

REINER STOCKHAUSEN

Die sieben Weisen

In grauer Vorzeit kamen alle sieben Jahre die sieben angesehensten Weisen der Zauberwelt zusammen, um in zahlreichen magischen Machtkämpfen den Obersten unter ihnen zu küren. Seid dabei!

SPIELÜBERSICHT

Das Spiel verläuft über bis zu elf Durchgänge. Die Spieler schließen sich zu zwei – von Durchgang zu Durchgang immer wieder wechselnden – Bündnissen zusammen, um mittels ihrer Spielkarten in spannenden Machtkämpfen gegeneinander anzutreten.

Zu Beginn eines Durchgangs schlüpft jeder Spieler in die Rolle eines Weisen. Anschließend finden die Verhandlungen statt, um die Zusammensetzung der beiden Bündnisse zu ermitteln. Dann folgt der eigentliche Machtkampf: wer hat die wirksameren Zauberkarten, wer die stärkeren Machtkarten?

Doch schon beim nächsten Wettstreit gelten neue Gesetze. Wer eben noch Verbündeter war, ist nun vielleicht erbitterter Gegner. Oder umgekehrt ...

Es gewinnt, wer am Ende die meisten Punkte in Form von Kristallen vorweisen kann.

SPIELMATERIAL

- | | |
|-----------------------|--|
| 11 Zeremonienplätze | (sechseckig) |
| 1 »finitum«-Platz | (leitet das Spielende ein) |
| 64 Machtkarten | (pro Weisen: 1-1-2-3-4-5-6-7;
8 Eulen: 3-3-4-4-4-4-5-5) |
| 14 Zauberkarten | (2x 7 Textkarten) |
| 7 große Rollenkarten | (1 pro Weisen) |
| 7 kleine Rollenkarten | (1 pro Weisen) |
| 36 große Kristalle | (je 6x 2-3-4-5-6-7) |
| 13 kleine Kristalle | (13x 1) |
| 2 Zählleisten | (mit den Zahlen 1 - 24) |
| 2 Spielfiguren | (schwarz) |

SPIELÜBERSICHT

Das Spiel verläuft über bis zu elf Durchgänge

In jedem Durchgang findet ein Machtkampf statt, in dem die Spieler in zwei Bündnissen gegeneinander antreten; das siegreiche Bündnis gewinnt Kristalle

Wer am Ende die wertvollsten Kristalle besitzt, ist Sieger



Die Weisen treffen sich auf den Zeremonienplätzen, um ihre Machtkämpfe auszutragen.

Auf jedem Platz werden die Weisen in einer anderen Reihenfolge aufgezählt. Diese Hierarchie (von oben nach unten) gibt an, wer einen Machtkampf beginnt, in welcher Reihenfolge bei einem Sieg die Kristalle genommen werden und wo der nächste Machtkampf stattfindet. Es gilt immer nur die Hierarchie des Zeremonienplatzes, auf dem die Spielfigur steht.

SPIELVORBEREITUNG

Die 11 Zeremonienplätze (ohne den »finitum«-Platz) verdeckt mischen. Dann den »finitum«-Platz verdeckt mit den vier untersten Zeremonienplätzen mischen und alle 12 Plätze als verdeckten Stapel bereitlegen. Die 3 obersten Plätze aufdecken und offen nebeneinander auslegen.

Spielen nur 3 oder 4 Spieler, vor Spielbeginn folgendes Spielmaterial aussortieren und in die Schachtel zurücklegen:

- **3 Spieler:** zwei beliebige große Rollenkarten und die beiden dazugehörigen kleinen Rollenkarten sowie die entsprechenden 2x 8 Machtkarten.
- **4 Spieler:** eine beliebige große und die dazugehörige kleine Rollenkarte sowie die entsprechenden 8 Machtkarten.

