

DIE 3 GEBOTE

Ein Spiel für drei bis sieben Novizen von Friedemann Friese, Fraser Lamont und Gordon Lamont
 Bearbeitung und Redaktion: Andrea Meyer Illustration und Grafik: Frédéric Bertrand

WORUM GEHT ES?

Die Spieler/innen übernehmen reihum die Rolle der Hohepriesterin und legen Gebote fest. Die anderen Spieler/innen versuchen als Novizen, viel gutes Karma zu bekommen. Für die Hohepriesterin gilt es, mindestens einen besonders eifrigen Novizen für die eigene Religion zu gewinnen, denn das wird ebenfalls mit Karma belohnt. Auf dem Weg zur Erlösung hilft es, die anderen Novizen in ihrem Zug zu beobachten und sie nachzuahmen, außer natürlich, sie verstoßen gegen ein Tabu ...

WAS IST IN DER SCHACHTEL DRIN?



71 ARTEFAKTKARTEN

(Davon 8 zum Selbstbeschriften)

Diese Karten beschreiben Bewegungen der Artefakte oder deren Konstellationen im Heiligen Kreis. Jede der Karten kann in einer Religion zu einem Gebot oder Tabu werden. Die Zahl auf der Karte gibt an, wie viel (gutes oder schlechtes) Karma die entsprechende Aktion bringt. Steht anstelle der Zahl ein Fragezeichen, ist der Wert der Karte variabel und wird anhand der Konstellation im Heiligen Kreis bestimmt.



44 AKTIONSKARTEN

(Davon 7 zum Selbstbeschriften)

Diese Karten beschreiben Aktionen, die Novizen durchführen können, wie „tanzen“, „aufstehen“, „singen“, oder „sich wie ein Macho verhalten“. Jede der Karten kann in einer Religion zu einem Gebot oder Tabu werden. Die Zahl auf der Karte gibt an, wie viel (gutes oder schlechtes) Karma die entsprechende Aktion bringt. Grundsätzlich entscheidet die Hohepriesterin, ob durch die Aktion eines Novizen ein Gebot oder Tabu erfüllt wurde. Wichtig ist, dass die Hohepriesterin Gebote von Zug zu Zug gleich interpretiert. Im Zweifelsfall hat die Hohepriesterin immer Recht.



4 SCHICKSALKARTEN

Diese Karten zeigen an, wie erfolgreich eine Hohepriesterin in der Vermittlung ihrer Religion ist. Haben vier Novizen nacheinander kein oder schlechtes Karma erhalten, wird die Hohepriesterin entmachtet.



1 HEILIGE GRENZE

Diese Karte markiert für Hohepriesterin und Novizen die Grenze zwischen Geboten ♥ und Tabus ☠.

15 ARTEFAKTE

(je 5 weiße, schwarze und braune)



1 BLOCK

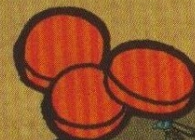
zum Notieren, wer wie viel Karma hat
 (Ihr braucht zusätzlich einen Stift)

4 STANDFÜSSE



3 MARKIERSTEINE

1 SPIELPLAN



Was passiert vor dem Spiel?

Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgebreitet. Er zeigt den Heiligen Kreis, in dem die Rituale stattfinden werden. Der Kreis ist in 12 Gebiete unterteilt, dies sind die Mitte, fünf Dreiecke, fünf Sechsecke und der äußere Ring. Die Aktions- und die Artefaktkarten werden separat gemischt und als verdeckte Stapel auf dem Plan platziert (siehe Grafik Seite 6). Die unbeschrifteten Karten werden aussortiert. Wer zum ersten Mal spielt, schaut sich ein paar Karten an, um ein Gefühl für mögliche Gebote und Tabus zu bekommen. Die Heilige Grenze wird in einen Standfuß gestellt **1**. Ein Startspieler wird bestimmt, er ist die erste Hohepriesterin. Diese/r erhält auch die Markiersteine und den Block und einen Stift und notiert die Namen aller Mitspieler, auch den eigenen.

Wie wird gespielt?

