



**WER BESIEGT  
DEN FLUCH**

*Ein Spiel von Reinhold Wittig*

**AURA POKU**  
Ein Abenteuerspiel für 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren.

*Spiele erleben*



**BLATZ**

# WOHIN FÜHRT DIE FLUCHT DER KÖNIGIN?

## SPIELIDEE UND SPIELZIEL



Machen Sie sich  
auf den Weg und

folgen Sie der afrikanischen Königin AURA POKU auf der Flucht vor dem bösen Fluch ihres Bruders, der ihr den Thron streitig macht. Aus dem Palast vertrieben, ist sie mit ihrem Volk auf dem Weg in eine neue Heimat. Soll sie reißende Flüsse überqueren, deren Überwindung Opfer kostet? Oder doch lieber den Umweg über die Quellen nehmen, die Gold verheißen?

Vorsicht: Entscheiden Sie richtig! Denn im Spiel gewinnt nicht immer der, der als erster im Ziel – dem neuen Heimatdorf – angekommen ist: Wer bei der Flußüberquerung geschickt das Opfer auf seine Mitspieler zu verteilen weiß, wer an den Quellen am meisten Gold findet, wer den Verfolger gut im Auge behält und im neuen Heimatdorf die besten Hütten besetzt, der wird mit dem Gold der Königin belohnt.

*Und wer das meiste Gold hat, hat das Spiel um die Abenteuer der Königin AURA POKU gewonnen.*

# WAS GEHÖRT ZU AURA POKU?

## SPIELZUBEHÖR

Außer taktischem Geschick und Abenteuerlust braucht man für  
AURA POKU:

- ◆ das Goldküsten-Spielbrett\*,
- ◆ 18 Spielsteine in 6 Farben,
- ◆ 12 Opferkarten,
- ◆ 1 Verfolgerfigur mit einem Speer  
und 3 Ringen,
- ◆ 70 Goldstücke (10 Sechserstücke,  
10 Viererstücke, 20 Zweierstücke  
und 30 einfache Goldstücke),
- ◆ 6 Goldverstecke und
- ◆ 1 Würfel.



*Das einfache  
Goldstück hat  
den Wert „1“.*



*Das Zweierstück  
ist soviel wert  
wie 2 Goldstücke.*



*Das Viererstück  
ist soviel wert  
wie 4 Goldstücke.*



*Das Sechserstück  
ist soviel wert  
wie 6 Goldstücke.*

\*Die Flußläufe sind gegenüber  
der Realität leicht geändert.

# DAS VOLK MACHT SICH AUF DEN WEG.

## SPIELVORBEREITUNG

- ◆ Das Spielbrett ausbreiten.
- ◆ Jedem Spieler drei Spielsteine in einer Farbe geben.
- ◆ Die Spielsteine der Spieler vor dem ersten Spielfeld aufbauen.  
Unten rechts, vor dem Thron.
- ◆ Wenn weniger als sechs Spieler spielen, einfach die übrigen Spielsteine auf beliebige Spielfelder setzen – außer auf die schwarzen und die quadratischen Felder. Diese Steine bleiben während des ganzen Spiels stehen und werden von den Spielern übersprungen.
- ◆ Den Speer in die Verfolgerfigur stecken (sie symbolisiert den bösen Bruder AURA POKUS), und sie auf das Feld der oberen Laufbahn setzen, dessen Ziffer der Spielerzahl entspricht.
- ◆ Auf die Felder an den drei Flußquellen je fünf Goldstücke legen.  
Und zwar geordnet nach den Werten 2 – 4 – 6 – 4 – 2.
- ◆ Die Opferkarten gut mischen und als verdeckten Stapel mit der

Vorderseite nach unten zum Abnehmen bereitlegen. Auf den Tisch, am besten direkt neben das Spielbrett.

