SOULAWEEN
鬼 靈 祭

Spielanleitung

„Soulaween“ ist das aufregendste Festival der Schule des Todes!

Der Name stammt von einem Sprichwort an der Schule, „Seele für den Sieg“, was bedeutet, dass Seelen gesammelt werden müssen, um den Sieg zu erringen.

Der Legende nach ereignete sich vor langer Zeit an der Schule ein Unfall; Seelen flohen und verschwanden im Chaos. Lehrpersonal und Schülerinnen und Schüler machten es zu einem Wettstreit, die Seelen wieder einzufangen und so die Krise des Reichs der Toten zu lösen.

Dieses Jahr finden sich Gevatter Tod, Osiris, Hei und Bai Wuchang gemeinsam mit ihren Helfern und Lehrer Geier als ihr Schiedsrichter zu „Soulaween“ ein und machen sich auf die Jagd nach den verlorenen Seelen.

Inhalt

▶ 7 Charakterkarten



Kleiner Tod | Gevatter Tod



Anubis | Osiris





Lehrer Geier



x 2 | x 2 | x 2



x 6



x 6



x 6

▶ 2 Spielregelkarten



◀ 24 Symbolsteine

zu den jeweiligen Charakteren

▶ 16 Seelensteine

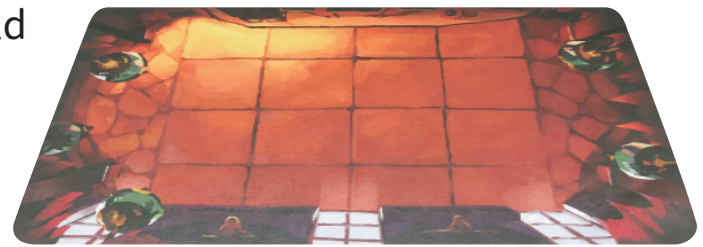


Gezähmte Seele (grün)



Panische Seele (rot)

▶ 1 Seelenfeld



Spielablauf

In „Soulaween“ fungieren die Spieler als Seelenmeister oder deren Helfer. Ihre Aufgabe ist es, Seelen einzufangen, die in einer Reihe liegen. Um das zu bewerkstelligen, muss man die Seelensteine clever „legen“ oder „umdrehen“. Wer als erstes vor allen anderen drei Seelen-Sets gesammelt hat, gewinnt „Soulaween“!

Zur Auswahl stehen ein einfacher Modus und der Standardmodus. Wir schlagen vor, dass man zunächst mit dem einfachen Modus beginnt, um sich mit dem Spiel zurechtzufinden, bevor man den Standardmodus versucht.

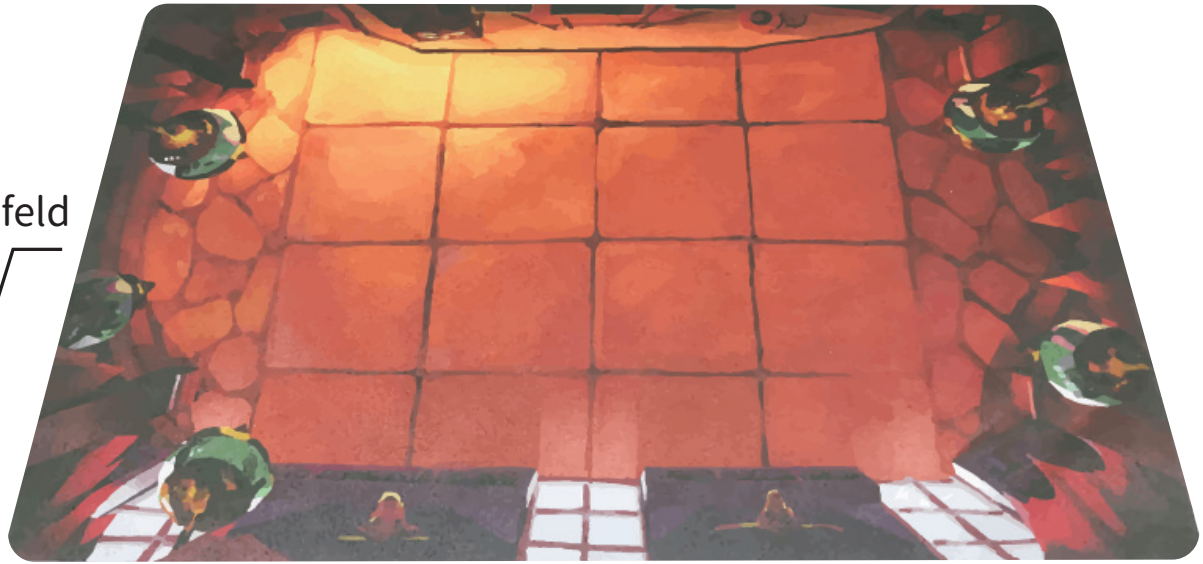
Einfacher Modus

Lege einen Vorrat an Seelensteinen neben dem Seelenfeld an.



Lege die Karte von Lehrer Geier und die dazugehörigen Symbolsteine neben das Seelenfeld.

Lege das Seelenfeld in die Mitte beider Spieler.



Anmerkung: Die inaktiven Charaktere inkl. Karten und Symbolsteine verbleiben in der Schachtel.

