

Verflucht!



amigo-spiele.de/01803

ein kooperatives Spiel von Steffen Benndorf
mit Illustrationen von Jan Bintakies

Spieler: 1–5 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

Geschichte

England, 1897. Lord Somerset hat euch um Hilfe gebeten, denn auf seinem Anwesen sind mehr und mehr verfluchte Kreaturen gesichtet worden. Er hätte seine Villa besser nicht auf den Überresten eines verfallenen Friedhofs errichtet! Ihr seid bekannt dafür, euch Wesen aller Art entgegenzustellen. Daher seid ihr gerne bereit, die Kreaturen vom Anwesen zu vertreiben. In finsterner Nacht kommt ihr bei Lord Somersets großem viktorianischen Herrenhaus an. Es regnet in Strömen und Blitze zucken vom Himmel. Kaum habt ihr das Haus betreten, fällt wie von Geisterhand die Tür hinter euch ins Schloss. Merkwürdige Geräusche dringen aus verschiedenen Richtungen zu euch. Ihr hört einen Schrei aus einem Zimmer und eilt sofort dorthin.

Spielmaterial



40 **Kreaturen**
mit Werten von 1 bis 40



40 **Gegenstände**
mit Werten von 1 bis 40



Vorderseite Rückseite
5 Siegel

Spielidee

Ihr befindet euch gemeinsam in einem Herrenhaus voller verfluchter Kreaturen. Bei jeder Karte, die ihr aufdeckt, handelt es sich entweder um eine **Kreatur** oder um einen **Gegenstand**. Vertreibt die Kreaturen mit euren Gegenständen, bevor sie euch angreifen. Sprecht euch gut ab, denn ihr spielt zusammen! Nur so werdet ihr die Nacht mit heiler Haut überstehen.

Spielvorbereitung

Mischt alle **Kreaturen** und **Gegenstände** zusammen und verteilt sie als wilden Haufen verdeckt auf dem Tisch. Legt abhängig von der Spieleranzahl Siegel bereit:

- 1 Spieler: 3 Siegel
- 2 oder 3 Spieler: 4 Siegel
- 4 oder 5 Spieler: 5 Siegel

Dreht die Siegel auf die grüne Seite.



Lasst Platz für eine Auslage, in die ihr im Laufe des Spiels Kreaturen legt.



Spielablauf

Spielt zusammen, denn ihr verliert oder gewinnt gemeinsam!

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Mutigste von euch ist Startspieler.

Bist du an der Reihe, führst du folgende Schritte aus:

1. Ziehe verdeckt eine Karte aus der Tischmitte. Schau sie dir an, ohne sie deinen Mitspielern zu zeigen.
Ist es eine **Kreatur**, legst du die Karte offen in die gemeinsame Auslage neben den Siegeln. Legt die Kreaturen nach Werten aufsteigend in die Auslage.
Ist es ein **Gegenstand**, nimmst du die Karte auf die Hand. Du kannst beliebig viele Karten auf der Hand haben.
2. Anschließend darfst du beliebig oft Gegenstände ausspielen, um Kreaturen zu vertreiben.
Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

KREATUREN VERTREIBEN

Nur wer an der Reihe ist, darf Kreaturen vertreiben, die anderen Spieler nicht!

Um eine Kreatur aus der Auslage zu vertreiben, spielst du einen oder mehrere Gegenstände aus deiner Hand. Die Werte der ausgespielten Gegenstände müssen zusammen mindestens den Wert der Kreatur ergeben. Jede Kreatur muss einzeln vertrieben werden.

Lege danach die ausgespielten Gegenstände und die Kreatur beiseite auf einen offenen Ablagestapel, der dort im Spielverlauf entsteht.



Sam spielt eine 12 und eine 14 und vertreibt damit die 26. Außerdem vertreibt er mit seiner 22 die 16. Die fünf Karten kommen anschließend auf den Ablagestapel.



SPRECHT MITEINANDER

Ihr dürft und solltet euch jederzeit über die Spielsituation unterhalten. Dabei dürft ihr sagen, welche Kreatur ihr selbst vertreiben könnt und welche nicht. Ebenfalls könnt ihr Wünsche äußern, welche Kreaturen eure Mitspieler vertreiben sollten, während sie an der Reihe sind.

Ihr dürft jedoch niemals die Zahlenwerte eurer Gegenstände verraten!

DIE KREATUREN GREIFEN AN

Tritt eine der folgenden Situationen ein, kommt es zu einem Angriff der Kreaturen:

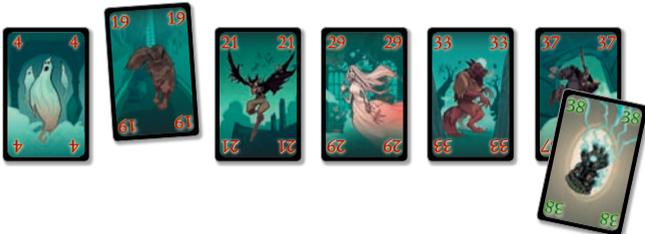
- Du legst die sechste Kreatur in die Auslage.
- Kreaturen in der Auslage bilden eine Gruppe.

