

the Witches

of Blackmore



Inhalt

54 Karten in 6 Farben, nummeriert von 1 bis 9

1 Spielfeld mit dem Hexenrad

Spielidee

Vor langer, langer Zeit gab es ein mysteriöses Dorf Namens Blackmore. Es lag in einem wunderschönen Wald mit riesigen Bäumen und schmalen Waldwegen. Das Dorf war die Heimat einer Gruppe von Hexen. Sie lebten ihr Leben voller Magie und sandten dunkle Zaubersprüche in die Welt hinaus. In all den Jahren war niemand in der Lage das Hexenrad zu kontrollieren - bis jetzt.

Spielziel

Versuche das Hexenrad so lange und so oft zu kontrollieren wie möglich. Jede Hexe die du mit deinen Stichen einfängst gewährt dir Magiepunkte. Wer am Ende des Spiels die meisten Magiepunkte gesammelt hat gewinnt das Spiel und kontrolliert das Hexenrad bis zum Ende der Zeit...

Spielaufbau

- Mische alle Karten und teile an jeden Spieler verdeckt 6 davon aus
- Lege die restlichen Karten verdeckt, als Stapel, auf den Tisch
- Wähle eine der beiden Seiten des Hexenrades und lege das Rad in die Mitte des Tisches. Für die ersten Spiele sollte die absteigende Seite des Rades gewählt werden.
- Nachdem die Karten ausgeteilt wurden, wird die oberste Karte des Kartenstapels aufgedeckt neben den Stapel gelegt. Diese Karte bestimmt die Trumpf - Farbe für die laufende Runde. Drehe das Hexenrad so, das der Wert der Trumpfkarte mit dem Wert auf dem Rad übereinstimmt.
- Wähle einen Startspieler.

Das Spiel

Das Spiel wird in Runden gespielt. In jeder Runde wird der Stich von dem Spieler gewonnen, der die Karte mit dem höchsten Wert gespielt hat. Jede Runde spielt der Startspieler die erste Karte, im Uhrzeigersinn gefolgt von den anderen Spielern.

Die Farbe der vom Startspieler gespielten Karte ist führend für diesen Stich, dies kann jede beliebige Farbe sein. Die anderen Spieler können ebenfalls jede beliebige Karte spielen. Sie können der führenden Farbe folgen, eine Trumpfkarte spielen, oder eine Karte einer beliebigen Farbe. Alle Karten werden aufgedeckt gespielt.

Einen Stich gewinnen

Der Stich wird von der Trumpfkarte mit dem höchsten Wert gewonnen (siehe Werte). Wenn keine Trumpfkarten gespielt wurden, wird der Stich von der Karte mit dem höchsten Wert und der führenden Farbe gewonnen. Der Gewinner des Stiches wird der Startspieler für die nächste Runde.

Werte

Die Rangfolge hängt vom Wert der aktuellen Trumpfkarte ab und von der Reihenfolge der Karten auf der sichtbaren Seite des Hexenrades. Die höchste Karte der Trumpffarbe oder die höchste Karte der führenden Farbe gewinnt den Stich (Anmerkung: Wenn mit der anderen Seite des Hexenrades gespielt wird, ändert sich die Reihenfolge von absteigend zu aufsteigend).

Beispiel

Dies ist ein Beispiel eines Stichs mit 5 Spielern und dem Rad auf der absteigenden Seite. Die blaue 7er Hexe ist die Trumpfkarte, also ist die Reihenfolge 7-6-5-4-3-2-1-9-8 (7 ist die höchste Karte und 8 die niedrigste Karte).

Anna beginnt den Stich mit ihrer gelben 2er Hexe; die anderen folgen wie in dem Bild gezeigt.

Die Karte mit dem höchsten Wert ist die rote 7er Hexe, aber die Karte ist weder ein Trumpf, noch hat sie die führende Farbe, daher kann sie den Stich nicht gewinnen.

Der Gewinner ist David mit seiner blauen 4er Hexe. Diese Karte ist ein Trumpf und hat einen höheren Wert als die blaue 9er Hexe von Emma.

Wäre die Trumpffarbe zum Beispiel grün an Stelle von blau, wäre Brian der Gewinner gewesen, der die höchste Karte der führenden Farbe gespielt hat.

Trumpf wechseln

Der Gewinner eines Stichs kann eine seiner in diesem Stich eroberten Karten nehmen und diese über die momentane Trumpfkarte legen, dadurch kann er beides verändern, die Farbe und den Wert der Trumpfkarte. Das Rad wird dann so gedreht das der Wert des Rades und der Karte wieder übereinstimmt.

Ende einer Runde

Die Karten des Stichs werden verdeckt vor dem Spieler abgelegt der den Stich gewonnen hat. Nun füllen alle Spieler ihre Handkarten wieder auf, indem sie eine Karte vom Stapel ziehen, beginnend mit dem Gewinner des Stichs, von den anderen Spielern im Uhrzeigersinn gefolgt.

Wenn am Ende einer Runde die letzte Karte vom Stapel gezogen wird, beginnt die Endphase des Spiels. Können ein oder mehrere Spieler ihre Handkarten nicht mehr vom Stapel ziehen, weil er leer ist, dann ziehen diese Spieler ihre Karten vom Trumpf Stapel (dadurch verändert sich der Trumpf für den nächsten Stich!). Während der Endphase des Spiels spielen die Spieler ihre Karten aus, ziehen aber keine neuen nach.

Wertung

Das Spiel endet, wenn alle Spieler ihre letzte Karte gespielt haben. Alle Spieler zählen die Werte der von ihnen eroberten Karten zusammen. Der Spieler mit den insgesamt meisten Magiepunkten ist der Gewinner und wird das Hexenrad bis zum Ende der Zeit kontrollieren...



Autor: Leo Colovini
Illustrationen und Grafik Design: Tomasz Jedruszek
Bearbeitung: Jeroen Hollander
Projektleitung: Jonny de Vries
Deutsche Übersetzung: Frank Strauss

© 2012 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com