

FIESTA DE LOS MUERTOS

Es ist der 2. November, der Tag der Toten in Mexiko. Heute kommen die Toten zu Besuch und feiern mit uns ein fröhliches Wiedersehen. Die Verstorbenen finden den Weg aus dem Jenseits allerdings nur dann, wenn wir uns an sie erinnern. Wird es euch in diesem unvergesslichen Partyspiel gelingen, euch an alle Verstorbenen zu erinnern, die heute da sind? Viel Glück – oder „¡Buena suerte!“, wie man in Mexiko sagt.

Inhalt:

- 8 Totenkopf – Tafeln
- 8 Antwort – Tafeln
- 8 Zahlenkarten
- 8 abwischbare Stifte
- 10 Blankokarten
- 12 Vorgabekarten
- 16 Gedächtnisknochen
- 120 Personenkarten



SPIELIDEE

Fiesta de los Muertos ist ein **kooperatives** Spiel, bei dem jeder versucht, die verstorbenen Personen zu erraten.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält eine **Totenkopf – Tafel**, eine **Antwort – Tafel** und einen **abwischbaren Stift**. Die **Personenkarten** (ohne die Blankokarten) werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Die zur Spieleranzahl passenden **Zahlenkarten** werden ebenfalls bereitgelegt.

Beispiel: Bei einer Partie zu fünf werden die Zahlenkarten 1 bis 5 benötigt.



Totenkopf – Tafel



Antwort – Tafel



Abwischbarer Stift



Personenkarten



Zahlenkarten

Ihr beginnt die Partie mit so vielen **Gedächtnisknochen**, wie nachfolgend angegeben:

4 SPIELER



Kein Knochen

5 SPIELER



1 Knochen

6 SPIELER



2 Knochen

7 SPIELER



3 Knochen

8 SPIELER



4 Knochen



„Der Tod ist der Beginn von etwas Neuem.“

Edith Piaf

PHASE 1: EINE PERSON ZIEHEN



Jeder Spieler zieht eine Personenkarte, liest **geheim** den darauf notierten Namen und legt die Karte dann **verdeckt** vor sich ab.

Dann klappt jeder Spieler seine Totenkopf-Tafel auf, schreibt geheim den Namen seiner Person **auf die Innenseite** und schließt den Totenkopf wieder.

Achtung: Von jetzt bis zu Phase 4 („Die Toten besänftigen“) wird der Totenkopf nicht mehr geöffnet!

Hinweis: Falls ein Spieler die gezogene Person nicht kennt, legt er sie ab und zieht eine neue, zufällige Personenkarte.



PHASE 2: PERSON CHARAKTERISIEREN

EIN WORT NOTIEREN, EINEN ZAHN AUSMALEN UND DEN TOTENKOPF AN DEN LINKEN NACHBARN WEITERGEBEN



Jeder Spieler schreibt nun geheim in das freie Feld auf dem Kiefer seines Totenkopfs **ein einziges (!) Wort**, das zu seiner Person passt.

Beispiel: Kai hat die Person HERKULES und schreibt das Wort KRAFT auf seine Tafel.

Nachdem ein Spieler sein Wort aufgeschrieben hat, malt er **einen Zahn** am unteren Rand seines Totenkopfs aus. Anschließend gibt er seine Totenkopf-Tafel an seinen linken Nachbarn weiter.

Achtung: Die Totenkopf-Tafel wird immer verdeckt weitergegeben, sodass die anderen Spieler nicht sehen können, welches Wort auf der Vorderseite notiert worden ist.



„Der Tod ist kein Tod, meine Freunde, er ist eine Verwandlung.“

Platon

EIN WORT ERHALTEN, WEGWISCHEN UND VON VORNE BEGINNEN



Jeder Spieler nimmt die Totenkopf-Tafel, die er von seinem rechten Nachbarn erhalten hat, **liest** das darauf notierte Wort, **wischt es weg** und ersetzt es durch ein **anderes Wort**. Dieses neue Wort sollte eine Assoziation sein, die zu dem Wort passt, das dort vorher gestanden hat.