- ◆ Aus der Kasse (für die ein Mitspieler die Verantwortung übernimmt) jedem Spieler Goldstücke im Wert von 10 in beliebiger Aufteilung geben. Sie können während des Spiels ganz nach Bedarf in der Kasse gewechselt werden.
- ◆ Vor jedem Spieler ein Goldversteck aufbauen und die Goldstücke dahinter gut verbergen.
- ◆ Vereinbaren, wer beginnt und sich im Uhrzeigersinn auf den Weg durch Westafrika machen.

## **DURCH DIE WILDMIS WESTAFRIKAS.**

### **SPIELVERLAUF**

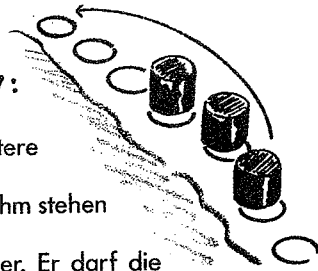
Die weite Wanderung beginnt. Wer an der Reihe ist, würfelt und setzt immer nur EINEN seiner drei Spielsteine entsprechend der gewürfelten Zahl vorwärts.

Bereits besetzte Spielfelder werden dabei nicht mitgezählt und einfach übersprungen (was sich geschickte Spieler zunutze machen, um ihre Spielzüge entscheidend zu verlängern).

Die Würfelaugen müssen bei einem Zug ganz aufgebraucht werden. Es sei denn, ein Spieler will in einem Opfergebiet stehenbleiben (was das ist, erfahren Sie gleich), oder er erreicht das Ziel der Reise, die neue Heimat der Königin AURA POKU und ihres Volkes.

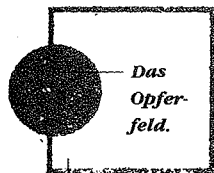
### SO WIRD ÜBERSPRUNGEN:

In diesem Beispiel hat der hintere Spieler eine „3“ gewürfelt. Genau vor ihm stehen jedoch zwei Spielsteine anderer Spieler. Er darf die beiden Steine einfach überspringen (ohne, daß die entsprechenden Felder mitgezählt werden) und kommt deshalb fünf Felder vorwärts.



# DAS GEHEIMNISVOLLE RITUAL.

## DIE OPFERFELDER



Jeder Spieler kann sich den Weg zum Ziel (dem neuen Heimatdorf) verkürzen, indem er an Flüssen opfert und sie so überquert. Das spart Zeit, kann aber auch

wertvolle Goldstücke kosten. Rechts von jedem Fluß befinden sich je zwei quadratische Opferhöfe, neben denen je ein rundes Opferfeld liegt. Auf den Opferhöfen wartet man, bis man selbst oder ein anderer Spieler opfert. Auf den Opferfeldern wird geopfert.

Erreicht ein Spieler einen Opferhof mit einem leeren Opferfeld, kann er sich entscheiden, ob er das Opferfeld besetzt oder sich nur in den Opferhof stellt. Beides verbraucht die gleiche Anzahl Würfelpunkte.

Es ist egal, ob er Opferhof und -feld genau trifft oder ob er noch Würfelaugen übrig hat – stehenbleiben darf er auf jeden Fall.



(Hat er noch Würfelaugen übrig, kann er natürlich auch weiterziehen. In diesem Fall gelten der Opferhof und das Opferfeld als Einheit und verbrauchen deshalb nur einen Würfelpunkt.)

Ist ein Opferfeld schon von einem anderen Spieler besetzt, können sich alle später ankommenden Spieler aussuchen, ob sie sich in den Opferhof stellen oder ob sie weiterziehen.

Im Opferhof dürfen beliebig viele Spielsteine stehen (wie auch auf den schwarzen Feldern an der gegenüberliegenden Flußseite), auf den Opferfeldern jedoch immer nur einer!

Was hat es jedoch mit den geheimnisvollen Opferfeldern auf sich? Stellt man sich auf ein Opferfeld, erklärt man sich damit bereit, den Flußgöttern zu opfern und den Fluß hier zu überqueren.

