

spieltrieb



**Vielen Dank allen Unterstützerinnen
und Unterstützern von**

Seelenchaos

**Ein spezielles Dankeschön geht an:
Rainer Haslauer, Andreas Heine,
Björn Henning, Ro. Latka, Pascal Londe,
Boris Schust, Frank Ziegler**

Seelenchaos

Ein teuflisches Stich-Kartenspiel
für 3 Spieler ab 10 Jahren

von Bosko Dmitrovic, Marius Hildebrandt und Ronald Hild,
illustriert von Monika Frick

INHALT

21 Karten (in 3 Farben mit den Wertigkeiten von 1 – 7)

Zusätzlich werden benötigt:

30 Spielchips (Wert jeweils 1),

2 Spielchips in anderer Farbe (Wert jeweils 5),

2 Würfel für jeden Spieler

ZUM SPIEL

In der Hölle herrscht Chaos. Die von den Dämonen abgeschlossenen Seelenverträge sind irgendwie durcheinander gekommen und die Seelen den falschen Dämonen gutgeschrieben worden. Da man sich nicht einmal in der Hölle auf die Bürokratie verlassen kann, liegt es nun an den Dämonen selbst, sich ihr Eigentum zurückzuholen. Das wäre auch kein Problem, wenn Dämonen nicht so verschlagen wären...

SPIELZIEL

Seelenchaos ist ein ungewöhnliches Kartenspiel für 3 gerissene Querdenker. Sammle Punkte mit den Karten deines Nachbarn, aber pass auf, dass du dabei nicht zu erfolgreich bist!

SPIELVORBEREITUNG

- jeder Spieler **wählt eine Farbe**
- jeder Spieler **erhält 2 Würfel**
- jeder Spieler **erhält 6 Spielchips** (Wertigkeit 1)
- die **7 Karten seiner Farbe** gibt er **an den links von ihm sitzenden Mitspieler** (Weitergabe im Uhrzeigersinn). Dieser Spieler ist nun beauftragt, die fremde Farbe zu spielen ("Auspieler").

SPIELVERLAUF

- das Spiel ist **rundenbasiert**
- der Startspieler (Spieler A) ist der Spieler, dessen Vorname mit dem Buchstaben beginnt, der im Alphabet am weitesten hinten steht
- **Spieler A wünscht sich einen Kartenwert** (z.B. „4“), den der links sitzende Spieler (Spieler B) legen soll; er legt außerdem einen seiner Würfel mit dieser Zahl (z.B. „4“) nach oben vor sich (wichtig für die spätere Wertungsrunde; „7“ wird mit 2 Würfeln dargestellt)
- **Spieler B** kann entscheiden, ob er diesen Wunsch erfüllt, oder einen anderen Kartenwert wählt; in beiden Fällen wird die **Karte verdeckt auf den Tisch** gelegt
- **Spieler B wünscht sich nun seinerseits einen Kartenwert** von Spieler C, dieser entscheidet wiederum, ob er den Wunsch erfüllt, oder nicht
- so geht es der Reihe nach, bis Spieler A als letzter eine Karte gelegt hat
- dann werden die **Karten gleichzeitig aufgedeckt**
- die Karte mit dem **höchsten Wert gewinnt den Stich**
- **Karten gleicher Werte verbrennen** einander, die höchste verbliebene Karte gewinnt in diesem Fall den Stich: Wurden bspw. zwei „5“, und eine „3“ gelegt, so verbrennen die „5“ und die „3“ gewinnt den Stich
- sind alle Karten verbrannt (beispielsweise drei „5“) und keine Karte konnte einen Stich gewinnen, bleibt der Startspieler unverändert, gewertet wird trotzdem (siehe Wertung!)
- **alle Karten** wandern nach dem Stich **zu dem Spieler zurück**, dem die Farbe gehört! Die Karte, die den **Stich gemacht** hat, wird **offen** ausgelegt, die anderen verdeckt. Der **Spieler mit der offenen Karte** darf nun die nächste **Runde eröffnen**.
- es werden **6 Runden** gespielt, eine Karte verbleibt auf der Hand
- es ist nicht erlaubt, sich Kartenwerte zu wünschen, die bereits gespielt wurden
- weiß ein Spieler nicht mehr, welche Werte ihm noch zur Verfügung stehen, so kann er jederzeit unter die vor ihm (verdeckt liegenden) Karten schauen, oder einen anderen Dämon freundlich um Einsicht seiner Hand bitten

WERTUNG

- der Spieler, dessen Kartenfarbe den Stich gewonnen hat, darf diese Karte **offen** vor sich ablegen; der Kartenwert zählt am Ende als **Punkte**; die Karten der anderen Farben werden **verdeckt** vor dem jeweiligen Spieler abgelegt und liefern **keine Punkte**
- die Karten kommen so immer zu ihrem eigentlichen Spieler und ihrer Farbe zurück!
- für das **korrekte („ehrliche“) Ausspielen** einer Karte erhält der **Ausspieler 1 Spielchip** dazu

Beispiel: Vergleich zwischen dem Wunsch – dargestellt durch den Würfelwert – und der tatsächlich gelegten Karte.

