

Dicke Dämonen

Ein Wettstreit für 1 bis 4 Magier ab 10 Jahre – Zauberdauer etwa 20 Minuten – erdosen von Heinrich Glumpler

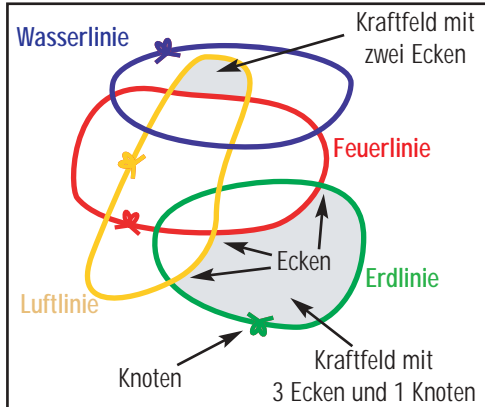
Material im Sack

50 Kreaturen (10 weiße Geister, 10 gelbe Luft-, 10 grüne Erd-, 10 blaue Wasser- und 10 rote Feuertämonen) sowie 4 Kraftlinien (Schnüre, die vor dem ersten Spiel zu vier Ringen verknötet werden)

Vorbereitung

Geister und Dämonen kommen in den Sack. Der älteste Spieler legt die Linien so aus, dass jede Linie zwei oder drei andere Linien schneidet.

Jede von Linien begrenzte Fläche ist ein **Kraftfeld**. Die Fläche ganz außen ist das **äußere Kraftfeld**. An den Schnittpunkten der Linien liegen die Ecken der Felder.



Bsp.: Das äußere Kraftfeld hat hier 5 Ecken und 2 Knoten. Das Feld, das nur von der Luftlinie (gelb) und der Feuerlinie (rot) gebildet wird, hat 2 Ecken.

Spielstart

Jeder Spieler zieht blind vier Kreaturen und verbirgt sie in der Faust (er selbst darf sie jederzeit ansehen). Der Spieler links vom ältesten Spieler ist zuerst dran, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Das Ziel des Spiels

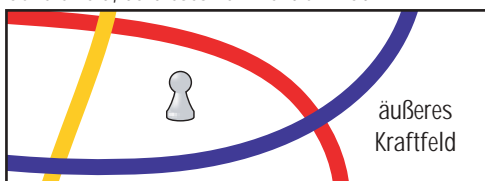
Anfangs hat niemand eine Farbe, doch während der Partie sagt jeder Spieler eine Farbe vorher, die seiner Meinung nach siegt. Wer am Ende Recht hat, gewinnt.

Ein Spielzug

Zuerst **muss** man eine Kreatur beschwören, d.h., man wählt einen Geist oder Dämon aus der Faust und platziert ihn. Dann **darf** man eine Farbe vorhersagen. Zuletzt zieht man blind eine Kreatur nach.

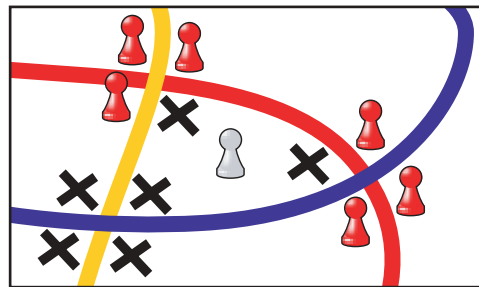
Zuerst: Eine Kreatur beschwören

Beschwört man einen Geist (weiß), so stellt man ihn ins **Zentrum** eines Feldes seiner Wahl, jedoch nie ins äußere Feld, da dieses kein Zentrum hat.



Ein Geist darf auch in einem Feld beschworen werden, in dessen Ecken sich bereits Dämonen befinden (siehe unten), doch sobald ein Geist in einem Feld steht, ist dieses blockiert, d.h., danach darf man dort keinen weiteren Dämon oder Geist mehr beschwören!

Beschwört man einen Dämon, stellt man ihn in eine **freie Ecke** eines Feldes (es darf auch das äußere Feld sein). Im betreffenden Feld darf kein Geist stehen und eine Linie der Ecke muss die Dämonenfarbe haben!



Bsp.: Die Figuren zeigen, wo man einen Feuertämon beschwören darf. Man darf ihn nicht in Ecken stellen, die nur von der gelben und blauen Linie gebildet werden, und nicht in das Feld, in dem der Geist steht.

Dann: Eventuell eine Farbe vorhersagen

Hat man eine Kreatur beschworen, **darf** man eine der übrigen Kreaturen aus der Faust offen vor sich abstellen und so diese Farbe als Sieger vorhersagen. Sagt man eine Farbe vorher, muss man alle übrigen Kreaturen aus der Faust in den Sack zurück werfen!