Reihum ist jeder Spieler einmal Hohepriesterin und leitet ein Ritual an. Je nachdem, wie groß die Gemeinde ist, haben die Novizen in einem Ritual unterschiedlich viele Versuche, möglichst viel Karma zu bekommen.

| ANZAHL DER SPIELER | VERSUCH PRO NOVIZE |
|--------------------|--------------------|
| 3 | 4 |
| 4 - 5 | 3 |
| 6 - 7 | 2 |



Nach Abschluss der letzten Runde, in der die Novizen versuchen, den religiösen Gesetzen gerecht zu werden, erhält die Hohepriesterin ebensoviel Karma, wie der eifrigste Novize im Ritual bekommen hat.

Nachdem jede/r einmal Hohepriesterin war, gewinnt, wer am meisten Karma hat.

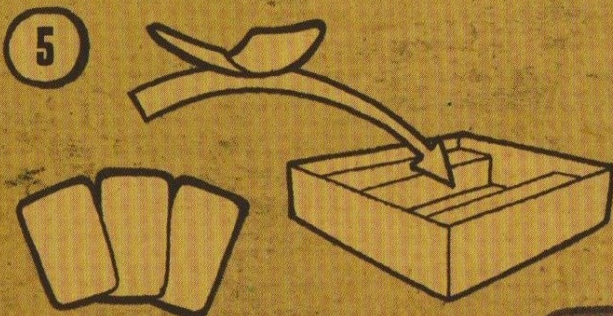
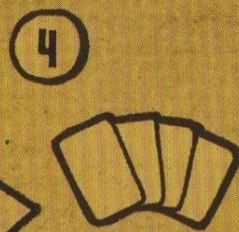
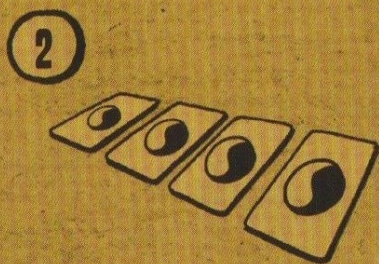
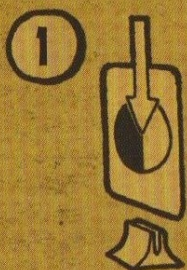
Das Ritual

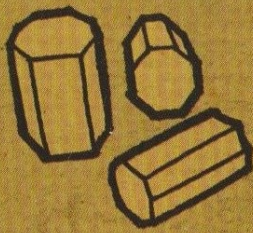
Die HOHEPRIESTERIN

Die Hohepriesterin platziert die Heilige Grenze und die drei leeren Standfüsse vor sich. Die vier Schicksalskarten platziert sie nebeneinander seitlich vor sich, wobei die neutrale Rückseite nach oben zeigt **2**.

Die Hohepriesterin zieht von jedem Stapel die beiden obersten Karten **3**, so dass sie 4 Karten auf der Hand hält **4**. Eine der Karten legt sie anschließend verdeckt in der Schachtel ab **5**. Dann bestimmt sie, welche der anderen Karten eine in ihrer Religion verbotene Handlung (Tabu) beschreibt. Die anderen Karten beschreiben Gebote.

Entsprechend stellt sie die Karten so auf, dass aus ihrer Sicht zwei Karten mit positiven Geboten rechts und eine Karte mit einem Tabu links stehen **6**. Sie achtet darauf, dass die Novizen nur die Rückseiten der Karten sehen können.





Die Novizen können jetzt sehen, ob Aktions- und/oder Artefaktkarten gutes oder schlechtes Karma bringen. Die Hohepriesterin verteilt die Artefakte willkürlich auf die verschiedenen Gebiete auf dem Spielplan. Jedes Artefakt muss dabei eindeutig in einem Gebiet (nicht auf einer Linie) sein, wobei mehrere Artefakte in einem Gebiet sein dürfen. Die Artefakte dürfen dabei liegen oder stehen. Sie dürfen sich auch berühren oder übereinander platziert sein.

Wie ist man eine gute HOHEPRIESTERIN?

