

Shamans - KSR / Spielhilfe

Es wird eine unbestimmte Anzahl an Runden gespielt.

In jeder Runde teilen sich die Spieler geheim und zufällig in Schamanen und Schattenspieler auf.

Die **Schamanen** gewinnen die Runde, wenn sie entweder alle Schatten-Spieler eliminieren oder wenn die Schatten-Figur nicht das Ende des Schattenpfads erreicht hat, nachdem die Spieler alle ihre Karten gespielt haben.

Die **Schatten-Spieler** gewinnen die Runde, wenn die Schatten-Figur das letzte Feld des Schattenpfads erreicht hat und erhalten jeweils 3 SP.

Legt den Spielplan in die Tischmitte und wählt je nach Spielerzahl bestimmte Farben / Karten aus. Am Rand des Spielplans hat jede Welt einen Platz für später dort angelegte Welten-Karten.

Spieler	Anzahl		7 Farben, je Werte 1 - 8 Karten in den Farben:	Karten Werte	Anzahl
	Schamanen	Schatten			
3	2	1	alle, ohne braun und rot	1 - 6	30
4	3	1	alle, ohne rot	1 - 6	36
5	3	2	alle	1 - 8	56

Überzählige Karten kommen in die Schachtel. Die SP-Marker liegen neben dem Spielplan.

Runde vorbereiten (durch den Startspieler):

- Gemäß der Spielerzahl wird die Schatten-Figur auf ihr Startfeld auf dem Schattenpfad gesetzt.
- Mische die 12 Artefakte verdeckt und decke 2 davon auf, die Du auf vorgesehene Felder legst. Mische das Eklipse-Plättchen in die 10 verbliebenen Artefakte ein und lege den Stapel bereit. Ist die Eklipse das oberste Artefakt, mische es erneut ein.
- Reiche verdeckt jedem Spieler 1 Rollen-Karte, die nur dieser selbst kennen und anschauen darf.
- Verteile die Welten-Karten: Bei 3 / 4 / 5 Spielern erhält jeder Spieler 9 / 9 / 11 Karten. Überzählige Karten kommen offen an den Spielplan zu ihrer jeweiligen Welt (Karten-Farbe).
- Der Startspieler erhält das Schicksals-Plättchen und wird erster Häuptling (Aufspieler) der Runde.

Ablauf einer Runde, die sich in Stiche aufteilt:

- Der Häuptling wählt 1 seiner Handkarten und legt sie OFFEN vor sich ab.
Diese Karte bestimmt die Welt (FARBE), die in diesem Stich durch die Schamanen geschützt wird.
 - Jeder weitere Spieler im Uhrzeigersinn MUSS 1 Hand-Karte ausspielen.
 - a) Spielt er die **selbe Farbe wie der Häuptling**, legt er die Karte zunächst OFFEN vor sich ab.
 - b) **Generell** darf er auch eine beliebige Farbe spielen (da kein Bedienzwang!), womit die Schatten-Figur 1 Feld voran geht. Erreicht diese das Endfeld des Schattenpfads, gewinnen die Schatten-Spieler sofort die aktuelle Runde. Weitere Karten werden in der Runde nicht gespielt.
- ↓
- Die **gespielte Karte kommt OFFEN zu ihrer Welt** am Spielplan-Rand. Sind nun ALLE Karten dieser Welt (6 bei 3-4 Spielern, sonst 8) dort, muss der Spieler sofort das RITUAL DIESER WELT ausführen.
- Hat jeder Spieler 1 Karte gespielt, werden nur farblich zur vom Häuptling gespielten Karte passende Karten miteinander verglichen. Ermittelt jeweils den Spieler der **niedrigsten und höchsten** Karte. Bleibt nur 1 einziger farblich bedienender Spieler, hat er gleichzeitig die niedrigste + höchste Karte.

Abhandeln der Reihenfolge:

- NIEDRIGSTE** Der Spieler nimmt 1 Artefakt (von den 2 offenen oder das oberste verdeckte).
Karte: Ist das verdeckte Artefakt "Maske der Wahrheit", muss der Spieler es aufdecken und ausführen = seine Rolle aufdecken. Ggf. ist ein offenes Artefakt nachzulegen. Ist das oberste Artefakt die Eklipse, wirkt deren Effekt sofort.
- HÖCHSTE** Sammle alle Karten vor den Spielern auf und lege sie offen zu ihren Welten.
Karte: Sind dadurch alle Karten einer Welt zusammen, löse das Ritual aus. Du wirst neuer Häuptling, falls die Spieler noch Handkarten haben und beginnst den nächsten Stich. Andernfalls endet die Runde.

