

Saleos

Spielautorin: Bettina Katzenberger
Thomas-Mann-Weg 9
74336 Brackenheim
bettina@mibcat.de

3-5 Spieler
ab 12 Jahre
ca. 15-30 Min.

Spielgeschichte:

In einem entlegenen Dorf, tief verborgen in dunklen Wäldern, erzählt man sich die Legende von Saleos, Großfürst der Hölle, der das Dorf heimsuchen wird, wenn Jupiter und Mars in der Blutmondnacht scheinen. Ihr seid Priesterinnen und werdet entsandt, das Dorf mit Schutzzaubern zu schützen. Bis zur Blutmondnacht habt ihr 3 Runden Zeit, um in den Tempeln rings um das Dorf Schutzzauber mit geweihten Steinen auszulegen. Doch passt auf! Unter euch ist eine Hexe, die alles tun wird, um den Dämon heraufzubeschwören. Gelingt es euch als Priesterinnen gemeinsam die Schutzzauber rechtzeitig auszulegen oder die Hexe zu entlarven? Oder wird es der Hexe gelingen, euch lange genug aufzuhalten oder sogar die Wirkung der Schutzzauber aufzuheben?

Spielmaterial:

80 geweihte Steine (Holzklötzchen) in 5 Farben, 1 Beutel, 5 Sichtschirme in Spielerfarben, 5 x 6 Tempelwahlkarten, 5 Spielfiguren, 1 Reihenfolgetableau, 6 Karten für Schutzzauberauslage (A – F), 12 Schutzzauber, 9 mächtige Schutzzauber, 6 Tempelkarten (1-6), 10 gelbe Marker, 3 x 5 Abstimmungskärtchen, 6 Zauberkarten (A-E), 5 Priesterinnen-Karten und 1 Hexenkarte, 3 Runden-Ablagefelder, 10 Missionskarten, 1 Spielregel.

Spielbeschreibung:

Saleos kann man in einer kleinen Gruppe mit 3 bis 5 Spielern spielen und die Partien sind mit 15 – 30 Min. eher kurz.

Das Spiel gewinnen entweder die Priesterinnen gemeinsam oder die Hexe alleine. Sowohl die Hexe als auch die Priesterinnen haben jeweils 2 mögliche Siegbedingungen. Wer eine davon als Erstes erfüllt, gewinnt die Partie sofort. Es werden max. 3 Runden pro Partie gespielt.

Am Anfang der Runde bekommen die Spieler Steine und wählen den Tempel, in den sie ihre Spielfigur stellen möchten. Jeder Spieler ist genau 1x pro Runde am Zug und kann dann bis zu 3 Steine legen. Mit den Steinen werden die Schutzzauber nach vorgegebenen Mustern in den Tempeln gelegt.

Die Priesterinnen gewinnen, sobald alle Schutzzauber gelegt wurden. Dafür haben sie max. 3 Runden Zeit.

Oder

wenn bei der Abstimmung am Ende der 2. Runde, die Hexe mit einfacher Mehrheit rausgewählt wird.

Die Hexe gewinnt, wenn am Ende der 3. Runde nicht alle Schutzzauber gelegt wurden bzw. sofort wenn nicht mehr alle Schutzzauber gelegt werden können.

Oder

sofort, wenn ein ganz bestimmter Schutzzauber doppelt, aber in 2 verschiedenen Tempeln, gelegt wurde.

Sobald eine dieser Siegbedingungen erfüllt ist, endet das Spiel sofort, d.h. ggf. auch vor Ende der 3. Runde.

Werden mehrere Partien gespielt, so kann mittels der Punktetabelle am Ende der Spielregel ein Gesamtsieger ermittelt werden. Hier empfiehlt es sich, mit den Missionskarten zu spielen.