Jetzt fragt man die Götter nach ihrem Preis. Dafür zieht man die oberste Karte vom Opferkarten-Stapel und merkt sich die erforderliche Opfersumme für das obere oder für das untere Feld.

(Diese Summen sind meistens nicht identisch, denn die Götter verlangen für die größere Abkürzung am unteren Flußlauf fast immer mehr Gold als für die kleinere Abkürzung am oberen Flußlauf. Aber eben nur fast immer ...)

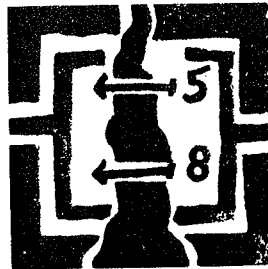
Die Opferkarte hebt man sich bis zum eigentlichen Opfern gut auf, und auch erst dann legt man den verlangten Wert in die Kasse.

Vorerst jedoch bleibt die Opfersumme geheim – nur der Opferwillige und die Götter kennen ihren genauen Wert!

Jeder Spieler darf jeweils nur einen seiner drei Spielsteine auf einem Opferfeld stehen haben – und deshalb auch nie mehr als eine Opferkarte besitzen.

*Für die Überquerung am oberen Flußlauf  
verlangen die Götter auf  
dieser Karte 5 Goldstücke.*

*Für die Überquerung am unteren Flußlauf  
muß man hier 8 Goldstücke opfern.*



# GETEILTES LEID IST HALBES LEID.

## DIE OPFERAUFTEILUNG

Jeder Spieler, der mit einem Spielstein auf einem Opferfeld steht, kann sich die Flußüberquerung einfacher machen. Er teilt sich das Opfer mit einem oder mehreren Mitspielern. Denn jeder fremde und jeder eigene Stein, der im Opferhof steht, kann den Fluß beim Opfern mit überqueren.

Deshalb muß man auch nicht sofort opfern, sondern kann warten, bis andere Spieler im Opferhof stehen und das Opfer unterstützen: Jedesmal, wenn der auf dem Opferfeld stehende (der Opferwillige) an der Reihe ist, kann er das Opfer ankündigen. Er fragt dann die Mitspieler, die mit einem oder mehreren Spielsteinen im entsprechenden Opferhof stehen, was sie an ihn zahlen würden, wenn er ihre Spielsteine mit über den Fluß nimmt.

Und dann darf gehandelt und gefeilscht werden, geblufft und gebettelt. Denn die Summen auf den Opferkarten variieren

im Wert und außer dem Opferwilligen kennt keiner die genaue Summe, die die Götter verlangen.

Beim Handeln ist alles erlaubt: Man darf Gewinn machen oder aus taktischen Gründen ein hohes Angebot ablehnen und ein niedrigeres annehmen. Und unverschämt niedrige Angebote darf man selbstverständlich auch ablehnen.

Aber: Kündigt der Opferwillige sein Opfer an, MUSS er auch opfern. Das heißt, er muß den Fluß überqueren, die komplette Opfersumme in die Kasse und die Karte wieder unter den Stapel legen.

Er kann dabei erst würfeln (um vielleicht noch einen Stein in den Opferhof zu ziehen) und dann den Fluß überqueren. Er kann aber auch erst den Fluß überqueren, dann würfeln und dann ziehen. Denn die Flußüberquerung kostet zwar fast immer Gold, aber nie Würfelpunkte.

Auf jeden Fall nimmt der opferwillige Spieler nur die Mitspieler mit, mit denen er sich beim Feilschen auch einig geworden ist.

**###**

Und wenn ihm keines der Angebote seiner Mitspieler gefällt, überquert er den Fluß eben alleine ...

Ein Spieler, der auf einem Opferfeld steht und doch nicht opfern will, kann seinen Spielstein aber auch ganz normal flußaufwärts weiterziehen.