Beispiel: Maria liest KRAFT. Sie wischt das Wort weg und ersetzt es durch ENERGIE.

Nachdem ein Spieler sein neues Wort aufgeschrieben hat, malt er einen Zahn am unteren Rand des Totenkopfs aus und gibt den Totenkopf an seinen linken Nachbarn weiter.

Hinweis: Es geht zu diesem Zeitpunkt nicht darum, die Person zu erraten! Der Spieler notiert einfach einen Begriff, der zu dem Wort passt, das zuvor auf der Tafel gestanden hat.

INSGESAM VIERMAL

So erhält wieder jeder Spieler eine Totenkopf-Tafel und geht auf dieselbe Weise vor: das Wort **wegwischen**, ein **anderes**, passendes Wort **hinschreiben**, einen **Zahn ausmalen** und den Totenkopf weitergeben. So wird gespielt, bis alle vier Zähne jedes Totenkopfs ausgemalt sind – dann hat jeder Spieler vier Wörter geschrieben.

Nachdem der vierte Zahn ausgemalt ist, wird die Totenkopf-Tafel verdeckt in die Tischmitte gelegt, sodass das letzte darauf notierte Wort nicht zu sehen ist.

Sobald alle Spieler ihre Tafel in die Tischmitte gelegt haben, geht es weiter mit Phase 3 („Raten“).

REGELN FÜR DAS NOTIEREN EINES WORTES

Es ist **nicht erlaubt**, ...

- den Namen eines fiktiven oder realen Menschen/Charakters aufzuschreiben.
Beispiel: Die Spieler dürfen nicht SCHNEEWITTCHEN oder MICHAEL schreiben.
- als erster Spieler ein Wort aufzuschreiben, das bereits auf der Personenkarte steht.
- im Verlauf der Partie ein Wort aufzuschreiben, das zum selben Wortstamm gehört, wie das vom Mitspieler erhaltene Wort.
Beispiel: Erhält ein Spieler von seinem Nachbarn das Wort LESEN, darf er nicht LESER aufschreiben.
- mehr als ein Wort aufzuschreiben; zusammengesetzte Wörter sind möglich.

PHASE 3: RATEN

DIE TOTENKOPF-TAFELN DEN PERSONENKARTEN ZUORDNEN

- 1 Die Zahlenkarten werden in aufsteigender Reihenfolge nebeneinander auf den Tisch gelegt und die verdeckten Totenkopf-Tafeln eingesammelt.
- 2 Die Totenkopf-Tafeln werden **verdeckt gemischt** und wie abgebildet unter die Zahlenkarten gelegt.
- 3 Die Personenkarten der Spieler werden eingesammelt, ohne sie anzusehen. Dann werden vom Stapel der Personenkarten **so viele verdeckte Karten hinzugefügt**, bis es **insgesamt 8 Personen** sind. Diese 8 Karten **werden gemischt** und dann offen unter die Totenkopf-Reihe gelegt.

Hinweis: In einer Partie zu acht kommen also keine zusätzlichen Personenkarten vom Stapel hinzu.



Beispiel mit 6 Spielern

„Alle Toten sind nette Typen.“

Georges Brassens

RATEN, WELCHE PERSON ZU WELCHEM TOTENKOPF PASST

1 Bambis Mutter

2 Ötzi

3 Julius Cäsar

4 Herkules

5 Astrid Lindgren

6 Captain Hook

7

8

Die Spieler müssen versuchen, eine Person dem letzten Wort zuzuordnen, das auf einem der Totenköpfe steht.

Glaubt ein Spieler, eine **Person** einem **Totenkopf richtig zuzuordnen** zu können, schreibt er deren Namen auf seiner **Antwort-Tafel** neben die Zahl des entsprechenden Totenkopfs.