Spielmaterial:



Abbildung 1: Sichtschirm, Spielfigur, Tempelwahlkarten



Abbildung 2: Rundenanzeiger mit abgelegten Tempelwahlkarten



Abbildung 3: Beutel mit Steinen



Abbildung 4: Reihenfolge-Tableau (bei 4 Spielern)



Abbildung 5: Abstimmungskärtchen



Abbildung 6: Rollenkarten (4 Priesterinnenkarten und 1 Hexenkarte)



Abbildung 7: Zauberkarten A-E ***

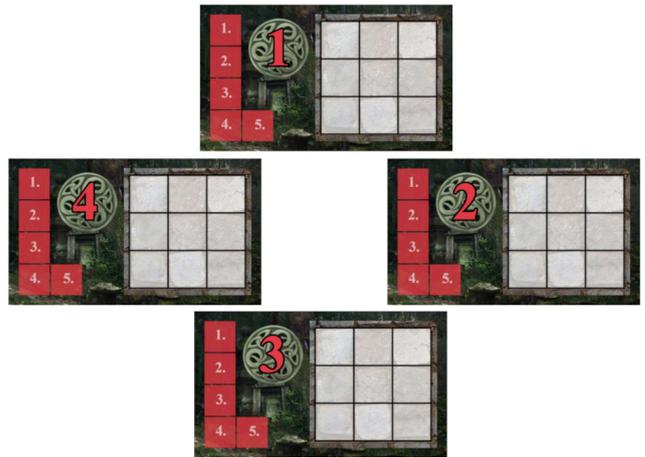


Abbildung 8: 4 Tempel bei 3 Spielern

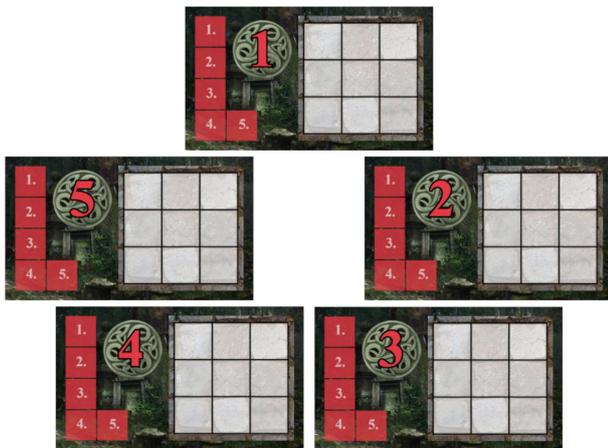


Abbildung 9: 5 Tempel bei 4 Spielern



Abbildung 10: 6 Tempel bei 5 Spielern



Abbildung 11: Karte für Schutzzauberauslage ***



Abbildung 12: Gelbe Marker

*** Diese Karten könnten bei Realisierung des Spiels als Marker (kleine Pappstanzteile) mit aufgedruckten Buchstaben (A-F) umgesetzt werden.