Dafür muß er sich mit drei Goldstücken bei den Göttern (sprich: bei der Kasse) freikaufen. Alle Steine, die im Opferhof stehen, können jederzeit ohne Buße weiterwandern.

Nach einem Opfer kann das Opferfeld wieder von jedem Spieler, der an der Reihe ist und dieses Feld erreichen kann, besetzt werden. Steht ein Spieler zum Beispiel schon mit einem Stein im Opferhof, kann er ohne zu würfeln auf das Opferfeld wechseln, wenn er an der Reihe ist. Würfeln muß er nur dann, wenn er sofort opfern und auf die andere Flußseite weiterziehen will. (Manchmal ist es jedoch besser, mit dem Opfern zu warten. Zum Beispiel, wenn die beiden Opferkarten mit dem Wert „Null“ noch nicht gezogen wurden.)

# DAS GOLD DER WILDNIS.

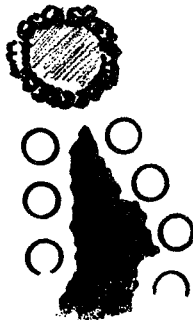
## DIE QUELLEN

Wandert ein Spieler geduldig die Flüsse auf- und abwärts, wird seine Geduld an den Quellen belohnt: Er darf sich, wenn er an einer Quelle vorbeigekommen ist und ein Spielfeld danach erreicht hat, das gerade obenliegende Goldstück nehmen.

Der erste Wanderer bekommt also das Zweierstück, der nächste das Viererstück, der dritte das Sechserstück, der vierte wieder ein Viererstück und der fünfte das übriggebliebene Zweierstück.

Die Felder, auf denen die Goldstücke liegen, zählen dabei nicht als Spielfelder mit. Sie werden einfach übersprungen und verbrauchen keine Würfelpunkte.

*Die Quellen. Hier darf sich jeder vorbeikommende Spieler das gerade obenliegende Goldstück nehmen. Wofür er die Quelle nicht genau treffen muß, denn sie ist kein Spielfeld.*



## **DIE LETZTEN KÖNNEN DIE ERSTEN SEIN.**

### **DAS GESCHENK DER GÖTTER**

Wer eine „1“ würfelt und deshalb nur langsam vorwärtskommt, dem helfen die Götter: Er bekommt zum Ausgleich ein Goldstück aus der Kasse geschenkt. Außerdem wird bei jeder „1“ der Verfolgerfigur ein Ring an den Speer gehängt.

## **HÜTEN SIE SICH VOR DEM BÖSEM BRUDER.**

### **DIE VERFOLGERFIGUR**

Der niederträchtige Bruder AURA POKUS (dargestellt durch die Verfolgerfigur) versucht, vor den Spielern im Heimatdorf einzutreffen. Schafft er das, ist das Spiel vorbei und die Spieler dürfen keinen ihrer Spielsteine mehr bewegen. *Deshalb Vorsicht:* Der Bruder bekommt bei jeder gewürfelten „1“ einen Ring an seinen Speer gehängt. Sobald er drei Ringe trägt und wieder eine „1“ gewürfelt wird, werden ihm die Ringe abgenommen und er rückt ein Feld vor. Und auch bei jedem Opfer wächst die Gefahr: Die Verfolgerfigur rückt dann ein Feld vor und behält dabei die Ringe, die sie gerade trägt.

## DIE NEUE HEIMAT.

---

### DAS ZIEL

Erreicht ein Spieler mit einem seiner Spielsteine das Dorf am Ende des Weges, kann er mit Würfelschritten in die Hütte mit den jeweils meisten Punkten ziehen. Auch in mehreren Runden und selbstverständlich nur, solange sie noch nicht besetzt ist.

Erreicht er diese Hütte mit weniger Schritten, als er gewürfelt hat, verfallen alle seine übrigen Würfelaugen.