Rundenende:

- In jedem der 3 Fälle endet die lfd. Runde:
- Sind alle Schamanen eliminiert, gewinnen die Schatten nur dadurch nicht die Runde.
 - Niemand hat noch Handkarten = Die SCHAMANEN gewinnen die Runde.
 - Der letzte Schatten-Spieler ist eliminiert = Die SCHAMANEN gewinnen die Runde.
 - Die Schatten-Figur erreicht letztes Feld = Die SCHATTEN-SPIELER gewinnen Runde.

- SP
- Gewinnen die Schamanen, erhält jeder nicht eliminierte Schamane 2 SP.
 - Gewinnen die Schatten-Spieler, erhält jeder nicht eliminierte Schatten-Spieler 3 SP.
 - Hat ein nicht Eliminiertes 2 oder 3 "Mondsplitter"-Artefakte, erhält er 2 SP.

Hat niemand mind. 8 SP, kommt es zur neuen Runden-Vorbereitung (außer SP behält man nichts). Startspieler-Marker nach links geben = erster Häuptling der neuen Runde.

Spielende: **Hat mind. 1 Spieler 8 oder mehr SP**, gewinnt der Spieler mit den meisten SP.
Patt: Ihr spielt eine weitere Runde bis zur klaren Entscheidung.

Folgen einer ELIMINIERUNG:

- Wer eliminiert wird, deckt seine Rollen-Karte auf. Ist er **Schamane**, rückt die Schatten-Figur 1 Feld vor für jede Handkarte des Eliminierten. Diese Karten kommen verdeckt beiseite.
- Ist der Eliminierte ein **Schatten-Spieler** und kein Schatten-Spieler ist mehr im Spiel, gewinnen sofort die Schamanen die Runde.
Nur zu fünf: Der Eliminierte legt seine Handkarten zu den Welten.
Die Schatten-Figur wird dadurch nicht bewegt. Es können aber Rituale ausgelöst werden, die derjenige Spieler, der eliminierte, in freier Reihenfolge ausführt.
- Generell werden die Artefakte des Eliminierten bis zum Rundenende entfernt.

RITUAL-Effekte:



Stabilisation:
Schatten-Figur: minus 2 Felder ODER
1 Artefakt (offen / oberstes) nehmen



Permutation:
Tausche Deine Rolle mit einem Mitspieler.
Ihr dürft sofort schauen, was Eure Rolle ist.



Erleuchtung:
Erhalte 1 SP.



Neutralisierung:
Hast Du 1 offenen "Ritualdolch" vor Dir,
MUSST Du ihn abwerfen UND Du wählst
einen Mitspieler, der eliminiert wird.

Shamans - KSR

Ablauf:

- 1) **Häuptling: Spiele 1 Karte aus.**
- 2) **Jeder Mitspieler: Spiele 1 völlig beliebige Karte aus.**
 - a) Wenn Karte zur Farbe der 1. Karte passt: siehe 3)
 - b) Wenn Karte farblich nicht zur 1. Karte passt: Schatten-Figur +1 Feld voranziehen. Gespielte Karte zu ihrer Welt legen. Prüfen, ob Ritual erfolgt.
- 3) Jeder Spieler hat nun 1 Karte gespielt. Die 1. Karte und alle **farblich** dazu **passend** gespielten Karten **auf deren Wert prüfen. Die Spieler mit ...**
 - a) niedrigster = 1 Artefakt (offen/verdeckt) nehmen.
 - b) höchster = alle farblich passenden Karten zu ihren jeweiligen Welten legen und ggf. Rituale ausführen. Haben die Spieler noch Handkarten, wird der Spieler neuer Häuptling und beginnt den nächsten Stich. Andernfalls endet die Runde und es gibt SP.

Rundenende kann durch jedes der 3 Ereignisse eintreten:

- ⇒ Niemand hat noch Handkarten = Schamanen siegen.
 - ⇒ Schatten-Spieler sind eliminiert = Schamanen siegen.
 - ⇒ Schatten-Figur erreicht Zielfeld = Schatten siegen.
- Schamanen siegen = je 2 SP (für nicht Eliminierte).
Schatten siegen = je 3 SP (für nicht Eliminierte).
2-3 Mondsplitter im Besitz = 2 SP (für nicht Eliminierte).
- ⇒ Startspieler wechselt nach links. Runde vorbereiten. Hat aber mind. ein Spieler >= 8 SP, ENDET die PARTIE. Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.

Shamans - KSR

Ablauf:

- 1) **Häuptling: Spiele 1 Karte aus.**
- 2) **Jeder Mitspieler: Spiele 1 völlig beliebige Karte aus.**
 - a) Wenn Karte zur Farbe der 1. Karte passt: siehe 3)
 - b) Wenn Karte farblich nicht zur 1. Karte passt: Schatten-Figur +1 Feld voranziehen. Gespielte Karte zu ihrer Welt legen. Prüfen, ob Ritual erfolgt.
- 3) Jeder Spieler hat nun 1 Karte gespielt. Die 1. Karte und alle **farblich** dazu **passend** gespielten Karten **auf deren Wert prüfen. Die Spieler mit ...**
 - a) niedrigster = 1 Artefakt (offen/verdeckt) nehmen.
 - b) höchster = alle farblich passenden Karten zu ihren jeweiligen Welten legen und ggf. Rituale ausführen. Haben die Spieler noch Handkarten, wird der Spieler neuer Häuptling und beginnt den nächsten Stich. Andernfalls endet die Runde und es gibt SP.