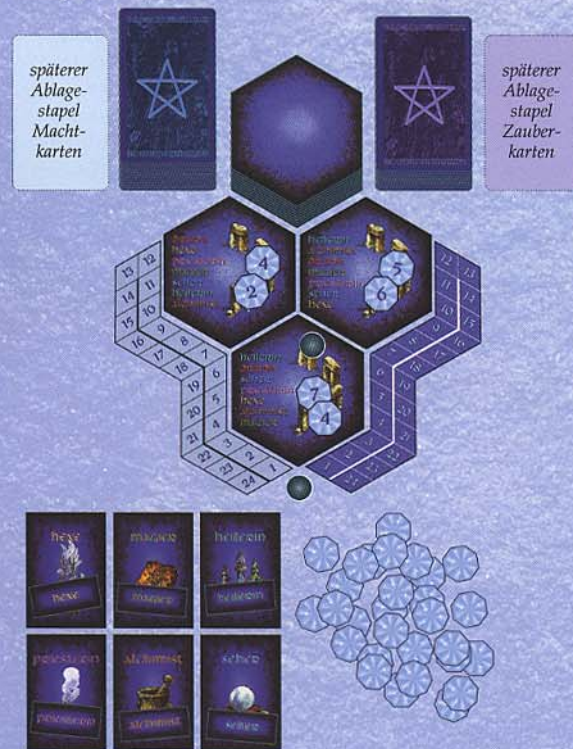
Die Rollenkarten, die im Spiel verblieben sind, bereitlegen.

Die Machtkarten, die im Spiel verblieben sind, – immer inklusive aller 8 Eulenkarten – mischen und als verdeckten Aufnahmestapel bereitlegen.

Die 14 Zauberkarten mischen und als einen zweiten verdeckten Aufnahmestapel bereitlegen.

Jeder Spieler nimmt von diesen beiden Stapeln 6 Macht- und 1 Zauberkarte so auf die Hand, dass sie von den Mitspielern nicht eingesehen werden können.

Auslage für 4 Spieler:



Die beiden Zählleisten links und rechts von den drei offenen Zeremonienplätzen auslegen.

Eine Spielfigur (als »Punkteanzeiger«) zwischen die beiden Zählleisten, die andere Figur auf den untersten der drei Zeremonienplätze stellen.

Die großen Kristalle mischen und als verdeckten Vorrat bereitlegen. Von diesem Vorrat offen auf jeden der drei Zeremonienplätze legen:

- bei 3 + 4 Spielern: 2 beliebige Kristalle
- bei 5 Spielern: 3 beliebige Kristalle

Die 13 kleinen Kristalle zunächst in der Schachtel belassen; sie werden erst bei Spielende benötigt.

SPIELVERLAUF

(Hinweis: Die folgenden Regeln beziehen sich auf das Spiel mit 4 oder 5 Spielern. Die Sonderregeln für 3 Spieler finden Sie auf Seite 7.)

Das Spiel geht über maximal 11 Durchgänge, die alle in der gleichen Reihenfolge ablaufen:

1. Rollenwahl
2. Bündnisverhandlungen
3. Machtkampf
4. Auswertung
5. neuer Zeremonienplatz

Der Machtkampf findet immer auf dem durch die Spielfigur markierten Zeremonienplatz statt (= »aktueller Zeremonienplatz«).

1. Rollenwahl

Der am wenigsten weise Spieler beginnt. Er wählt eine der vorhandenen Rollen aus und legt die entsprechende kleine und große Rollenkarte offen vor sich. Reihum im Uhrzeigersinn wählen anschließend alle anderen Spieler eine der übrigen Rollen. Hat auch der letzte Spieler eine Rolle gewählt (und erst dann!), beginnen die...

2. Bündnisverhandlungen

Die Spieler dürfen sich nun (auch heimlich) besprechen, sich Spielkarten zeigen und lose Vereinbarungen treffen (an welche sich später aber niemand halten muss!). Alles mit dem Ziel, genau zwei Bündnisse zu bilden:

- 4 Spieler: 2 Zweier-Bündnisse
- 5 Spieler: 1 Zweier- und 1 Dreier-Bündnis

Sobald sich zwei Spieler darauf geeinigt haben, ein Bündnis einzugehen, legen sie beide ihre kleinen Rollenkarten neben eine der Zählleisten. Die großen Rollenkarten zeigen weiterhin an, wer welche Rolle spielt.

Spielen 4 Personen, steht nun auch das andere Bündnis fest. Diese beiden Spieler legen ihre kleinen Rollenkarten neben die andere Zählleiste. (In der Abbildung auf der nächsten Seite unten rechts bilden Druiden + Magier sowie Hexe + Seher ein Bündnis.)

Spielen 5 Personen, könnte sich noch ein dritter Spieler zu dem ersten Bündnis dazugesellen. Dieser Spieler darf von den Bündnispartnern nicht abgelehnt werden!