***Tipp:** Um jede Person richtig zuzuordnen, sollten die Spieler versuchen, ähnliche Ideen gedanklich miteinander zu verbinden oder an die Wörter denken, die sie im Laufe der Runde weggewischt haben.*

Hinweis: Während dieser Rate-Phase ist es verboten, mit den anderen Spielern zu kommunizieren.

Sobald jeder Spieler seine Antworten aufgeschrieben hat, geht es mit Phase 4 („Die Toten besänftigen“) weiter.



„Die Toten sind die Unsichtbaren, aber nicht die Abwesenden.“

Victor Hugo

PHASE 4: DIE TOTEN BESÄNFTIGEN

DIE ANTWORTEN KONTROLLIEREN

Die Spieler **klappen die erste Totenkopf – Tafel auf** und vergleichen den Namen der Person, die notiert ist, mit den Antworten der Spieler.

Für **jede richtige Antwort** wird ein Kästchen der **Punkteleiste** im Inneren der Totenkopf-Tafel durchgestrichen. Dabei wird mit dem Kästchen begonnen, das **unter** der entsprechenden **Spilerauszahl** steht, und als nächstes das Kästchen durchgestrichen, das rechts daneben steht.



Beispiel: In einer Partie zu sechst wird zuerst das Kästchen unter der Zahl 6 durchgestrichen. In diesem Fall reichen also fünf richtige Antworten aus, um eine Person zu besänftigen.

RUHELOSE PERSON

Falls nicht **alle weißen Kästchen** rechts vom Startkästchen durchgestrichen sind, bleibt die Totenkopf-Tafel offen. Aber nicht aufgeben, noch besteht eine Chance, die verstorbene Person doch noch zu besänftigen (siehe Gedächtnisknochen).

BESÄNFTIGTE PERSON

Falls **alle weißen Kästchen** rechts vom Startkästchen durchgestrichen sind, wird die Totenkopf-Tafel zugeklappt. Dieser Verstorbene ist besänftigt!

DIE GEDÄCHTNISKNOCHEN

Falls bei einem Totenkopf **alle Spieler richtig** geantwortet haben, wird das zusätzliche gelbe Kästchen dieses Totenkopfs durchgestrichen. Die Spieler erhalten **einen Gedächtnisknochen**, der zu den bereits erhaltenen Knochen gelegt wird.



Nachdem alle Totenkopf-Tafeln überprüft sind, setzen die Spieler ihre Gedächtnisknochen ein. Jeder Gedächtnisknochen kann verwendet werden, um ein weißes Kästchen einer ruhelosen Person durchzustreichen, damit der Verstorbene vielleicht doch noch besänftigt werden kann!

Hinweis: Die Spieler können mehrere Gedächtnisknochen pro Totenkopf einsetzen.

Beispiel: In einer Partie zu sechst gibt es für Totenkopf Nummer 1 lediglich drei richtige Antworten. Die Spieler können am Schluss zwei Gedächtnisknochen einsetzen (falls vorhanden), damit alle weißen Kästchen durchgestrichen sind, der Tote besänftigt ist und die Totenkopf-Tafel geschlossen werden kann.



FIESTA DE LOS MUERTOS

Die Runde ist zu Ende. Je mehr Personen die Spieler besänftigt haben, desto toller wird die Fiesta! Die Anzahl der geschlossenen Totenkopf-Tafeln zeigt an, wie erfolgreich die Spieler waren. Falls sie alle Verstorbenen besänftigen konnten, steht einer großartigen „Fiesta de los Muertos“ nichts mehr im Wege – ¡olé!

WEITERE SCHWIERIGKEITSTUFEN

ZU JEDEM WORT EINE VORGABENKARTE

Fiesta de los Muertos kann in **verschiedenen Schwierigkeitsstufen** gespielt werden. Wenn sich eine Spielrunde mehr Herausforderungen wünscht, kann sie die Vorgabekarten mischen und sie als verdeckten Stapel bereitlegen.

LEVEL 1: Zu Beginn der Runde wird **1 Vorgabekarte** aufgedeckt.

