

Dicke Dämonen

Een wedstrijd tussen 1 tot 4 Magiërs vanaf 10 jaar - Tovertijd ong. 20 minuten - Bedacht door Heinrich Glumpler

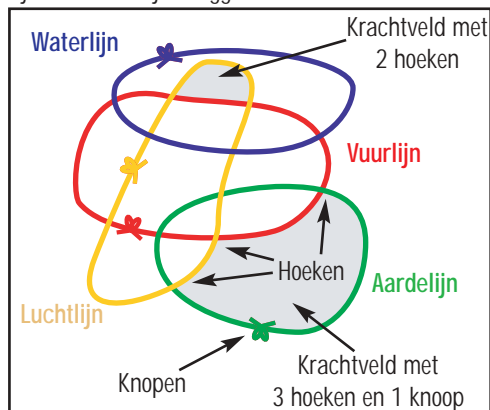
Materiaal in de zak

50 magische wezens (10 witte Geesten, 10 gele Lucht-, 10 groene Aarde-, 10 blauwe Water- en 10 rode Vuurdemonen) en 4 Krachtlijnen (snoertjes die voor het eerste spel tot een ring geknoopt moeten worden.)

Voorbereiding

Geesten en Dämonen gaan in de zak. De oudste speler legt de lijnen zo uit, dat iedere lijn tenminste 2 of 3 anderen snijdt.

Elk door lijnen begrenst vak is een krachtveld. Om alle lijnen heen ligt het buitenste krachtveld. Waar de lijnen elkaar snijden liggen de hoeken van de velden.



Bv.: Het buitenste krachtveld heeft 5 hoeken en 2 knopen. Het veld dat gevormd wordt door de luchtlijn (geel) en de vuurlijn (rood) heeft 2 hoeken.

Begin van het spel

Elke speler trekt blind 4 wezens en verbergt ze in zijn vuist (zelf mag hij ze wel op elk moment bekijken). De speler links van de oudste speler is eerst. Daarna volgen de andere spelers in de richting van de klok mee.

Doel an het spel

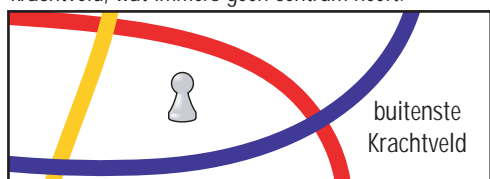
Niemand heeft een eigen kleur, maar in het spel kiest iedere speler voor het spel een kleur waarvan hij gelooft dat die gaat winnen. Wie dat correct voorspelt, wint het spel.

Een spelbeurt

Men moet een wezen uit zijn vuist oproepen (Geest of Dämon). Dan mag men een kleur voorspellen en tenslotte een nieuw wezen trekken.

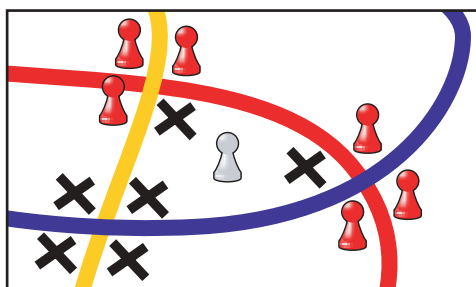
Eerst: Een wezen oproepen

Roept men een Geest op (wit), dan moet deze in het centrum van een veld, naar keuze van de speler, geplaatst worden, maar niet in het buitenste krachtveld, wat immers geen centrum heeft.



Dat veld is door de Geest geblokkeerd, dwz, men mag daar geen andere Dämonen of Geesten oproepen!

Roept men een Dämon op, dan moet deze op een vrije hoek van een veld gezet worden (dat mag ook het buitenste veld zijn). In het veld mag geen Geest staan en min. 1 lijn moet de kleur van de Dämon hebben!



Bv.: De rode figuren geven aan waar men een Vuurdämon mag oproepen. Deze mag niet in hoeken oproepen worden die alleen door gele en blauwe lijnen gevormd worden en niet in het veld waar de Geest staat.

