

DUELL DER SCHAMANEN

von Wolfgang Kramer

Spieler: 2 **Alter:** ab 12 Jahren **Dauer:** ca. 10 Minuten

Inhalt: 18 Duellsteine (Holzsteine mit Werten 1 bis 9)
18 Muschel-Chips (Migis)
6 Maskenkarten (3 Bison-Karten, 3 Wolf-Karten)
1 Spielplan
1 Spielanleitung

SPIELIDEE

Die Schamanen bildeten bei den Indianern eine Elite und waren hochgeachtet. Als Mittler zwischen dem Jenseits und den lebenden Menschen setzten sie ihre geistigen Kräfte zum Wohle ihres Stammes ein. Zu Ehren Wakan Tankas, dem Beschützer des Universums, findet in der kürzesten Nacht des Jahres ein rituelles Spiel statt. Die Spieler messen ihre geistigen Kräfte im spielerischen Duell. Durch geschicktes Setzen der Duellsteine und Ausspielen der Maskenkarten versucht jeder Spieler, in den Besitz aller Migis zu gelangen.

Der Sieger darf den Titel "Der große Schamane" tragen. Setzen Sie Ihre geistigen Kräfte frei, werden Sie "Der große Schamane"!

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel müssen die 9 Duellsteine in jeder Farbe mit den Zahlen 1 bis 9 beklebt werden.

Jeder Spieler erhält: 9 Duellsteine (Wolf oder Bison, Werte 1 bis 9)
9 Migis (Muschel-Chips)
3 Maskenkarten (Wolf oder Bison).

Die Steine liegen offen vor jedem Spieler. Die 3 Maskenkarten werden verdeckt auf die Hand genommen.



Maskenkarte
Bison



Maskenkarte
Wolf



Migis
(Muschel-Chips)



Duellsteine

SPIELZIEL

Der Spielplan zeigt 9 Orte, an denen Duelle ausgetragen werden. Der Sieger eines Duells erhält seinen Preis vom Verlierer in Migis ausbezahlt. Ziel des Spieles ist es, alle Migis in Besitz zu bringen.

SPIELVERLAUF (GRUNDSPIEL)

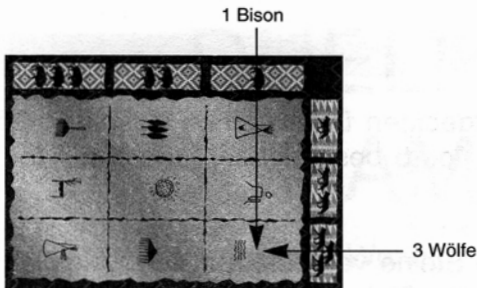
Erster Spielabschnitt - Verteilen der Kräfte.

Im ersten Spielabschnitt verteilen die Spieler ihre Duellsteine auf die 9 Felder des Spielplans. Damit binden sie die Kräfte der mit ihrem Tiersymbol verbundenen Naturgeister an diesen Ort. Jeder Spieler versucht dabei möglichst einen höherwertigen Stein als der Mitspieler zu setzen. Es ist darauf zu achten, daß auf jedem Ort Steine mit unterschiedlichen Werten gesetzt werden. Der Bison-Spieler beginnt. Er legt einen seiner Duellsteine auf eines der neun Felder des Spielplans. Dann legt der Wolf-Spieler je einen Duellstein auf zwei Orte des Spielplans.

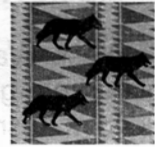
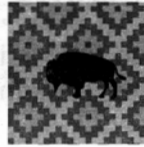
Nun werden im Wechsel von den Spielern immer zwei Steine gesetzt. Zum Schluß kann der Wolf-Spieler nur noch einen Duellstein setzen. Jetzt muß von jedem Spieler auf jedem Ort ein Stein gesetzt sein.