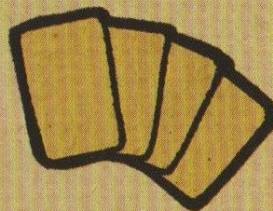
Ziel der Hohepriesterin ist es, dass möglichst mindestens ein Novize sehr viel Karma erhält. Je weniger die anderen bekommen, umso besser für die Hohepriesterin. Entsprechend sollte sie die Gebotskarten auswählen und die Artefakte platzieren. Gleichzeitig sollte sie verhindern, dass kein Novize Karma bekommt.



BEISPIEL 1A

Karin ist Hohepriesterin. Sie zieht vier Karten.

- Wenn man seinen Oberkörper nicht bewegt.
- Wenn man tanzt.
- Wenn ein weißes Artefakt bewegt wird.
- Anzahl der Artefakte im Startgebiet.



Sie schaut auf den Plan und entscheidet sich, die erste Karte „Wenn man seinen Oberkörper nicht bewegt“ abzulegen.

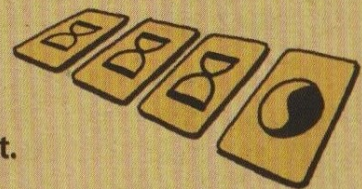
Dann bestimmt sie, dass es ein Tabu ist, „Wenn ein weißes Artefakt bewegt wird“, und steckt die Karte entsprechend links in den Standfuss. Die anderen beiden Karten steckt sie rechts in die Standfüsse.



BEISPIEL 2A (später im Spiel)

Inzwischen ist Fred Hohepriesterin. Er hat drei Gebote ausgewählt, mit denen möglichst niemand viel Karma bekommt.

- ♥ POSITIV: Anzahl von Gebieten mit Artefakten genau einer Farbe.
- ♥ POSITIV: Wenn man die Hohepriesterin um Erlaubnis für den Zug bittet.
- ☠ NEGATIV: Anzahl der Gebiete mit mindestens einem schwarzen Artefakt. Er ist in Bedrängnis, denn schon drei Novizen haben kein Karma erhalten. Jetzt ist Jochem an der Reihe.



BEISPIEL 3A (kurz vor dem Ende des Spiels)

Jochem ist die letzte Hohepriesterin. Er hat drei Karten ausgewählt, darunter „sich wie ein Macho verhalten“. Diese setzt er als Gebot, für das es positives Karma gibt.

Die Novizen

Die Novizen machen jetzt reihum jede/r einen Zug. Wer an der Reihe ist, nimmt ein Artefakt vom Spielplan und bewegt es auf dem Plan irgendwohin. Es ist erlaubt, das Artefakt wieder dort hin zu setzen, wo es herkommt. Macht ein Novize einen nicht erlaubten Zug, erhält er kein Karma, alle anderen Novizen bekommen je zwei Karma.

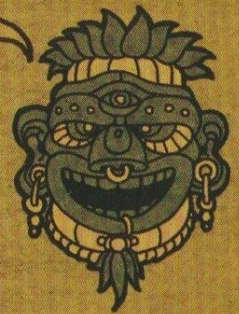
Züge

Ein Zug beginnt damit, genau EIN Artefakt zu nehmen, und endet damit, DIESES Artefakt wieder eindeutig in einem Gebiet des Spielplans zu platzieren. Während des Zuges kann der Novize grundsätzlich alles Erdenkliche mit dem Artefakt tun. Erlaubt ist (insbesondere):

- Andere Artefakte zu berühren
- Andere Novizen und die Hohepriesterin zu berühren
- Den Tisch mit dem Artefakt zu verlassen

Nicht erlaubt ist:

- Mehr als ein Artefakt zu bewegen
- Artefakte auf die Linien zu setzen
- Artefakte dauerhaft vom Spielplan zu entfernen



BEISPIEL 1 B

Sabine ist als erste an der Reihe.

Sie nimmt ein schwarzes Artefakt aus einem Dreieck, in dem jetzt noch drei Artefakte sind, steht auf, spricht mit dem Artefakt, lacht Karin freundlich an und setzt das Artefakt in die Mitte.