SPIELVERLAUF

Alle Durchgänge haben den gleichen Ablauf:

1. Rollenwahl
2. Verhandlungen
3. Machtkampf
4. Auswertung
5. neuer Platz

1. Rollenwahl
Jeder Spieler wählt eine Rolle

2. Verhandlungen
2 Bündnisse bilden:
2:2 bzw. 3:2

Die Spieler dürfen sich Karten zeigen, besprechen etc.

Bündnisse durch die kleinen Rollenkarten neben den Zählleisten markieren

Sollten sich die Spieler auf keine Bündnisse einigen können, legt zuerst der in der Hierarchie höchste Spieler seine kleine Rollenkarte neben eine Zählleiste. Anschließend entscheidet der Zweithöchste, ob er seine Rollenkarte zu der des Höchsten legt oder an die andere Zählleiste, dann der Dritthöchste usw. Sobald ein Bündnis »voll« ist, müssen die folgenden Spie-

Möchten mehrere Spieler dieser dritte Bündnispartner sein, hat der in der Hierarchie Höhere das Vorrecht.

Stehen beide Bündnisse fest, dürfen sich die Bündnispartner – *in beliebiger Menge und Zusammensetzung* – gegenseitig Spielkarten geben. Ist der Kartentausch abgeschlossen, kommt es zum...

3. Machtkampf

Das Bündnis, das am Ende des Machtkampfes mehr Punkte als das andere Bündnis ausliegen hat, gewinnt den Machtkampf und damit die auf dem aktuellen Zeremonienplatz ausliegenden Kristalle.

Der in der Hierarchie höchste Spieler beginnt den Machtkampf. Er legt entweder *eine* Karte offen *vor sich* aus (a) oder er steigt aus (b). Anschließend geht es *reihum in Sitzreihenfolge* (nicht Hierarchie) weiter: Der linke Nachbar legt auch entweder *eine* Karte aus oder steigt aus usw. Kommt ein Spieler wieder an die Reihe, muss er von Neuem entscheiden, *eine* weitere Karte auszulegen oder auszusteigen usw. Bereits ausgestiegene Spieler werden übersprungen; sie dürfen *keine* weitere Karte mehr auslegen. Auf diese Weise wird so lange gespielt, bis *alle* Spieler ausgestiegen sind.

(a) Eine Karte auslegen

Wer an der Reihe ist und eine Karte auslegen möchte, hat folgende Möglichkeiten: *entweder* legt er

- eine beliebige Machtkarte *seiner* Rolle *oder*
- eine beliebige Eulenkarte (= Joker) *oder*
- eine beliebige Zauberkarte vor sich aus.

Andere Karten darf er nicht auslegen.

Mittels der beiden Zählleisten wird im Verlauf eines Machtkampfes die Punktedifferenz zwischen den beiden Bündnissen festgehalten. Zu Beginn jedes Machtkampfes und bei ausgeglichenem Punktstand steht der Anzeiger auf Null, also zwischen beiden Zählleisten.

Legt ein Spieler eine Eulenkarte oder eine Machtkarte seiner Rolle aus, markiert er diese Differenzveränderung, indem er den Anzeiger entsprechend auf der Zählleiste seiner Gegner um die ausgelegte Zahl zurück bzw. auf der eigenen Leiste vorrückt.

Achtung: Liegt vor einem Spieler auch die zweite »1« seiner Rolle aus, zählt diese nicht 1 Punkt, sondern 10 Punkte!¹

ler in das andere Bündnis eintreten. Es ist nicht möglich, dass ein Spieler überhaupt keinem Bündnis angehört!

Bündnispartner dürfen sich Karten geben

3. Machtkampf

Wer an der Reihe ist, muss entweder *eine* Karte auslegen oder *aussteigen*



Machtkampf endet, wenn alle Spieler ausgestiegen sind

Eine Karte auslegen:

- eigene Rolle
- Eule
- Zauberkarte



Der Druiden legt eine 6 aus und zieht mit dem Anzeiger entsprechend 6 Felder in »seiner« Richtung. (Achtung: Das »Null«-Feld zwischen den Leisten zählt mit!)

¹ Im Beispiel oben hat der Seher 15 Punkte ausliegen.

Legt der Spieler eine Zauberkarte aus, führt er sie *umgehend* aus. (Mehr dazu auf der letzten Seite.)

