

Die 3 Gebote - KSR

Die 44 Aktionskarten und 71 Artefaktkarten um Blankokarten reduzieren und die Stapel separat gemischt und verdeckt auf den 2 Feldern des Spielplanes bereitlegen.

Die Karte "Heilige Grenze" in Standfuß stellen.

Der Startspieler (=Hohepriesterin) erhält die 3 roten Markiersteine, den Block und 1 Stift.

Er bzw. sie notiert in die Spalten die Namen aller Spieler inkl. sich selbst.

Artefakt-Karten (roter Grundton) = stehen für Bewegung bzw. Konstellationen von Artefakten

Aktions-Karten (grüner Grundton) = stehen für Aktionen der Spieler

Ablauf eines Durchganges:

I. Das Ritual:

- Die Hohepriesterin platziert die "Heilige Grenze" und die 3 leeren Standfüße vor sich. Die 4 Schicksalskarten legt sie nebeneinander seitlich vor sich, neutrale Rückseite oben.
- Sie zieht von jedem Stapel auf dem Plan die beiden obersten Karten auf die Hand, 1 Karte davon legt sie nach Ansicht aller Karten verdeckt in die Schachtel = aus dem Spiel.
- 1 Karte** wählt sie als solche, die eine in ihrer Religion **verbotene** Handlung (Tabu) beschreibt. Die anderen beiden Karten beschreiben dann **Gebote**.
- Sie stellt die Karten so auf, dass aus ihrer Sicht 2 Karten mit positiven Geboten rechts stehen und 1 Karte mit einem Tabu links steht. Kein Mitspieler (=Novize) darf die Texte lesen können.



Tabu



Grenze



Gebot



Gebot

Sicht der Hohepriesterin auf die Karten

- Die Hohepriesterin verteilt die 15 Artefakte beliebig auf Gebieten des Spielplanes, jedes eindeutig in ein Gebiet. Es dürfen mehrere Artefakte im selben Gebiet liegen/stehen/sich berühren/aufeinander liegen.

II. Die Novizen machen reihum 1 Zug:

- Es beginnt der Novize links von der Hohepriesterin. Es geht mehrere Runden reihum.
- Wer an der Reihe ist, nimmt genau 1 beliebiges Artefakt vom Spielplan und bewegt es auf dem Plan irgendwo hin, ggf. auch auf den Ausgangspunkt zurück. Während des Zuges kann der Novize alles Mögliche mit dem Artefakt machen:

- Beispiele:
- ⇒ Andere Artefakte berühren
 - ⇒ Andere Novizen oder die Hohepriesterin berühren
 - ⇒ den Tisch mit dem Artefakt verlassen

Nicht erlaubt ist es,

- ⇒ mehr als 1 Artefakt zu bewegen
- ⇒ Artefakte auf Linien zu setzen
- ⇒ Artefakte dauerhaft vom Spielplan zu entfernen

Anzahl Runden für jeden Novizen	
Spieler	Runden
3	4
4 - 5	3
6 - 7	2

Nach jedem Zug prüft die Hohepriesterin:

- Sie ermittelt, wieviel Karma der Novize bekommt. Karma steht als Wertangabe auf den Karten. Dann legt sie je 1 Markierstein vor jede Karte (Richtung Novizen), die im Spielzug wirksam wurde, egal ob Tabu oder Gebot. Karten, die "0" Karma einbringen, werden nicht markiert. Negatives Karma wird von positivem Karma abgezogen.

- Karma > 0** Wenn positives Karma per Saldo bleibt, sagt sie den Wert dem Novizen. Alle Schicksalskarten werden auf neutral nach oben gedreht.
- Karma = 0** Sie sagt: "Kein Karma" und dreht 1 Schicksalskarte mit negativer Seite nach oben.
- Karma < 0** Sie sagt "Schlechtes Karma" und dreht 1 Schicksalskarte mit negativer Seite nach oben.

- Für per Saldo gutes Karma macht die Hohepriesterin je 1 Strich in der Spalte des Novizen auf dem Block, d.h., so viele wie der Karma-Wert ergab. Negatives Karma bleibt aber unnotiert. Jede Hohepriesterin nutzt 1 Zeile des Blocks für ihre Notizen.
- Macht ein Novize einen **nicht erlaubten** Zug, erhalten alle anderen Novizen je 2 Karma. Der fehlerhafte Novize geht leer aus.

Die Herrschaft einer Hohepriesterin endet in 2 Fällen:

- Wurde die 4. Schicksalskarte** umgedreht, wird die Hohepriesterin entmachtet. Alle Novizen erhalten je 20 Karma gutgeschrieben. Die Hohepriesterin geht leer aus. Das Ritual ist beendet. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird Hohepriesterin.
- Haben alle Novizen ihre Züge beendet**, erhält die Hohepriesterin soviel Karma, wie der eifrigste Novize unter ihrer Macht erhalten hat. Benutzte Artefakt-/Aktionskarten sind aus dem Spiel zu nehmen. **Der nächste Spieler wird Hohepriesterin und beginnt Phase I.**

Spielende:

War jeder Spieler 1x Hohepriesterin, gewinnt derjenige mit dem meisten Karma. Bei Patt gibt es mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 03.02.09

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de