Jeder Spieler darf nur ein Mal eine Farbe vorhersagen und jeder muss dabei eine andere Farbe wählen.

Und zuletzt: Eine Kreatur blind nachziehen

Hat man eine Kreatur beschworen (und eventuell eine Farbe vorhergesagt), zieht man eine Kreatur aus dem Sack in die Faust nach, sofern dieser nicht leer ist. Auch wenn der Sack leer ist, geht das Spiel weiter.

Sobald man eine Farbe vorhergesagt hat, kann man in den restlichen Spielzügen also nur noch jeweils die Kreatur beschwören, die man zuletzt nachgezogen hat.

Spielende

Das Spiel endet **sofort**, sobald ein Spieler in seinem Spielzug keine Kreatur beschwören kann - weil kein Platz für seine Kreaturen ist, oder seine Faust leer ist.

Welche Farbe gewinnt?

Pro Feld wird geprüft, ob eine Dämonenfarbe dort die Mehrheit hat - diese Farbe erhält für das Feld so viele **Machtpunkte**, wie dieses **Ecken und Knoten** hat. Sind zwei oder mehr Dämonenfarben gleich stark vertreten, erhält keine von ihnen Punkte für das Feld.

Die Farbe Weiß erhält unabhängig von den Dämonen so viele **Machtpunkte**, wie Geister beschworen wurden.

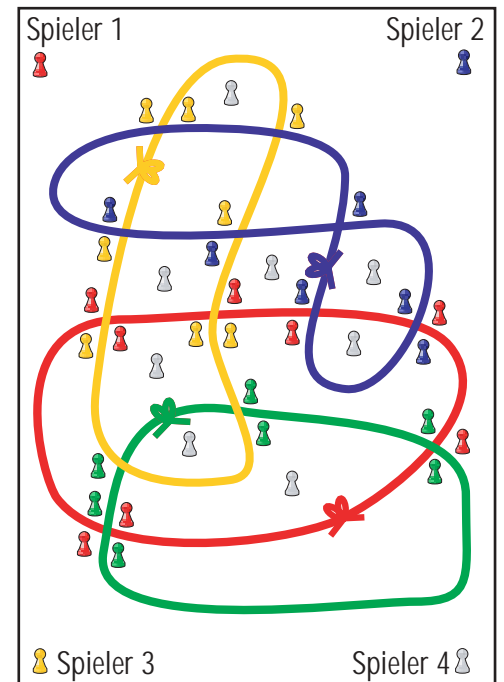
Die Farbe, die in der Summe die meisten **Machtpunkte** erzielt, gewinnt. Dies können auch mehrere sein.

Und welcher Spieler gewinnt?

Es gewinnt der Spieler, der die Siegerfarbe (oder eine von ihnen) als Erster vorhergesagt hat. Hat niemand die Siegerfarbe vorhergesagt, verlieren alle Spieler.

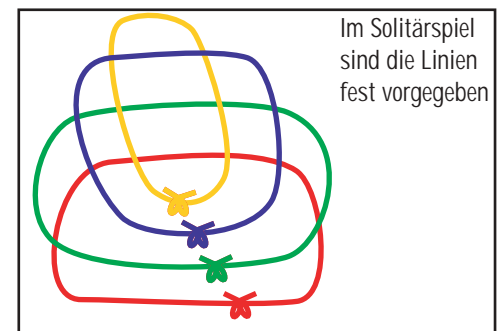
Beispiel für eine Abrechnung

Bsp.: Die Spieler sagten Rot, Blau, Gelb, Weiß vorher:



Rot hat nur das äußere Feld mit 8 Ecken: **8 Punkte**.
Gelb beherrscht oben ein Feld mit 2 Ecken und darunter ein Feld mit 4 Ecken+1 Knoten: **7 Punkte**.
Grün hat links ein Feld mit 3 Ecken, eines mit 2 Ecken+1 Knoten sowie eines mit 5 Ecken: **11 Punkte**.
Blau hat ein Feld mit 2 Ecken+1 Knoten, eines mit 4 Ecken und eines mit 3 Ecken+1 Knoten: **11 Punkte**.
 Es wurden 8 Geister beschworen: **Weiß hat 8 Punkte**.
 Grün und Blau liegen vorne und so gewinnt Spieler 2.