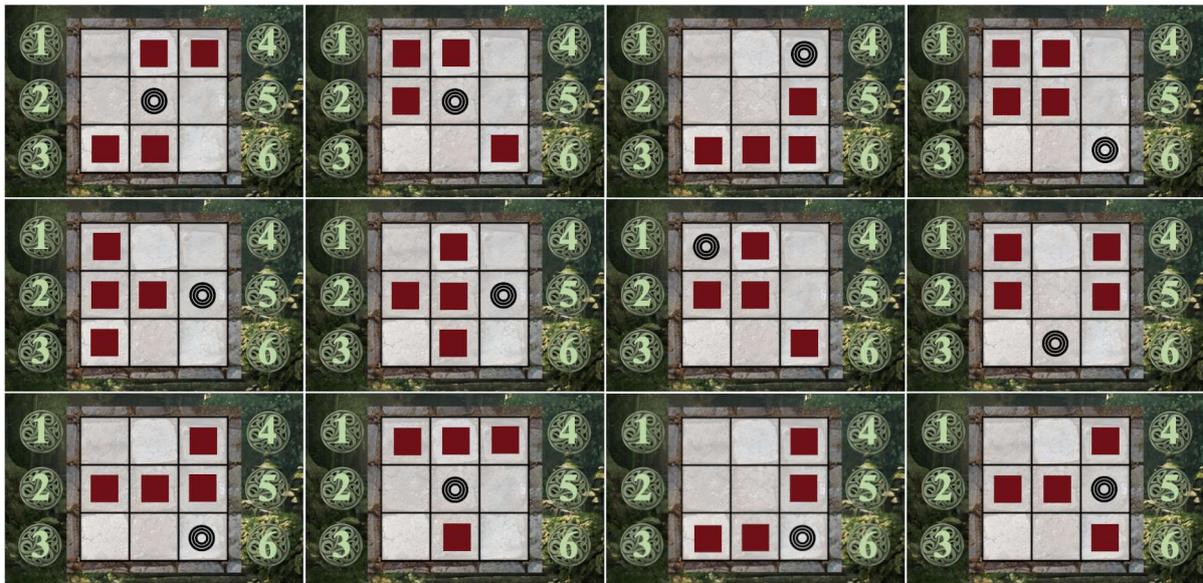


Abbildung 13: 12 Schutzzauber

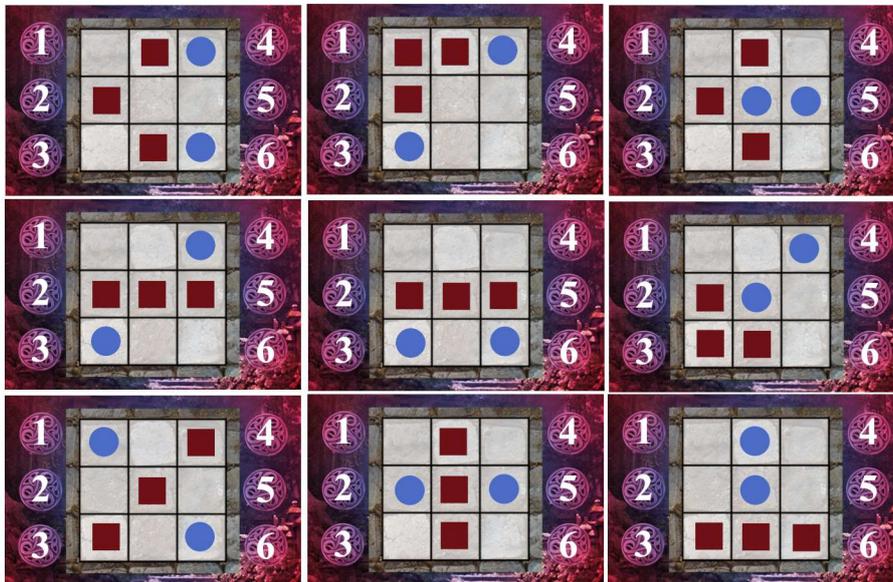


Abbildung 14: 9 mächtige Schutzzauber

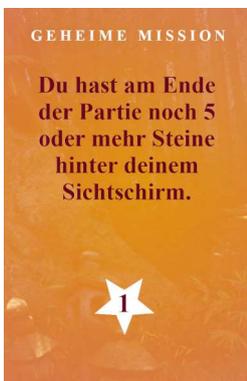


Abbildung 15: Missionskarte

Spielvorbereitung:

Im Spiel zu dritt werden die Steine 1 Farbe aussortiert! Man spielt also nur mit Steinen in 4 Farben.

Im Spiel zu viert und fünft werden alle Steine benutzt. Die Steine kommen in den **Beutel**.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält 1 **Sichtschirm**, bis zu 6 **Tempelwahlkarten** und 1 **Spielfigur** in dieser Farbe. (Abb.1) Bei 3 Spielern sortiert jeder Spieler die Tempelwahlkarten 5 und 6 aus, bei 4 Spielern die Tempelwahlkarte 6. Diese kommen zurück in die Schachtel.

Die **3 Runden-Ablagefelder** für die Tempelwahlkarten werden ausgelegt. Sie dienen als Rundenanzeiger. (Abb.2)

Nun zieht jeder Spieler **5 Steine** und legt diese hinter seinen Sichtschirm. Hat ein Spieler 4 oder 5 gleichfarbige Steine gezogen, so werden alle 5 wieder in den Beutel getan und der Spieler zieht erneut. (Abb.3)

Auf dem **Reihenfolgetableau** (Abb.4) werden bei 3 Spielern die 5 und 4 mit gelben Markern abgedeckt, bei 4 Spielern nur die 5. Die Spielfiguren werden in zufälliger Reihenfolge auf die freien Felder des Reihenfolgetableaus gestellt.