Achtung: Jeder Spieler darf maximal *eine* Zauberkarte pro Machtkampf auslegen!

(b) Aussteigen

Wer an der Reihe ist, kann (oder muss) auf das Auslegen einer Karte verzichten und statt dessen aus dem laufenden Machtkampf aussteigen.²

Der *erste* Spieler, der aussteigt, nimmt die 5 obersten Machtkarten vom Aufnahmestapel auf die Hand. Sobald der nächste Spieler aussteigt, erhält er *verdeckt* vom ersten Aussteiger 3 beliebige Machtkarten, die dieser aus *allen* seinen Handkarten aussucht. Zudem nimmt sich der zweite Aussteiger vom Aufnahmestapel die 2 obersten Machtkarten. Anschließend wird in der selben Weise verfahren: der zweite Aussteiger gibt 3 Handkarten an den dritten weiter, der ebenfalls noch 2 neue Karten vom Aufnahmestapel nimmt usw. Der letzte Aussteiger legt, nachdem er ebenfalls 3 Karten von seinem Vorgänger und 2 Karten vom Aufnahmestapel erhalten hat, 3 Machtkarten seiner Wahl auf den offenen Ablagestapel. Es kommt zur...

4. Auswertung

Das Bündnis, das die meisten Punkte ausliegen hat (= der Anzeiger steht auf seiner Zählleiste), ist siegreich. Der Hierarchie entsprechend nimmt sich jedes Mitglied des Siegerbündnisses einen Kristall vom aktuellen Zeremonienplatz und legt ihn verdeckt vor sich.³ Liegt ein Kristall zuviel auf dem Zeremonienplatz (bei 5 Spielern möglich), wird er aus dem Spiel genommen.

Jedes Mitglied des Verliererbündnisses erhält, ebenfalls der Hierarchie entsprechend, *eine* Zauberkarte vom Aufnahmestapel.⁴

Unentschieden: Sollte nach einem Machtkampf der Anzeiger wieder auf Null, also zwischen beiden Zählleisten stehen, werden die Kristalle – *bündnisunabhängig* – entsprechend der Hierarchie aufgenommen. Auch in diesem Fall erhalten die Verlierer je eine Zauberkarte.

Jeder Spieler darf max. 1 Zauberkarte auslegen

² Seine ausliegenden Karten bleiben natürlich liegen und zählen weiterhin für sein Bündnis!

Erster Aussteiger: 5 Karten vom Stapel
Alle weiteren Aussteiger: 3 Karten vom Vorgänger und 2 vom Stapel

Hinweise:

- Hat ein Machtkampf begonnen, dürfen sich die Verbündeten keine Karten mehr geben!
- Die Handkarten sind stets so zu halten, dass ihre Anzahl für die Mitspieler erkennbar ist.
- Sollte ein Aufnahmestapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gut gemischt und als neuer Aufnahmestapel bereitgelegt.

4. Auswertung

Sieger erhalten je einen Kristall

³ Die Werte der gewonnenen Kristalle dürfen verdeckt gehalten werden, nicht aber ihre Anzahl.

Verlierer erhalten je eine Zauberkarte

⁴ Liegen weder im Aufnahme- noch im Ablagestapel Zauberkarten, gehen betroffene Spieler leer aus.

Es steht Unentschieden! Die Hexe darf sich als Erste einen Kristall nehmen, dann die Priesterin und schließlich der Magier. Der Seher und der Alchimist erhalten je eine Zauberkarte.

Sollte ein Bündnis 25 oder mehr Punkte Vorsprung vor dem anderen haben, endet ein Machtkampf *in diesem Moment* mit dem Sieg des führenden Bündnisses. Die noch nicht ausgestiegenen Spieler steigen anschließend in Sitzreihenfolge aus (d.h. der Spieler, der die entscheidende Karte ausgelegt hat, ist Letzter).

5. neuer Zeremonienplatz

Der in der Hierarchie unterste (!) Spieler versetzt die Spielfigur auf einen der beiden anderen Zeremonienplätze. Vom verdeckten Stapel wird ein neuer Zeremonienplatz aufgedeckt und *auf* den gerade verlassenem gelegt. Vom Vorrat werden zwei (bzw. bei 5 Spielern drei) neue Kristalle offen auf den neuen Platz gelegt.