## DER ERSTE IST NICHT IMMER DER SIEGER.

---

### SPIEL-ENDE

Das Spiel AURA POKU ist zu Ende, sobald

- a) ein Spieler alle drei Steine im Heimatdorf hat oder
- b) alle Hütten im Heimatdorf besetzt sind oder
- c) die Verfolgerfigur im Heimatdorf angekommen ist.

Gewonnen hat in jedem Fall nicht der schnellste, sondern der reichste Spieler: Jeder zählt zuerst seine Goldstücke.



Dann addiert er sie mit den Nummern der von ihm besetzten Hütten. Der Spieler mit der höchsten Endsumme ist der Sieger.

*Herzlichen Glückwunsch!*

## **DIE HEUSCHRECKE.**

### **ERGÄNZUNGSREGEL**

Besonders abenteuerlustige Spieler können vereinbaren, daß sich der letzte Spielstein, der an einer Quelle vorbeikommt, dort alle noch vorhandenen Goldstücke nehmen darf. Er frißt also wie eine Heuschrecke alles kahl. Doch Vorsicht: Die Heuschrecke kann gewinnen!

*Und jetzt allen Mut zusammengenommen und auf zum abenteuerlichen Wettlauf durch das aufregende Westafrika!*

**#####**

# AURA POKU AUF EINEN BLICK.

## DIE KURZBESCHREIBUNG DER SPIELREGELN

### SPIELZIEL

- ◆ Das meiste Gold und die meisten Punkte sammeln.

### SPIELVORBEREITUNG

- ◆ Spielbrett ausbreiten, Spielsteine verteilen und setzen (jeder Spieler bekommt drei in einer Farbe, die übrigen kommen auf das Spielbrett), die Verfolgerfigur auf ihre Laufbahn setzen, Goldstücke an die Quellen legen (2-4-6-4-2), Opferkarten auslegen, jedem Spieler Goldstücke im Wert von 10 geben, Goldverstecke aufbauen, spielen.

### SPIELVERLAUF

- ◆ Steine in Richtung Heimatdorf ziehen, andere Steine überspringen (besetzte Felder werden nicht mitgezählt).

### DIE OPFERFELDER UND -AUFTEILUNG

- ◆ So wird geopfert: Im Opferhof warten, auf dem Opferfeld eine Opferkarte ziehen, mit den Mitspielern um den Preis für die Flußüberquerung feilschen, opfern und alleine oder gemeinsam den Fluß überwinden.

## DIE QUELLEN

Das jeweils oberste Goldstück mitnehmen.

## DAS GESCHENK DER GOTTER

Bei jeder gewürfelten „1“ gibt's ein Goldstück.

## DIE VERFOLGERFIGUR

Sie bekommt bei jeder „1“ einen Ring an den Speer gehängt. Nach drei Ringen (die ihr dann wieder abgenommen werden) und beim Opfern zieht sie ein Feld weiter.

## DAS ZIEL

Im neuen Heimatdorf Hütten mit möglichst hoher Punktzahl besetzen.

## SPIEL-ENDE

1. Wenn ein Spieler alle Steine im Heimatdorf hat oder
2. wenn alle Hütten besetzt sind oder
3. wenn die Verfolgerfigur im Dorf ist.

Jetzt Gold und Punkte zusammenzählen, der Spieler mit der höchsten Endsumme hat gewonnen. Egal, wo seine Spielsteine stehen.



# AUF DER FLUCHT VOR DEM BÖSEN BRUDER.

## DIE GESCHICHTE DER AURA POKU



Wer war sie, die sagenumwobene Königin AURA POKU?

Die Stammesgeschichte berichtet folgendes: Es war im

Westafrika des 18. Jahrhunderts, als der jungen

Königin der Aafue, AURA POKU, von ihrem jüngeren

Bruder der Thron streitig gemacht wird. Nach langen und erbit-

terten Kämpfen schafft er es schließlich im Jahre 1730, sie mit

Waffengewalt aus ihrem Dorf zu vertreiben. Sie muß mit ihren

Getreuen westwärts fliehen. Doch die Flucht durch die Steppen-

landschaft der Goldküste ist schwierig und voller Gefahren. So

erweist sich der reißende Strom Comoe als unüberwindbares

Hindernis. AURA POKU – wissend, daß ihr Bruder ihr dicht auf

den Fersen ist – bittet den weisen und erfahrenen Hofzauberer

Komie Nassi um Hilfe.