Jeder Spieler erhält einen Satz **Abstimmungskärtchen**. (Abb.5). Bei 3 und 4 Spielern werden die Abstimmungskärtchen in den Farben aussortiert, die in dieser Partie keine Spielerfarben sind.

Rollenkarten (Abb.6): Es werden (Spieleranzahl minus 1) **Priesterinnenkarten** benutzt. Diese werden zusammen mit der **Hexenkarte** gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt 1 Karte, die er geheim hält. (Abb.6). Diese Karten bestimmen, ob der Spieler die Rolle der Hexe oder die einer Priesterin in dieser Partie hat.

Die Anzahl der **Tempel** sowie der **Karten für die Schutzzauberauslage** als auch der **Schutzzauber** ist jeweils **Spieleranzahl plus 1**.

Bei 4 und 5 Spielern werden 5, bei 3 Spielern 4 verschiedenfarbige **Steine** aus dem Beutel genommen. Bei 5 Spielern wird zusätzlich zu den 5 verschiedenfarbigen Steinen ein weiterer, sechster Stein zufällig aus dem Beutel gezogen. Diese ausgewählten Steine werden nun einzeln und zufällig auf das jeweils **mittlere Feld** jedes ausliegenden Tempels gelegt.

Es werden folgende **Zauberkarten** (Abb.7) verwendet:

- Bei 3 Spielern: A - C
- Bei 4 Spielern: A - D
- bei 5 Spielern: A - E

Diese werden gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt 1 Zauberkarte, die er geheim hält.

Tempel (Abb.8-10): Bei 3 Spielern werden die Tempel 1-4, bei 4 Spielern die Tempel 1-5 und bei 5 Spielern die Tempel 1-6 verwendet. Die Tempel werden im Uhrzeigersinn in der Tischmitte angeordnet, dass an jeden Tempel 2 andere Tempel angrenzen (siehe Abbildung oben).

Die **Karten für die Schutzzauberauslage** (Abb.11) werden ausgelegt. Bei 3 Spielern werden die Karten A-D, bei 4 Spielern die Karten A-E und bei 5 Spielern die Karten A-F verwendet.

Die restlichen **gelben Marker** (Abb. 12) werden neben der Schutzzauberauslage bereit gelegt.

Die **mächtigen Schutzzauber** (Abb.14) werden gemischt und 1 Karte offen auf die letzte Karte der Schutzzauberauslage gelegt.

Die normalen **Schutzzauber** (Abb.13) werden gemischt und jeweils 1 Schutzzauber wird offen auf die übrigen Karten der Schutzzauberauslage gelegt.

Spielablauf

Es werden maximal 3 Runden gespielt. Die Spieler sind nacheinander am Zug, aber **in der Reihenfolge der Tempel**, beginnend mit **Tempel 1**.

Jeder Spieler wählt 1 seiner **Tempelwahlkarten**. Diese Tempelwahlkarte bestimmt, in welchen Tempel der Spieler seine Spielfigur in dieser Runde setzt.

Der Spieler, dessen Spielfigur auf Platz 1 des Reihenfolgetableaus steht, legt als Erster seine Tempelwahlkarte verdeckt als 1. Karte eines Stapels ab. Auf diese Karte legt nun der Spieler auf Platz 2 verdeckt seine Tempelwahlkarte usw. Haben alle Spieler eine Tempelwahlkarte abgelegt, wird der Stapel umgedreht und die **Spielfiguren** entsprechend in die gewählten **Tempel** gestellt. Haben zwei oder mehr Spieler denselben Tempel gewählt, werden die Spielfiguren so auf die Zahlenleiste im Tempel gestellt, dass der Spieler, der als Erster diesen Tempel gewählt hat, auf der 1 steht und weitere Spieler auf den Feldern dahinter.

Benutzte Tempelwahlkarten kommen als Stapel auf das **Ablagefeld der Runde**, in der sie benutzt wurden und bilden so einen Rundenanzeiger. (Abb.4). Jeder Spieler kann einen Tempel nur 1 x pro Partie betreten.