Zweiter Spielabschnitt - Die Duelle

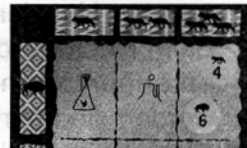
Zunächst wird der Ort festgelegt, auf dem ein Duell stattfindet. Jeder Spieler legt verdeckt eine seiner 3 Maskenkarten auf den Tisch. Die Bisonkarten bestimmen die waagerechten, die Wolfkarten die senkrechten Reihen. Beide Karten werden von den Spielern gleichzeitig umgedreht.



Beispiel: 1 Bison - 3 Wölfe



Der Spieler, der am jeweiligen Duellort die stärkeren Kräfte eingesetzt hat, d. h. den Stein mit der höheren Zahl besitzt, gewinnt das Duell. Der Verlierer zahlt dem Gewinner die Differenz der Zahlenwerte auf den beiden Steinen in Migis aus.



Der Bison-Spieler gewinnt das Duell und erhält 2 Migis vom Wolf-Spieler

Nach dem ersten Duell darf der Bison-Spieler zwei seiner eigenen Duellsteine gegeneinander vertauschen, d.h. beide wechseln ihre Plätze. Dabei ist darauf zu achten, daß an jedem Ort zwei Duellsteine mit unterschiedlichem Zahlenwert liegen müssen. Danach findet das nächste Duell statt. Wieder wählt jeder Spieler eine von seinen Maskenkarten verdeckt aus, der Duellort wird bestimmt und die Differenz der Werte auf den Duellsteinen in Migis an den Gewinner ausbezahlt.

Jetzt darf der Wolf-Spieler zwei von seinen Steinen gegeneinander vertauschen und ein weiteres Duell findet statt. So geht es abwechselnd weiter. Nach jedem Duell werden von einem Spieler zwei Steine vertauscht.

SPIELENDEN

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle Migis gewonnen hat. Er ist Sieger. Wenn die beiden Spieler nahezu gleich stark sind, endet das Spiel nach einer festgelegten Zeitdauer (z.B. 15 Minuten). Wer danach die meisten Migis besitzt, ist Sieger.

MEMORY-VARIANTE

In dieser Variante wird mit verdeckten Duellsteinen gespielt. Es gelten die gleichen Regeln wie vorab beschrieben, jedoch mit folgenden Ausnahmen:

- In der Setzphase werden die Steine verdeckt auf den Spielplan gesetzt. Nur der Spieler, der den Stein setzt, kennt seinen Wert.
- Beim Duell werden die Steine am Duellort umgedreht, damit man erkennen kann, wer das Duell gewonnen hat. Anschließend werden die Steine wieder verdeckt.
- Wenn beim verdeckten Spiel an einem Ort zwei gleich hohe Steine liegen, verläuft das Duell unentschieden.
- Das Tauschen erfolgt ohne ansehen der Steine.

PROFIVARIANTE

Die eigenen und fremden Duellsteine liegen offen auf dem Tisch. In der Setzphase dürfen sowohl eigene als auch fremde Steine gesetzt werden. Abgesehen vom ersten und letzten Zug werden immer zwei Steine "offen" gesetzt. Dies können zwei eigene, zwei fremde oder ein eigener und ein fremder Stein sein. Nach Abschluß des Setzens müssen auf jedem Ort je ein eigener und ein fremder Stein liegen.

In der Tauschphase darf man zwei eigene oder zwei fremde Steine gegeneinander vertauschen. Alternativ dazu darf man auch einen einzelnen Stein versetzen. Dies kann ein eigener oder ein fremder Stein sein. In diesem Fall ist es zulässig, daß auf einem Ort mehrere Steine der gleichen Farbe liegen. Die Werte dieser Steine werden dann addiert. Demzufolge gibt es auch Orte, auf denen ein Spieler nicht vertreten ist. Dieser Spieler hat auf diesen Orten den Wert "null".

Sind auf einem Ort gleich hohe Werte vertreten, so verläuft das dortige Duell unentschieden.