Alle Spieler legen ihre Rollenkarten wieder zurück in die Tischmitte. Alle ausliegenden Macht- und Zauberkarten werden auf die entsprechenden offenen Ablagestapel gelegt. Der Punkteanzeiger wird wieder zwischen die beiden Zählleisten gestellt.

Ein neuer Durchgang beginnt. Der Spieler, der den Zeremonienplatz bestimmt hat, wählt als Erster eine Rolle aus. Danach wählen, wieder entsprechend der *Sitzreihenfolge*, die anderen Spieler eine Rolle aus usw.

SPIELEND

Sobald der »finitum«-Platz aufgedeckt wird,⁵ werden anschließend nach einem Machtkampf *keine* neuen Zeremonienplätze mehr aufgedeckt. Nachdem der durch die gerade versetzte Spielfigur anstehende Machtkampf beendet wurde, kann der unterste Spieler entscheiden, ob er die Spielfigur *entweder* auf den letzten offenen Zeremonienplatz versetzt, wodurch dort noch ein letzter Machtkampf stattfindet,⁶ oder direkt auf den »finitum«-Platz, womit das Spiel *sofort* endet.

Kartenvergleich: Nach dem Ende werden noch die restlichen Handkarten der Spieler bewertet. Jede der 5 bis 7 Rollen, die im Spiel waren, *sowie* die Eulen als weitere, in diesem Fall *eigenständige* Rolle werden nacheinander ausgewertet. Für jede Rolle, in der ein Spieler mit seinen Handkarten die höchste Summe erzielt, erhält er *einen* 1-er Kristall.⁷ Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten je einen 1-er Kristall.

5. neuer Platz

Der unterste Spieler versetzt Spielfigur auf neuen Platz



Der Seher ist die unterste aktive Rolle. Er bestimmt den neuen Zeremonienplatz. (Dies ist im Übrigen vollkommen unabhängig davon, ob er gerade dem Sieger- oder dem Verliererbündnis angehört hat!)

Ein neuer Durchgang beginnt; der unterste Spieler wählt als Erster eine Rolle usw.

SPIELEND

Nach »finitum«-Platz noch ein oder zwei Machtkämpfe

⁵ Auf den »finitum«-Platz werden keine Kristalle gelegt.

⁶ Auch hier nehmen die Aussteiger wie gehabt neue Handkarten auf, da sie die Karten noch für den Kartenvergleich benötigen.

Abschließender Kartenvergleich: ein 1-er Kristall pro Rollenmehrheit

⁷ Auch beim Kartenvergleich gelten die 2 Einsen einer Rolle als 11.

Die Zauberkarten haben keine Bedeutung mehr.

Jeder Spieler zählt die Werte seiner Kristalle zusammen. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der den höherwertigen Kristall besitzt.

SONDERREGELN FÜR 3 SPIELER

1. Rollenwahl

Genau wie im 4- oder 5-Personen-Spiel.

2. Bündnisverhandlungen

Diese Phase verläuft folgendermaßen: Der in der Hierarchie höchste Spieler (= Spieler A) legt seine kleine Rollenkarte an eine Zählleiste. Anschließend *kann* er sagen, dass er *allein* spielt. In diesem Fall stehen damit bereits beide Bündnisse fest: A gegen B + C.

Er kann es aber auch *offen* lassen, dann ist nun der zweithöchste Spieler (= Spieler B) gefragt. Er kann nun die Bündnisse festlegen, indem er seine kleine Rollenkarte entweder neben die von Spieler A (A + B gegen C) oder neben die andere Zählleiste legt und sagt, dass er *allein* spielt (B gegen A + C). Legt er sie aber an die andere Zählleiste und lässt es auch offen, entscheidet nun der unterste Spieler (= Spieler C), ob er ein Bündnis mit A oder mit B eingeht.⁸

Die beiden Bündnispartner dürfen sich anschließend wie gehabt Spielkarten geben.

3. Machtkampf

Diesen beginnt *immer* der Alleinspieler, danach geht es entsprechend der *Sitzreihenfolge* weiter. Der Alleinspieler legt in der ersten Runde aber noch *keine* Karte aus, sondern markiert mit dem Punkteanzeiger statt dessen den »Alleinspieler-Bonus« auf seiner Zählleiste. Der Bonus ergibt sich aus der Summe der beiden auf dem aktuellen Zeremonienplatz liegenden Kristalle.⁹ Anschließend kommt sein linker Nachbar an die Reihe; ab jetzt verläuft der Machtkampf reihum genauso wie in den Grundregeln beschrieben: Wer an der Reihe ist, muss entweder *eine* Karte auslegen oder aussteigen usw.