Die Tempel werden nacheinander abgehandelt, beginnend mit **Tempel 1**. Ein Spieler, dessen Spielfigur auf Feld 1 im Tempel 1 steht, ist als Erster am Zug. Danach kommen die Spieler, die hinter ihm stehen und danach Spieler, die in Tempel 2 stehen usw. Tempel, in denen keine Spielfiguren stehen, werden dabei übersprungen.

Der Spieler, der am Zug ist, darf in seinem Zug insgesamt max. bis zu 3 Steine legen. Er muss sich dabei an folgende Regeln halten:

- in den Tempel, in dem sich seine **Spielfigur** befindet, darf er **0-3 Steine** legen. Legt er 3 Steine, dürfen diese dann aber nicht alle dieselbe Farbe haben
- in einen Tempel, der an den Tempel **angrenzt**, in dem sich seine Spielfigur befindet, darf er jeweils **0-1 Stein** legen

Schutzzauber legen

Normale Schutzzauber zeigen 4 dunkelrote Quadrate und ein 5. Feld, das ein Kreissymbol zeigt.

Um einen Schutzzauber zu legen, müssen 5 Steine nach dem vorgegebenen Muster auf das Raster eines Tempels gelegt werden. Das bedeutet, dass dort wo rote Quadrate auf dem Schutzzauber abgebildet sind, im Tempel Steine liegen müssen, **die alle die gleiche Farbe** haben. Welche Farbe das ist, ist dabei völlig egal.

Außerdem muss dort, wo auf dem Schutzzauber ein **Kreissymbol** zu sehen ist, im Tempel ein Stein einer Farbe gelegt werden, die nicht dieselbe Farbe ist, wie die anderen 4 Steine dieses Schutzzaubers.

Mächtige Schutzzauber zeigen jeweils 3 dunkelrote Quadrate und 2 blaue Punkte. Die dunkelroten Quadrate müssen mit Steinen derselben Farben gelegt werden und die blauen Punkte müssen ebenfalls mit Steinen derselben Farbe gelegt werden, die aber nicht dieselbe Farbe haben dürfen, wie die anderen 3 Steine. Der mächtige Schutzzauber darf dabei im selben Tempel wie normale Schutzzauber gelegt werden, auch unter Verwendung derselben Steine.

Pro Partie wird 1 mächtiger Schutzzauber verwendet, der immer auf der letzten Karte der Schutzzauberauslage liegt. Der mächtige Schutzzauber wird keinem Spieler zugelost.

Nur wenn alle Schutzzauber, also sowohl die normalen als auch der mächtige Schutzzauber gelegt wurden, haben die Priesterinnen diese Siegbedingung erfüllt.

Beim Legen der normalen und mächtigen Schutzzauber müssen folgende Regeln beachtet werden:

- Die Muster der Schutzzauber dürfen beliebig gedreht und/oder gespiegelt werden.
- Es darf mehr als 1 Schutzzauber im selben Tempel gelegt werden, auch unter Verwendung derselben Steine.
- Es ist egal, in welchem Tempel bzw. von wem ein Schutzzauber gelegt wird.
- Steine, die gelegt wurden, dürfen nicht mehr entfernt werden.

Wurde das Muster eines Schutzzaubers vollständig mit passenden Steinen gelegt, so wird der Tempel, in dem der Schutzzauber liegt, mit einem gelben Marker auf der Schutzzauberkarte markiert. So können die Spieler jederzeit schnell sehen, welche Schutzzauber wo bereits gelegt wurden und welche noch fehlen.