Bei einem Angriff hast du keine Wahl und musst je nach Situation eine oder mehrere Kreaturen **sofort** vertreiben.

a. Die sechste Kreatur

Legst du die sechste Kreatur in die Auslage, geht die Kreatur mit dem höchsten Wert sofort zum Angriff über. Du musst diese mit deinen Gegenständen sofort vertreiben. Ist dir das nicht möglich, musst du ein Siegel nutzen.

Dean legt eine 19 in die Auslage. Da dies die sechste Kreatur ist, greift die 37 an. Kein Problem für Dean, er vertreibt diese mit seiner 38.



b. Gruppenbildung

Zwei oder drei Kreaturen bilden eine **Gruppe**, wenn ihre Werte direkt aufeinander folgen. Die Gruppe greift euch alle an und ihr müsst **alle** Kreaturen dieser Gruppe vertreiben.

Bei einem Gruppenangriff gibt es folgende Besonderheiten:

- Alle Spieler** dürfen sich an der Vertreibung der Gruppe beteiligen. Die übrigen Kreaturen in der Auslage darf weiterhin nur der Spieler vertreiben, der an der Reihe ist. Einigt euch, wer welche Kreatur vertreibt, **bevor** ihr Gegenstände ausspielt. Denn jede Kreatur muss von einem Spieler allein vertrieben werden. Ihr dürft die Gegenstände verschiedener Spieler **nicht** zusammen gegen eine Kreatur nutzen.
- Ein Spieler darf auch mehrere Kreaturen der Gruppe vertreiben. Dafür muss er mit dem Gesamtwert seiner ausgespielten Gegenstände den Gesamtwert der Kreaturen mindestens erreichen. Nur bei einem Gruppenangriff dürfen mehrere Kreaturen der Gruppe mit einem Gegenstand vertrieben werden.

Ist es euch nicht möglich, alle Kreaturen der Gruppe zu vertreiben, so müsst ihr ein Siegel nutzen.

Charlie deckt eine 20 auf. Diese bildet mit der 19 und der 21 eine Gruppe und die drei Kreaturen greifen an. Sam vertreibt die 21 mit seiner 23 und Dean vertreibt die 19 und die 20 mit seiner 9 und seiner 30.



Entsteht mit der sechsten Karte in der Auslage gleichzeitig eine Gruppe, dann geht nur die Gruppe zum Angriff über. Die Kreatur mit dem höchsten Wert greift nicht an – es sei denn, diese Kreatur gehört zur Gruppe.

EIN SIEGEL NUTZEN

Bei einem Angriff könnt ihr mit einem Siegel angreifende Kreaturen aus der Auslage entfernen. Einigt ihr euch darauf, ein Siegel zu nutzen, dreht ihr es von der grünen Seite mit dem aktiven Siegel auf die rote Seite mit dem gebrochenen Siegel. Danach mischt ihr die entfernte Kreatur unter die verdeckten Karten auf dem Tisch.

Nutzt ihr ein Siegel bei einem Gruppenangriff, mischt ihr **alle** angreifenden Kreaturen der Gruppe unter die verdeckten Karten auf dem Tisch.

Ende des Spiels



Ihr **verliert** das Spiel gemeinsam, wenn euch eine oder mehrere Kreaturen angreifen, ihr nicht alle Angreifer vertreiben könnt **und** ihr bereits alle grünen Siegel genutzt habt.

Ihr **gewinnt** gemeinsam, wenn ihr alle verdeckten Karten gezogen und alle Angriffe erfolgreich abgewehrt habt. Nun ist reihum jeder Spieler noch genau einmal an der Reihe und darf mit seinen verbliebenen Gegenständen Kreaturen vertreiben. Danach dürft ihr für jedes grüne Siegel eine Kreatur aus der Auslage auf den Ablagestapel legen. Beginnt bei der Kreatur mit dem niedrigsten Wert.

Euer Ergebnis ist der Gesamtwert der Kreaturen, die sich danach noch in der Auslage befinden. Je niedriger er ist, desto besser habt ihr euch auf dem Anwesen von Lord Somerset geschlagen.

Von den verbliebenen Kreaturen vertreibt Charlie noch die 32 mit ihrer 5 und ihrer 28. Mit den beiden aktiven Siegeln entfernen Sam, Dean und Charlie die 7 und die 23. Ihr Ergebnis ist 28 + 38, also 66 Punkte.



Verflucht! für einen Spieler

Spielst du allein, passt du nur die Anzahl der Siegel zu Spielbeginn an. Alle weiteren Spielregeln ändern sich nicht.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de