Rundenende kann durch jedes der 3 Ereignisse eintreten:

- ⇒ Niemand hat noch Handkarten = Schamanen siegen.
 - ⇒ Schatten-Spieler sind eliminiert = Schamanen siegen.
 - ⇒ Schatten-Figur erreicht Zielfeld = Schatten siegen.
- Schamanen siegen = je 2 SP (für nicht Eliminierte).
Schatten siegen = je 3 SP (für nicht Eliminierte).
2-3 Mondsplitter im Besitz = 2 SP (für nicht Eliminierte).
- ⇒ Startspieler wechselt nach links. Runde vorbereiten. Hat aber mind. ein Spieler >= 8 SP, ENDET die PARTIE. Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.

Shamans - KSR

Ablauf:

- 1) **Häuptling: Spiele 1 Karte aus.**
- 2) **Jeder Mitspieler: Spiele 1 völlig beliebige Karte aus.**
 - a) Wenn Karte zur Farbe der 1. Karte passt: siehe 3)
 - b) Wenn Karte farblich nicht zur 1. Karte passt: Schatten-Figur +1 Feld voranziehen. Gespielte Karte zu ihrer Welt legen. Prüfen, ob Ritual erfolgt.
- 3) Jeder Spieler hat nun 1 Karte gespielt. Die 1. Karte und alle **farblich** dazu **passend** gespielten Karten **auf deren Wert prüfen. Die Spieler mit ...**
 - a) niedrigster = 1 Artefakt (offen/verdeckt) nehmen.
 - b) höchster = alle farblich passenden Karten zu ihren jeweiligen Welten legen und ggf. Rituale ausführen. Haben die Spieler noch Handkarten, wird der Spieler neuer Häuptling und beginnt den nächsten Stich. Andernfalls endet die Runde und es gibt SP.

Rundenende kann durch jedes der 3 Ereignisse eintreten:

- ⇒ Niemand hat noch Handkarten = Schamanen siegen.
 - ⇒ Schatten-Spieler sind eliminiert = Schamanen siegen.
 - ⇒ Schatten-Figur erreicht Zielfeld = Schatten siegen.
- Schamanen siegen = je 2 SP (für nicht Eliminierte).
Schatten siegen = je 3 SP (für nicht Eliminierte).
2-3 Mondsplitter im Besitz = 2 SP (für nicht Eliminierte).
- ⇒ Startspieler wechselt nach links. Runde vorbereiten. Hat aber mind. ein Spieler >= 8 SP, ENDET die PARTIE. Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.

Shamans - KSR

Ablauf:

- 1) **Häuptling: Spiele 1 Karte aus.**
- 2) **Jeder Mitspieler: Spiele 1 völlig beliebige Karte aus.**
 - a) Wenn Karte zur Farbe der 1. Karte passt: siehe 3)
 - b) Wenn Karte farblich nicht zur 1. Karte passt: Schatten-Figur +1 Feld voranziehen. Gespielte Karte zu ihrer Welt legen. Prüfen, ob Ritual erfolgt.
- 3) Jeder Spieler hat nun 1 Karte gespielt. Die 1. Karte und alle **farblich** dazu **passend** gespielten Karten **auf deren Wert prüfen. Die Spieler mit ...**
 - a) niedrigster = 1 Artefakt (offen/verdeckt) nehmen.
 - b) höchster = alle farblich passenden Karten zu ihren jeweiligen Welten legen und ggf. Rituale ausführen. Haben die Spieler noch Handkarten, wird der Spieler neuer Häuptling und beginnt den nächsten Stich. Andernfalls endet die Runde und es gibt SP.

Rundenende kann durch jedes der 3 Ereignisse eintreten:

- ⇒ Niemand hat noch Handkarten = Schamanen siegen.
 - ⇒ Schatten-Spieler sind eliminiert = Schamanen siegen.
 - ⇒ Schatten-Figur erreicht Zielfeld = Schatten siegen.
- Schamanen siegen = je 2 SP (für nicht Eliminierte).
Schatten siegen = je 3 SP (für nicht Eliminierte).
2-3 Mondsplitter im Besitz = 2 SP (für nicht Eliminierte).
- ⇒ Startspieler wechselt nach links. Runde vorbereiten. Hat aber mind. ein Spieler >= 8 SP, ENDET die PARTIE. Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.