Ehrlich: Spieler A hatte sich „4“ gewünscht, sein Würfel zeigt dies ebenfalls; Spieler B hat „4“ gespielt, also ist der Wunsch korrekt erfüllt (Würfel A und Karte B stimmen überein):
Spieler B (Ausspieler) bekommt 1 Spielchip

Betrug: Spieler B hat statt der „4“ eine „5“ gespielt.

a) der Betrug ist erfolgreich (die „5“ gewinnt den Stich):
3 Spielchips für den Ausspieler.

b) der Betrug ist nicht erfolgreich („5“ gewinnt den Stich nicht):
Ausspieler muss 1 Spielchip abgeben.

- der Zahlenwert, der nach dem letzten Stich **auf der Hand verbleibenden Karte** wird **dem Ausspieler** (nicht dem Farbenbesitzer) **als Malus** berechnet - es lohnt sich also nicht, die „7“ auf der Hand zu behalten, auch wenn man dem anderen Spieler die Punkte nicht gönnt

GESAMTWERTUNG

- die **Werte** der **offen** vor sich liegenden Karten der eigenen Farbe werden **mit den Spielchips addiert**, anschließend wird der Wert der auf der Hand **verbliebenen Karte abgezogen**. Dies ergibt den Punktwert des Spielers.

Beispiel: Spieler B hat offen die „4“ und die „7“ vor sich liegen, außerdem hat er 3 Spielchips gesammelt, auf der Hand hält er noch die „2“

Rechnung: $4 + 7 + 3 - 2 = 12$ Punkte

- wer **nach 3 oder 5 Spielrunden** (beliebig) die insgesamt **höchste Punktzahl** erreicht, **gewinnt!**

HINWEISE ZUR STRATEGIE

- Vertrauen wird mit einem Punkt belohnt, ein erfolgreicher Betrug jedoch mit drei Punkten. Ein Dämon, der etwas auf sich hält, weiß, dass es sich manchmal anbietet, an der richtigen Stelle zu betrügen
- durch die Wünsche der Mitspieler, das Wissen über die Karten der eigenen Farbe und die Karte, die man selbst ausspielt, ergeben sich zahlreiche Informationen, die Rückschlüsse über die Züge der anderen Spieler zulassen
- beim Spielen sind drei Zielstellungen zu berücksichtigen:
 - 1) auf der einen Seite möchte man selbst Punkte durch das Ausspielen der Karten bekommen
 - 2) gleichzeitig versucht man aber auch, dass der Spieler, der die eigene Kartenfarbe spielt, möglichst viele Stiche erhält, da dann die eigenen Karten zurückkommen, die viele Punkte bringen
 - 3) und als wäre das nicht genug sollte man außerdem darauf bedacht sein, die hohen Karten, die man selbst auf der Hand hält zu „verbrennen“, da man die Punkte dem Mitspieler natürlich nicht gönnt
- das Einschätzen der anderen Spieler, kluges Taktieren und ein wenig Glück im richtigen Moment sind die Schlüssel, um sich die meisten Punkte zu ergaunern
- insgesamt sind Spielchips im Wert von 40 Punkten im Spiel ($30 \times 1 + 2 \times 5$) – sollten diese Chips nicht ausreichen, habt ihr
 - a) vielleicht noch irgendwo andere Chips liegen
 - b) ganz sicher nicht Dämonen würdig gespielt

DANKSAGUNG

Die Grundversion des Spiels entstand während des 1. Boardgames-Jam 2016 in Essen. Ein großer Dank geht deshalb an die Organisatoren Christwart Conrad, Ulrich Blum und Matthias Nagy. Ein besonderer Dank gebührt jedoch vor allem Till Meyer, der uns die Möglichkeit gegeben hat, unser Spiel im Rahmen der „Kleinen Feinen II“ einem breiteren Publikum bekannt zu machen sowie dem tollen Team der Spieleschmiede.