Dan: Eventueel een kleur voorspellen

Als men een wezen oproepen heeft, mag men 1 van de overgebleven wezens uit de vuist voor zich plaatsen en zo deze kleur als winnaar voorspellen

Als men een kleur voorspelt, moeten daarna alle overige wezens uit de vuist van deze speler terug in de zak

Elke speler mag maar 1 keer een kleur voorspellen en elke speler moet daarvoor een andere kleur kiezen.

En als laatste: Een wezen nemen

Nadat men een wezen heeft oproepen (en event. een kleur heeft voorspeld) trekt de speler tenslotte een nieuw wezen uit de zak, als deze nog niet leeg is. Ook als de zak leeg is, gaat het spel gewoon door.

Nadat een speler een kleur heeft voorspeld, kan hij in de beurten daarna dus alleen nog telkens het wezen oproepen dat in de vorige beurt getrokken werd.

Einde van het spel

Het spel eindigt meteen als een speler in zijn beurt geen wezen oproepen kan - omdat er geen plaats meer is of omdat zijn vuist leeg is.

Welke kleur wint?

Per veld wordt bekeken of een Dämonenkleur er de meerderheid heeft - deze kleur ontvangt het aantal hoeken en knopen van dat veld als machtpunten. Zijn 2 of meer Dämonenkleuren even sterk, dan ontvangt niemand punten voor dat veld.

De kleur Wit ontvangt evenveel machtpunten als er Geesten op tafel oproepen zijn.

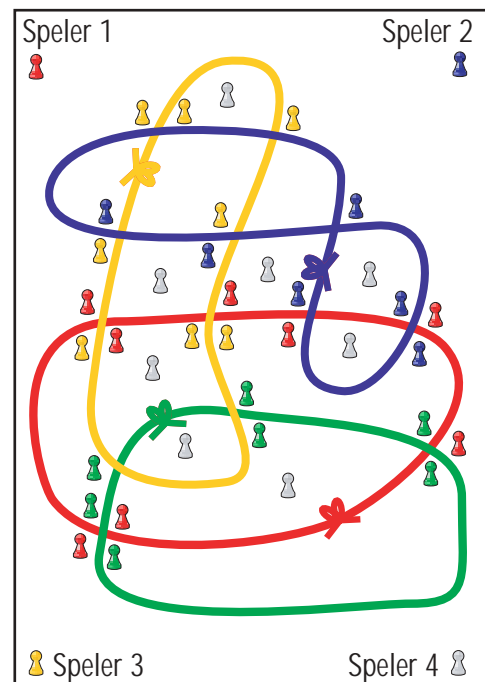
De kleur met in totaal de meeste machtpunten wint. Dit kunnen ook meerdere kleuren zijn

En welke speler wint?

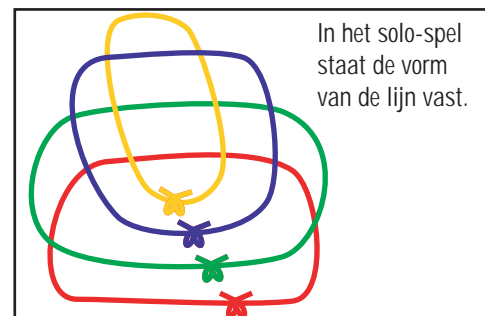
De speler die als eerste (een van) de winnende kleur(en) voorspeld heeft wint het spel. Als niemand de juiste kleur heeft voorspeld, verliezen alle spelers.

Voorbeeld voor het berekenen

Bv.: De spelers voorspelden Rood, Blauw, Geel en Wit.



Rood heeft alleen het buitenste veld met 8 hoeken: 8 punten. Geel heeft boven een veld met 2 hoeken en daaronder een veld met 4 hoeken + een knoop: 7 punten. Groen heeft links een veld met 3 hoeken, 1 met 2 hoeken en 1 knoop en een veld met 5 hoeken: 11 punten. Blauw heeft een veld met 2 hoeken en 1 knoop, een veld met 4 hoeken en nog 1 met 3 hoeken en 1 knoop: 11 punten. Er zijn 8 Geesten oproepen: 8 pnt voor Wit. Groen en Blauw hebben de meeste punten en dus wint speler 2.



Het solo-spel

Als een speler nu een kleur voorspelt, dan behoudt hij de andere wezens in zijn vuist.