BEISPIEL 2 B (später im Spiel)

Jochem ist ratlos. Die anderen Novizen haben so ziemlich alles gemacht, was an Aktionen denkbar ist, aber nie hat jemand dafür Karma erhalten. Stattdessen hat fast jede/r „schlechtes Karma“ zu hören bekommen. Eher beiläufig fragt er: „Darf ich?“ und beginnt seinen Zug. Die Hohepriesterin Fred atmet auf, als Jochem ein schwarzes Artefakt aus einem Dreieck in die Mitte setzt, wo schon zwei schwarze Artefakte stehen.



BEISPIEL 3 B (kurz vor dem Ende des Spiels)

Karin steht auf, stellt sich breitbeinig hin und nimmt ein weißes Artefakt aus der Mitte.

Sie hält es in Armlänge vor sich und sagt „Na, Süße, so allein heute?“

Jochem lächelt, wenn das kein machohaftes Verhalten ist, was dann?

Als allerdings Sabine vorher nur aufgestanden ist, hat er das nicht als machohaft gewertet.

KARMA

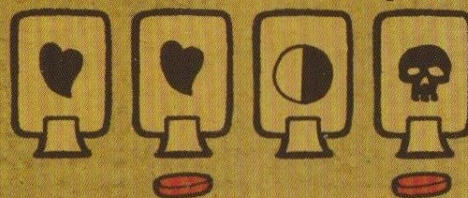
Am Ende jedes Zugs ermittelt die Hohepriesterin, wie viel Karma der Novize bekommt. Dazu benötigt sie den Block und einen Stift. Jede Hohepriesterin benutzt nur die jeweils oberste freie Zeile auf dem Block. Während des Rituals notiert sie erzieltes Karma per Strichliste, erst am Ende des Rituals schreibt sie das insgesamt erzielte Karma als Zahl auf.

Nach jedem Zug eines Novizen nimmt die Hohepriesterin die Markiersteine (die ggf. schon vor den Karten liegen) und legt jeweils einen vor jede Karte, die im Zug wirksam geworden ist – egal ob es sich um ein Tabu oder ein Gebot handelt. Wenn eine Karte, bei der es um eine Anzahl geht – erkennbar an den Fragezeichen oben auf der Karte – kein Karma einbringt, wird sie nicht markiert. Übrige Markiersteine legt sie beiseite.

| | ELVIS | ROSE | HANK | JOHNNY | JUNE | | |
|------|---------|-----------|-----------|--------|-------|----|--|
| I. | JHR III | 8 JHR | 5 JHR JHR | 10 III | 3 | 10 | |
| II. | | 9 JHR III | 9 JHR I | 6 JHR | 5 II | 2 | |
| III. | III | | JHR | II | JHR I | | |
| IV. | | | | | | | |
| V. | | | | | | | |
| VI. | | | | | | | |
| VII. | | | | | | | |

Nun ermittelt die Hohepriesterin die Gesamtsumme des erzielten Karmas, indem sie das Karma auf den markierten positiven Geboten addiert und, falls das Tabu markiert ist, dessen Karmawert abzieht. Bei Karten mit Fragezeichen ergibt sich der Wert aus der Konstellation im Heiligen Kreis.

WICHTIG: Die Hohepriesterin sagt NIE, wie viel Karma eine einzelne Karte gebracht hat.



- Ist die Gesamtsumme größer als null, sagt die Hohepriesterin diese laut und schreibt sie dem Novizen als Strichliste auf dem Block gut. Anschließend dreht sie alle Schicksalskarten so um, dass die neutrale Seite nach oben zeigt.
- Ist die Gesamtsumme für den Zug gleich null, erhält der Novize kein Karma, die Hohepriesterin sagt „Kein Karma“, und notiert auch keines auf dem Block. Anschließend dreht sie eine Schicksalskarte so um, dass die negative Seite nach oben zeigt.
- Ist die Gesamtsumme niedriger als null, sagt die Hohepriesterin „Schlechtes Karma“, der Novize erhält ebenfalls kein Karma, muss aber auch keins abgeben. Sie notiert nichts auf dem Block. Anschließend dreht sie eine Schicksalskarte so um, dass die negative Seite nach oben zeigt.



