als dit gebeurt door een vraagstelling).

Andere belangrijke regels

- Men hoeft niet de beide eigen salamanderkaarten te gebruiken om een combinatie te kunnen uitspelen. Het is beter om twee of zelfs drie kaarten van andere spelers te gebruiken voor een eigen combinatie. Als men zich echter bij de bewering vergist, mogen de spelers wiens kaarten bekend zijn, deze kaarten ruilen voor andere indien zij dit wensen! Als straf moet de betreffende speler zijn eigen kaart(en) tonen zonder dat ze geruild kunnen worden.
- In een spel met 2 spelers gebruikt men de antwoordkaarten niet.
- In een spel met minder dan 4 spelers wordt het parcours ingekort. Dit betekent dat men de 5 velden van het niet bezette startveld laat vallen. Het parcours is dan slechts 15 velden (bij 3 spelers) of 10 velden (bij 2 spelers) groot.
- Als een speler de beide eigen salamanderkaarten heeft gebruikt in een uitgespeelde combinatie, dan neemt hij zijn speelsteen uit de kamer van de schuilplaats en legt hem op zijn startplaats terug.

Einde van het spel

Als een speler de vooropgestelde puntenwaarde heeft bereikt, is het spel ten einde.

Als er meerdere spelletjes worden gespeeld, kan men de afzonderlijke resultaten van elke speler optellen om zo de totaalwinst te berekenen.