4. Auswertung¹⁰

Genau wie im 4- oder 5-Personen-Spiel.

5. neuer Zeremonienplatz

Genau wie im 4- oder 5-Personen-Spiel.

Der Spieler mit den wertvollsten Kristallen gewinnt

Regeln für 3 Spieler

Bündnisentscheidung gemäß Hierarchie

A allein: A ↔ B + C

A offen: B entscheidet

B allein: B ↔ A + C

B mit A: B + A ↔ C

B offen: C entscheidet

C + A ↔ B

C + B ↔ A

⁸ Natürlich können auch im Spiel zu dritt zunächst Gespräche geführt werden, um die Situation auszuloten; es dürfen vorab aber keine Bündnisse gebildet werden.

Alleinspieler beginnt *immer!*

(Und markiert zunächst seinen Bonus)

⁹ Beispiele:

- Kristalle 2 + 2: Bonus = 4

- Kristalle 4 + 6: Bonus = 10

- Kristalle 6 + 7: Bonus = 13

¹⁰ Gewinnt der Alleinspieler, wird der überzählige Kristall aus dem Spiel genommen.

DIE ZAUBERKARTEN

Für jede Zauberkarte gilt, dass ein Spieler sie auch dann auslegen darf, wenn er sie nicht nutzen kann. Sein Limit von max. 1 Zauberkarte pro Machtkampf ist damit dann trotzdem ausgeschöpft.

Jede Zauberkarte gibt es zweimal.



Der Spieler vertauscht zwei beliebige auf den drei Zeremonienplätzen liegende Kristalle miteinander.



Der Spieler legt eine beliebige ausliegende Machtkarte (auch Eule) auf den Ablagestapel. Der Punkteanzeiger wird entsprechend versetzt.



Der Spieler nimmt die 3 obersten Machtkarten vom Aufnahme-stapel auf die Hand.



Der Spieler darf *jedesmal*, wenn er an die Reihe kommt, passen, *ohne* dass er dadurch aus dem Machtkampf aussteigt. Spätestens, wenn auch der letzte

Mitspieler ausgestiegen ist, spielt der Spieler wie gewohnt weiter (= Karte/n auslegen oder endgültig aussteigen).

Achtung: Wird im gleichen Machtkampf auch die zweite »absentus«-Karte ausgelegt, gilt nur diese. Die erste wird auf den Ablagestapel gelegt; der betroffene Spieler spielt wie gewohnt weiter.



Der Spieler wechselt seine Rolle *innerhalb* des Bündnisses, indem er seine *große* Rollenkarte mit der eines Verbündeten (nicht Gegner!) tauscht. Beide

Spieler spielen anschließend mit der jeweils neuen Rolle weiter.

Achtung: Es werden nur die großen Rollenkarten getauscht, nicht aber die ausliegenden Zauber- und Machtkarten oder die Handkarten! Wird »mutantus!« gegen einen bereits ausgestiegenen Verbündeten eingesetzt, darf dieser nicht wieder einsteigen.



Der Spieler nimmt sich eine der beiden übrigen großen Rollenkarten und darf ab dem nächsten Mal, wenn er an die Reihe kommt, auch Machtkar-

ten dieser zweiten, zusätzlichen Rolle – entsprechend den Grundregeln – auslegen.

Achtung: Beim Nehmen der Kristalle bzw. Zauberkarten nach dem Machtkampf sowie beim Bestimmen des neuen Zeremonienplatzes hat diese zweite Rolle keine Auswirkung! (Weswegen die kl. Rollenkarte ja auch in der Tischmitte verbleibt.)



Der Spieler nimmt eine beliebige ausliegende Eulenkarte auf die Hand (Punkteanzeiger entsprechend versetzen!). Bereits das nächste Mal, wenn er an die

Reihe kommt, darf er sie vor sich auslegen, wenn er möchte.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem alea-Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie uns an:

alea, Postfach 1150, D-83233 Bernau am Chiemsee
Telefon: 0 80 51/97 07 21; Telefax: 0 80 51/97 07 22
E-Mail: info@aleaspiele.de; Website: www.aleaspiele.de