BEISPIEL 1 C

Karin bewertet jetzt Sabines Zug. Sie legt nur einen Markierstein vor die Karte „Anzahl der Artefakte im Startgebiet“, weil Sabine weder getanzt hat noch ein weißes Artefakt bewegt hat. Dann schreibt sie Sabine drei Karma gut.



BEISPIEL 2 C (später im Spiel)

Fred legt Markiersteine vor alle drei Karten.

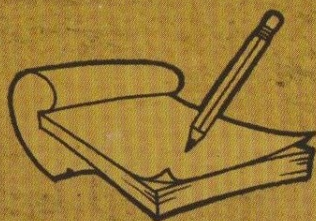
Dann verkündet er „Du bekommst vier Karma“ und schreibt Jochem diese gut.

Jochem hatte, indem er beide Gebote erfüllt hatte, eigentlich sieben Karma erreicht, drei dafür, dass er um Erlaubnis gefragt hat, vier für die Gebiete, in denen sich nur Artefakte einer Farbe befanden.

Allerdings haben ihn die drei Gebiete mit schwarzen Artefakten gleichzeitig drei Karma gekostet, so dass die Gesamtsumme vier beträgt. Fred kann aufatmen und darf die drei Schicksalskarten wieder umdrehen.

ENTMACHTUNG ODER FORTSETZUNG DES RITUALS

Hat die Hohepriesterin jetzt die vierte Schicksalskarte umgedreht, wird sie entmachtet. Das Ritual ist sofort beendet, alle Novizen erhalten 20 Karma gut geschrieben, die Hohepriesterin erhält kein Karma. Der nächste Spieler wird zur Hohepriesterin. Wurde die Hohepriesterin nicht entmachtet, ist der nächste Novize an der Reihe, seinen Zug zu machen.



REGULÄRES ENDE DES RITUALS

Haben alle Novizen alle ihre Züge durchgeführt, endet das Ritual. Die Hohepriesterin erhält nach der letzten Runde soviel Karma wie der erfolgreichste Novize gut geschrieben. Sie legt die benutzten Artefakt- und Aktionskarten in die Schachtel und gibt die Heilige Grenze, die Standfüße, den Block und den Stift nach links weiter.

SPIELLENDE

War jede/r einmal Hohepriesterin, gewinnt, wer das meiste Karma bekommen hat.

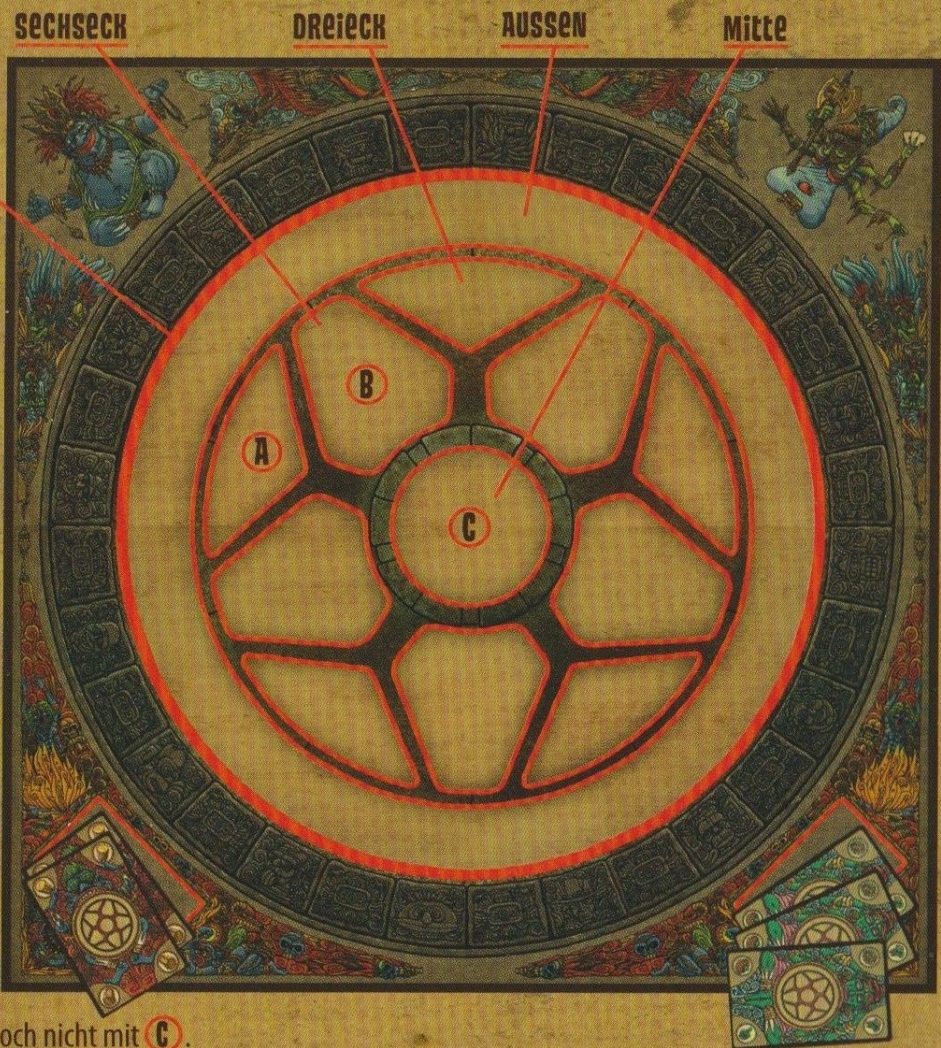
Haben zwei oder mehrere Spieler/innen gleich viel Karma, teilen sie sich den Sieg.