Das jeweils erste Wort, das jeder Spieler aufschreibt, muss dieser Vorgabe entsprechen. Für die weiteren Wörter gilt diese Einschränkung nicht.



LEVEL 2: Zu Beginn der Runde werden **2 Vorgabekarten** aufgedeckt.

Das jeweils erste Wort, das ein Spieler aufschreibt, muss der ersten Vorgabe entsprechen. Das zweite Wort muss der zweiten Vorgabe entsprechen. Für die weiteren Wörter gelten keine Einschränkungen.

LEVEL 3: Zu Beginn der Runde werden **3 Vorgabekarten** aufgedeckt.

Das jeweils erste Wort, das jeder Spieler aufschreibt, muss der ersten Vorgabe entsprechen. Das zweite Wort muss der zweiten Vorgabe entsprechen. Das dritte Wort muss der dritten Vorgabe entsprechen. Für das letzte Wort gelten keine Einschränkungen.

LISTE DER VORGABEN

THEMA: Das Wort muss zum vorgegebenen Bereich gehören.

*Falls die Vorgabe **Gegenstand** lautet, können die Spieler z. B. schreiben: Schwert, Glas, Hut, ...*

*Falls die Vorgabe **Ort** lautet, können die Spieler z. B. schreiben: Paris, Wald, Badezimmer, ...*

*Falls die Vorgabe **Natur** lautet, können die Spieler z. B. schreiben: Felsen, Hund, Blut, ...*

FORM: Das Wort muss der vorgegebenen Form entsprechen.

*Falls die Vorgabe **Nicht mehr als 5 Buchstaben** lautet, können die Spieler z. B. schreiben: Haare, Hand, rot, ...*

*Falls die Vorgabe **Buchstabe E ist verboten** lautet, können die Spieler z. B. schreiben: doof, Uhr, Frosch, ...*

*Falls die Vorgabe **Endung mit ...eil** lautet, können die Spieler z. B. schreiben: Kindheit, Übelkeit, breit,*

ERSTER BUCHSTABE: Das Wort muss mit dem vorgegebenen Buchstaben beginnen.

D, K, M, P, R oder S.

EINE PARTIE MIT JÜNGEREN SPIELERN

Falls jüngere Spieler dabei sind, sollten nur die mit einer **gelben Blume** markierten **Personenkarten** verwendet werden.

 DRACULA

ANMERKUNG DES VERLAGS

Die Blankokarten können die Spieler verwenden, um Personen ihrer Wahl darauf zu schreiben, an die sie sich beim Spielen gerne erinnern möchten. Viel Spaß!



“No me llores, no, no me llores, no
Porque si lloras me muero.
En cambio si tú me juegas
Yo siempre vivo, y nunca muero...”

„Weine nicht um mich, weine nicht um mich,
denn wenn du weinst, sterbe ich.
Doch wenn du mit mir spielst,
dann werde ich ewig leben und niemals sterben ...“

Nach dem traditionellen, mexikanischen Lied „La martiniana“

Die Ansprachen beziehen sich selbstverständlich auf jedes Geschlecht und wurden nur aus Gründen der Lesbarkeit einfach gehalten.

CREDITS

Autor: Antonin Boccara

Illustrationen: Margo Renard, Michel Verdu

Künstlerische Leitung und grafische Gestaltung: Jules Messaud

OldChap Team: Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Fremaux, Thomas Luzurier, Antonin Boccara, Jules Messaud

Game Factory Team: Rico Gadola, Michelle Albano

Übersetzung: Birgit Irgang

Der Autor bedankt sich bei seiner ganzen Familie für ihre Unterstützung während der Testphase dieses Spiels ...

OLDCHAP
GAMES™

© Fiesta de los Muertos – 2019 – OldChap Editions
© Fiesta de los Muertos – Game Factory Edition 2021

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH | Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de
Carletto AG | Moosacherstr. 14
CH-8820 Wädenswil | www.carletto.ch
www.gamefactory-spiele.com