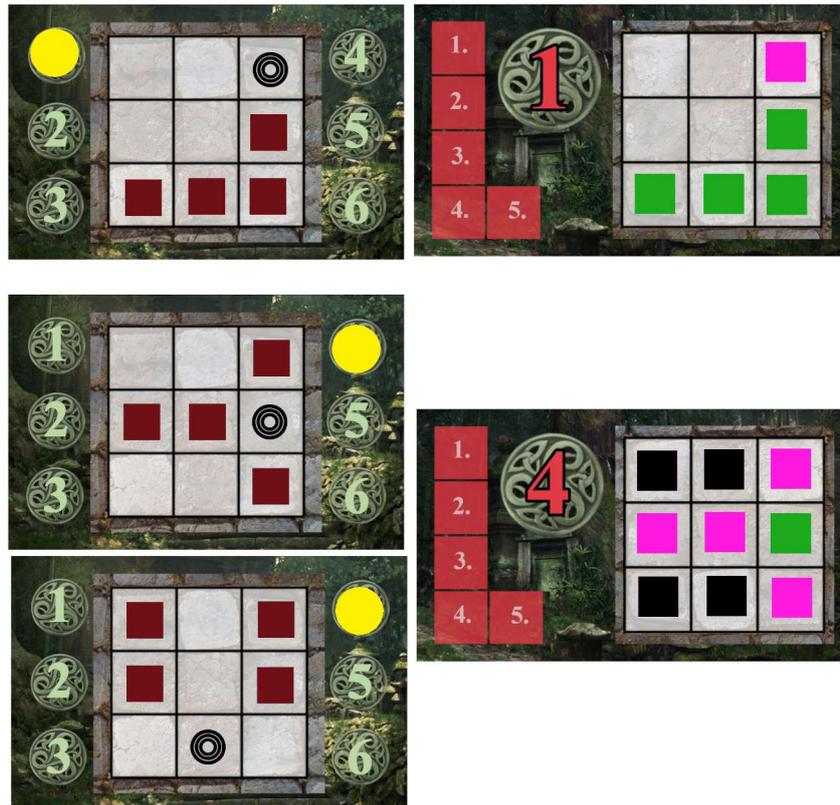


Abbildung 16: Beispiel für 3 vollständig gelegte normale Schutzzauber



Abbildung 17: Beispiel für 1 mächtigen Schutzzauber

Schutzzauber aufheben – Zauberkärtchen

Jeder Spieler hat zu Beginn 1 Zauberkarte mit einem Buchstaben zugestellt bekommen. Die Zauberkarte, die der Hexe zugestellt wurde, zeigt ihr an, welcher Schutzzauber doppelt, aber in zwei verschiedenen Tempeln, gelegt werden muss, damit die Schutzwirkung aller

Schutzzauber aufgehoben wird. Gelingt dies, gibt die Hexe dies sofort bekannt und gewinnt die Partie.

Durch die zugeloste Zauberkarte weiß jede Priesterin von zumindest 1 Schutzzauber, der nicht der Hexe zugelost wurde. Es bedeutet nicht, dass die Priesterin jeweils diesen Schutzzauber selbst legen muss.

Wird zufällig ein Schutzzauber doppelt gelegt, der aber nicht der Schutzzauber ist, der der Hexe zugelost wurde, passiert nichts und es wird normal weitergespielt.

Rundenende

Sobald ein Spieler seinen Zug beendet hat, stellt er seine Spielfigur zurück auf das Reihenfolgetableau und zwar auf den hintersten freien Platz.

Nachdem jeder Spieler am Zug war, endet die aktuelle Runde.

Falls weder die Priesterinnen, noch die Hexe vorher gewinnen, wird vor Beginn der 3. Runde zuerst **diskutiert und danach abgestimmt, wer die Hexe sein könnte.**

Zu Beginn von Runde 2 und ggf. von Runde 3 zieht jeder Spieler 3 Steine aus dem Beutel. Haben diese 3 Steine dieselbe Farbe, so werden sie zurück in den Beutel getan und der Spieler zieht erneut. Die neue Runde beginnt mit dem Auswählen einer neuen Tempelwahlkarte in der aktuellen Reihenfolge der Spielfiguren auf dem Reihenfolgetableau.

Kommunikation

Während aller drei Runden dürfen die Spieler folgende Informationen weder verbal noch auf eine andere Weise kommunizieren:

- welcher Schutzzauber ihnen zugelost wurde
- welche Steine sie hinter ihrem Sichtschirm haben bzw. nicht haben
- welche Tempelwahlkarte sie wählen
- welche Missionskarte ihnen zugelost wurde

Während die Spieler am Zug sind sollten keine Verdächtigungen und Anschuldigungen ausgesprochen werden, dafür ist die Diskussion am Ende der zweiten Runde.