IM HEILIGEN KREIS

Was ist was?

HEILIGER KREIS

Im Heiligen Kreis findet das Ritual statt. Er besteht aus dem „Aussen“, sowie 5 Dreiecken, 5 Sechsecken und der Mitte. Diese bilden das „Innen“. Am unteren Rand sind die Felder für die Karten. Im linken Feld liegen die Artefaktkarten, im rechten liegen die Aktionskarten. Startgebiete sind die Gebiete, aus denen das Artefakt stammt, Zielgebiete diejenigen, in die man das Artefakt hineinsetzt. Gebiete sind über angrenzende Seiten miteinander benachbart, **B** ist also sowohl mit **A** als auch mit **C** benachbart, **A** jedoch nicht mit **C**.



Fragen zur Regel? www.bewitched-spiele.de

ABLAUF EINES RITUALS

Jede/r Spieler/in ist einmal Hohepriesterin und leitet ein Ritual an.

- Die Hohepriesterin zieht vier Karten und legt zwei Gebote und ein Tabu fest. Die Hohepriesterin verteilt die Artefakte willkürlich im Heiligen Kreis.
- Die Novizen machen reihum je einen Zug.
- Die Hohepriesterin markiert nach dem Zug eines Novizen die Karten, die im Zug wirksam geworden sind.
- Die Novizen erhalten Karma für ihren Zug gut geschrieben. Erhält ein Novize Karma, dreht die Hohepriesterin alle Schicksalskarten zurück.
- Erhält ein Novize kein Karma, dreht die Hohepriesterin eine Schicksalskarte um. Wurde die vierte Schicksalskarte umgedreht, wird die Hohepriesterin entmachtet, alle Novizen erhalten 20 Karma gutgeschrieben, die Hohepriesterin erhält aber kein Karma! Das Ritual ist sofort beendet.
- Haben alle Novizen alle ihre Züge gemacht, erhält die Hohepriesterin soviel Karma gut geschrieben, wie der eifrigste Novize erhalten hat.

Wer, wenn alle einmal Hohepriesterin waren, das meiste Karma hat, gewinnt das Spiel.

WAS GERNE VERGESSEN WIRD

- Auch wer schlechtes Karma bekommt, muss kein Karma wieder abgeben.
- Man darf alles Erdenkliche mit dem Artefakt tun, solange dieses wieder unversehrt auf dem Plan landet.

VARIANTE FÜR PROFIS

Wer möchte, lässt die Markiersteine weg, das macht das religionskonforme Handeln noch schwieriger.