Hij mag 1, 2 of 3 verschillende kleuren voorspellen, maar moet wel meteen voorspellen op welke plaats (1, 2 of 3) de kleur eindigt. Komen de voorspelde kleuren inderdaad op de juiste plaats, dan ontvangt hij de drie keer de punten van die winnende kleur plus tweemaal de punten van de tweede kleur plus de punten van de kleur op de derde plaats. Anders verliest de speler het solo-spel.

Bv.: De speler plaatst Rood op plaats 2 en Groen op plaats 1. Eindigt Groen met 9 punten op de eerste plaats en Rood met 8 punten op de 2de, dan ontvangt hij 43 punten ($3 \times 9 = 27 + 2 \times 8 = 16$). In alle andere gevallen met Groen niet op de eerste en Rood niet op de tweede plaats (als bijvoorbeeld Geel 10 punten heeft) verliest de speler.

Dicke Dämonen

Heinrich Glumpler

De Wereld - Krachtlijnen en Krachtvelden

Voor een Magiër bestaat de wereld uit Krachtlijnen en -velden.

Zo bestaan er de Krachtlijnen van het vuur, het water, de aarde en de lucht. Als de lijnen een ruimte omcirkelen vormen ze Krachtvelden en waar ze elkaar snijden vormen ze de hoeken van de wereld

Geesten en Demonen

De Magiërs proberen de wereld te beheersen door magische wezens op te roepen!

Geesten - de witte figuren - worden in het centrum van een krachtveld opgeroepen, maar kunnen niet in het buitenste krachtveld verschijnen, want daarvan weet niemand waar het centrum ligt.

Zodra een Geest in een krachtveld verschijnt, versteent alles daar van angst. D.w.z. geen andere geesten of demonen meer opgeroepen worden..

Demonen - de gekleurde figuren - verschijnen op een vrije hoek van een krachtveld, als er zich in dat veld nog geen Geest bevindt en als er in deze hoek een krachtlijn van de kleur van de opgeroepen Demoon loopt!

Demonen mogen ook in de hoeken van het buitenste krachtveld verschijnen

Oproepen

Aan het begin trekt elke Magiër blind 4 wezens uit de zak en houdt deze in zijn linkervuist verborgen.

Altijd als de Magiër aan de beurt is, moet hij een wezen uit zijn vuist oproepen. Aansluitend trekt hij een nieuw wezen uit de zak, als deze tenminste niet al leeg is - hij heeft nu weer 4 wezens in zijn vuist. Dan is de volgende Magiër - links van hem - aan de beurt.

De kleur die de wereld beheerst

Op deze manier vult de wereld zich met Geesten en Demonen, totdat deze wezens geen plaats meer kunnen vinden. Dan is duidelijk welke kleur de wereld beheerst - of de geesten of 1 van de 4 demonenkleuren.

Bij de Demonen hangt het af welke kleur in een krachtveld het sterkst vertegenwoordigd is. Deze kleur ontvangt net zoveel machtpunten als het veld hoeken en knopen heeft.

De machtpunten van Wit zijn altijd gelijk aan het aantal velden waarin een Geest staat - het maakt niet uit of er ook nog Demonen staan of niet.

De kleur met de meeste machtpunten beheerst de wereld!

De Magiër, die het spel wint

Maar welke Magiër wint aan het einde? Nadat een Magiër een wezen opgeroepen heeft, mag hij -eenmaal in het spel- voorspellen welke kleur gaat winnen.

Hij kiest daarvoor 1 van zijn overgebleven wezens en zet deze voor zich neer. Zijn andere wezens gooit hij in de zak terug en trekt 1 nieuwe uit de zak.

Een Magiër kan geen kleur kiezen die al door een andere Magiër is gekozen. Daarna is zoals gebruikelijk de speler links van hem aan de beurt.

Wie de kleur van de winnaar had voorspeld, wint het spel en beheerst de wereld... of tenminste dit spel.

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

Design und Illustration: Heinrich Glumpler
Nederlandse vertaling: F. Wils (www.spel-info.nl)

©2004 Edition Erlikönig – Glumpler & Truant,
Frauenlobstraße 95, 55118 Mainz

Erlikönig ©, TM & ® 2004 Glumpler & Truant

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