Das Solitärspiel



Sagt ein Spieler hier eine Farbe vorher, behält er alle seine Kreaturen und zieht wie üblich nach. Er darf bis zu drei verschiedene Farben vorhersagen, muss aber jeweils sofort tippen, auf welchen der Plätze 1 bis 3 die vorhergesagte Farbe kommen wird. Landen seine Farben auf den ersten drei Plätzen **und** hat er sie richtig getippt, erhält er die dreifachen Punkte seiner besten plus die doppelten Punkte seiner zweitbesten plus die Punkte seiner drittbesten Farbe. Ansonsten verliert er das Solitärspiel.

Bsp.: Der Spieler sagt Rot auf Platz 2 und Grün auf Platz 1 vorher. Kommt Grün mit 9 Punkten auf Platz 1 und Rot mit 8 Punkten auf Platz 2, erhält er 43 Punkte. In allen anderen Fällen, in denen Grün nicht auf Platz 1 oder Rot nicht auf Platz 2 landet (wenn z.B. Gelb 11 Punkte bekommen sollte) verliert der Spieler.

Dicke Dämonen

Heinrich Glumpler

Die Welt - Kraftlinien und Kraftfelder

Für einen Magier besteht die Welt aus Kraftlinien und -feldern.

Es gibt die Kraftlinie des Feuers, des Wassers, der Erde und der Luft. Wo die Linien den Raum umfassen, bilden sie Kraftfelder und wo sie sich schneiden, bilden sie die Ecken der Welt.

Geister und Dämonen

Die Magier versuchen, die Welt zu beherrschen, indem sie Kreaturen beschwören!

Geister - die weißen Figuren - werden im Zentrum eines Kraftfeldes beschworen, können jedoch nicht im äußeren Kraftfeld erscheinen, weil niemand weiß, wo dessen Zentrum liegt.

Wann immer ein Geist in einem Kraftfeld erscheint, erstarrt dort alles vor Schrecken, d.h., dort darf weder ein weiterer Geist noch ein Dämon mehr beschworen werden.

Dämonen - die farbigen Figuren - erscheinen in einer freien Ecke eines Kraftfeldes, sofern sich in dem Feld noch kein Geist befindet und in dieser Ecke eine Kraftlinie in der Farbe des beschworenen Dämons verläuft!

Dämonen dürfen auch in den Ecken des äußeren Kraftfeldes erscheinen.

Beschwörungen

Zu Beginn zieht jeder Magier blind vier Kreaturen aus dem Sack und hält sie in seiner linken Faust verborgen.

Wann immer der Magier an der Reihe ist, muss er eine Kreatur aus seiner Faust beschwören.

Anschließend zieht er eine neue Kreatur aus dem Sack nach, sofern dieser nicht schon leer ist - schon hat er wieder vier Kreaturen in der Faust. Dann ist der nächste Magier - links von ihm - an der Reihe.

Die Farbe, die die Welt beherrscht

Auf diese Weise füllt sich die Welt mit Geistern und Dämonen, bis diese Kreaturen keinen Platz mehr finden. Dann erweist sich, welche Farbe die Welt beherrscht - ob nun die Geister oder eine der vier Dämonenfarben.

Bei den Dämonen hängt das davon ab, welche Farbe die Vorherrschaft in einem Kraftfeld hat. Diese Farbe erhält dann so viele Machtpunkte wie das Feld Ecken und Knoten hat.

Die Machtpunkte für Weiß entspricht immer der Anzahl Felder, in denen ein weißer Geist steht - egal ob dort noch Dämonen stehen oder nicht.

Die Farbe mit den meisten Machtpunkten beherrscht die Welt!

Der Magier, der das Spiel gewinnt

Aber welcher Magier gewinnt denn am Ende?

Nachdem ein Magier eine Kreatur beschworen hat, darf er - einmal im Spiel - vorhersagen, welche Farbe wohl siegen wird.

Er wählt dazu eine seiner restlichen Kreaturen und stellt sie vor sich hin - die anderen beiden wirft er in den Sack zurück und zieht dann wieder eine Kreatur aus dem Sack nach.

Ein Magier darf hierbei keine Farbe wählen, die bereits von einem anderen Magier vor ihm vorhergesagt wurde. Danach ist wie üblich der Magier zu seiner Linken an der Reihe.

Wer die Siegerfarbe vorhergesagt hat, gewinnt das Spiel und beherrscht damit die Welt ... oder zumindest dieses Spiel.

DICKE DÄMONEN! · Art.-Nr. 5??? · ISBN ?-?????-??-?

Design und Illustration: Heinrich Glumpler

©2004 Edition Erbkönig – Glumpler & Truant,

Frauenlobstraße 95, 55118 Mainz

Erbkönig ©, TM & ® 2003 Glumpler & Truant

Infos und Online-Spiel: www.edition-erlkoenig.de