Einem alten Brauch folgend, befragt Komie Nassi das heilige

Mäuseorakel. Die Mäuse werfen in ihrem Käfig Hühnerknochen

durcheinander und Komie Nassi liest daraus, daß dem Fluß ein

Kindesopfer gebracht werden müsse. Nur dann könnten ihn AURA POKU und ihr Volk sicher überqueren.

Niemand aus AURA POKUS Volk will jedoch sein Kind opfern. So erklärt sich schließlich die Königin selbst bereit, das Leben ihres eigenen Kindes den Göttern des Flusses zu schenken.

Und Komie Nassi behält recht: Der Fluß nimmt das Opfer an und es erhebt sich ein großer Felsen, über den die Flüchtenden sicher den Weg auf die andere Seite finden und somit dem bösen Bruder entgehen.

Als AURA POKU später in der menschenleeren Savanne zwischen den Strömen Bandama und Nzi ein neues Siedlungsgebiet für ihr Volk findet, nennt sie es Baule. Zum Andenken an ihr Kind, dem die Rettung zu verdanken war (Ba Ule = das Volk des Kindes).

Das Volk der Baule gibt es noch immer – dort, im Hinterland der heutigen Elfenbeinküste. Es wird regiert von einem direkten Nachfahren AURA POKUS, der weisen und klugen Königin.

Wer ihre Spuren sucht, findet sie spätestens in der Stadt Abidjan.

In der Straße, die ihren Namen trägt – die „Rue Aura Poku“.

**HIER IST NICHT NUR AUF DEM BRETT WAS LOS.**

**DIE SPIELE VON BLATZ AUF EINEN BLICK**

*AURA POKU hat Ihnen Spaß gemacht? Dann schauen Sie mal, was es von Blatz noch alles gibt:*

---

### **KULA KULA**

*Entdecken Sie das Geheimnis der Salomonen.*

*Aber hüten Sie sich vor dem Dämon!*

Ein Abenteuerspiel für 3 bis 5 Spieler ab 8 Jahren.



---

### **HANS DAMPF**

*Nur wer gewitzt ist, gewinnt den Wettlauf um die meiste Kohle.*

Ein freches Spiel für 4 bis 8 Spieler ab 10 Jahren.

---

### **DIE OSTERINSEL**

*Das geheimnisvolle Wettrennen, bei dem nur kluge Köpfe die Götter auf ihrer Seite haben.* Ein mysteriöses Spiel für 3 oder

4 Spieler ab 10 Jahren.

---

### **DOCTOR FAUST**

*Wer sich Fausts Seele holen will, muß verteuftelt schlau sein.*

Ein taktisches Spiel für 2 Spieler ab 12 Jahren.

## **DOW JONES**

---

*Hektik an der Wallstreet. Gewinnen Sie den Kampf um 1.000.000\$!* Ein Börsenspiel für 3 bis 7 Spieler ab 12 Jahren.

## **AUF KURS**

---

*Wer bei der Regatta der Weltbesten siegen will, muß Köpfchen haben.* Ein wendiges Strategiespiel für 2 bis 6 Spieler ab 12 Jahren.

## **WIR GEBEN IHNEN EINE ANTWORT!**

---

### **EIN SERVICE VON BLATZ**

*Sie haben etwas nicht verstanden? Dann fragen*

*Sie uns. Einfach Ihre Fragen aufschreiben und an*

*Blatz Spiele, Postfach 470437, 12313 Berlin schicken.*

*Wir bleiben Ihnen keine Antwort schuldig.*