Natürlich ist es wichtig, dass sich die Spieler gegenseitig darauf hinweisen, welche Steine bzw. Schutzzauber noch wo gelegt werden können bzw. sollten.

Es ist ratsam sich als Hexe in den ersten beiden Runden unauffällig zu verhalten, in dem man versucht Steine zu legen, die das Legen der Schutzzauber vorantreiben und nicht behindern.

Diskussion und Abstimmung

Am Ende der zweiten Runde, sofern bis dahin weder die Priesterinnen noch die Hexe die Partie gewonnen haben, wird diskutiert und verdächtigt. Es darf natürlich gelogen werden. Die Hexe wird bei der Diskussion versuchen den Verdacht auf einen anderen Mitspieler zu lenken.

Bei der anschließenden Abstimmung versuchen die Priesterinnen die Hexe rauszuwählen, während die Hexe versucht, dass eine Priesterin gewählt wird. Dazu wählt jeder Spieler das entsprechende Abstimmungskärtchen in der gewünschten Spielerfarbe und legt dieses verdeckt auf den Tisch. Möchte ein Spieler sich enthalten, so wählt er das Kärtchen mit dem durchgestrichenen Kreis aus.

Haben alle Spieler gewählt, werden die Abstimmungskärtchen umgedreht. Enthaltungen werden wie Stimmen für einen fiktiven Spieler gezählt.

Wurde ein Spieler mit einfacher Mehrheit gewählt, so muss dieser seine Rollenkarte aufdecken.

Wurde die Hexe gewählt, gewinnen die Priesterinnen die Partie sofort.

Wurde eine Priesterin gewählt, so wird eine 3. Runde gespielt, in der allerdings die gewählte Priesterin folgende Strafen auferlegt bekommt: sie muss von den übrigen eigenen Tempelwahlkarten, die mit der höchsten Zahl wählen und darf in ihrem Zug nur 1 Stein legen.

Bei Gleichstand oder bei einer Mehrheit an Enthaltungen muss kein Spieler seine Karte aufdecken und es wird eine 3. Runde gespielt.

Spielende

Die Partie gewinnt entweder die Hexe oder die Priesterinnen gewinnen gemeinsam, je nach dem, wer eine seiner möglichen Siegbedingungen schneller erfüllt.

Siegbedingungen für die Priesterinnen:

1. alle ausliegenden Schutzzauber wurden gelegt oder
2. die Hexe wurde bei der Abstimmung mit einfacher Mehrheit gewählt

Siegbedingungen für die Hexe:

3. am Ende der 3. Runde sind nicht alle Schutzzauber vollständig gelegt worden bzw. es ist schon vor Ende der 3. Runde klar, dass nicht mehr alle Schutzzauber gelegt werden können.
4. der Schutzzauber, der der Hexe zugelost wurde, wird doppelt in zwei unterschiedlichen Tempeln gelegt.

ACHTUNG!

Werden im selben Zug (nicht Runde) sowohl Siegbedingung 1. und 4. erfüllt, so gewinnt die Hexe.

Punktetabelle

Wird Saleos über mehrere Runden gespielt, so können die Spieler anhand der Tabelle unten Siegpunkte notieren. Wer am Ende der letzten Partie die meisten Punkte hat, wird Gesamtsieger. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der öfters Hexe wurde.

Missionskarten

Wird über mehrere Runden gespielt, empfiehlt es sich mit den Missionskarten zu spielen. Diese werden zu Beginn gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt eine, die er geheim hält. Am Ende der Partie erhält jeder Spieler, der seine Missionskarte erfüllen konnte, 1 Punkt. Wurde die Bedingung der Missionskarte mehrfach erfüllt, erhält der Spieler trotzdem insgesamt max. 1 Punkt.

Gewinnen die Priesterinnen, erhält jede	3 Punkte
Gewinnt die Hexe erhält diese	3 Punkte
Wird mit Missionskarten gespielt, so erhält jeder Spieler, der seine Missionskarte erfüllt hat	2 Punkte