Spielregeln

Wer zuletzt einen Sweater oder Pullover getragen hat, beginnt das Spiel. Gespielt wird folgendermaßen:



Legen

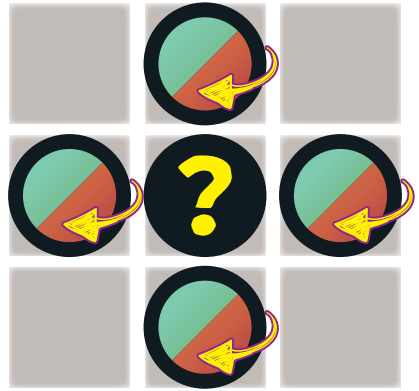
Nimm einen Seelenstein vom Vorrat und lege ihn auf ein leeres Kästchen auf dem Seelenfeld. Welche Seite des Steins oben ist, kann selbst entschieden werden.



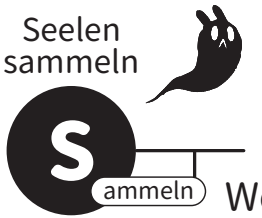
Seelentransformation

Umdrehen

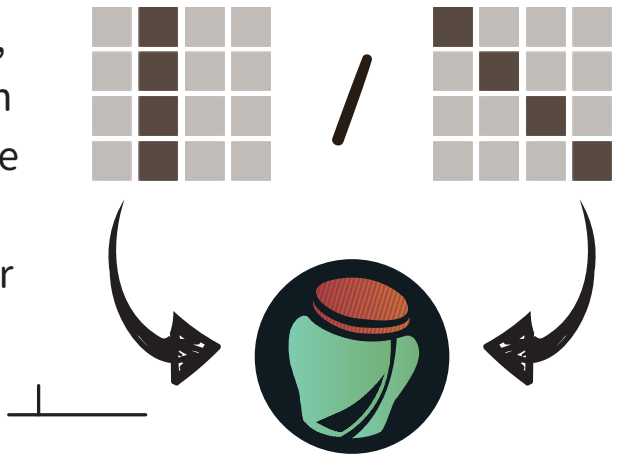
Drehe die an den gerade gelegten Stein angrenzenden (vertikal und horizontal, nicht diagonal) Steine um.



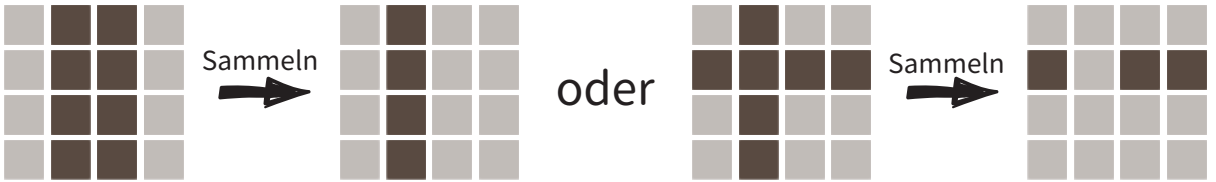
Weiter auf der nächsten Seite



Wenn nach dem „Umdrehen“ eine horizontale, vertikale oder diagonale Reihe von vier Steinen mit der gleichen Farbe oben liegt, werden diese vier Steine vom Feld entfernt und zurück zum Vorrat gelegt. Ein Symbolstein von Lehrer Geier wird genommen als Zeichen, dass man ein Set Seelen gesammelt hat.



Anmerkung 1: Du kannst immer nur eine Reihe pro Zug sammeln. Wenn es mehr als eine Reihe gibt, z.B. zwei parallele Reihen oder ein Kreuz, muss eine Reihe ausgewählt werden, und die verbleibenden Steine bleiben auf dem Feld.



Anmerkung 2: Du musst die Steine sammeln, wenn sich eine Reihe während deines Zugs ergibt, egal ob sie durch deinen Zug zustande kommt oder nicht.

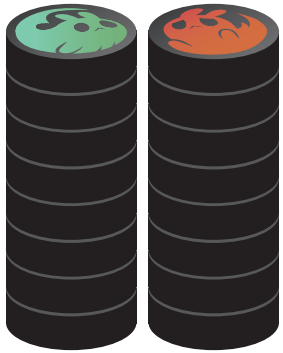
Aufräumen

Wenn nach dem Ende deines Zugs kein leeres Kästchen mehr übrig ist, werden alle Steine, die dieselbe Seite zeigen wie der zuletzt gelegte Stein, vom Feld genommen und zurück zum Vorrat gelegt.

Nachdem der erste Stein gelegt wurde, spielen die Spieler abwechselnd und legen, wie oben, jeweils einen Stein pro Zug. Wer am Ende des „Sammelns“ drei Symbolsteine von Lehrer Geier besitzt, gewinnt, und das Spiel endet sofort.

Standardmodus

Mische die Charakterkarten, ausgenommen Lehrer Geier. Beide Spieler ziehen jeweils eine Karte und legen sie vor sich hin.

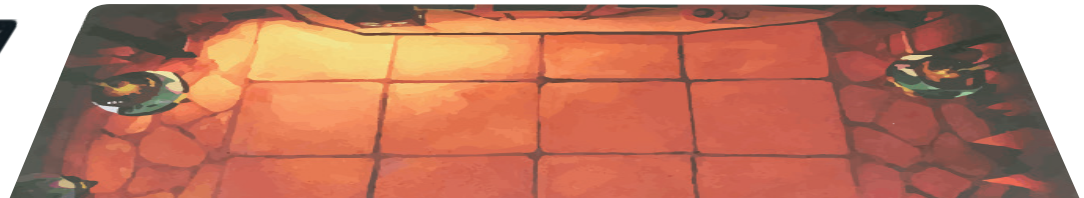


Die zu jedem aktiven Charakter gehörenden drei Symbolsteine werden neben das Feld gelegt.

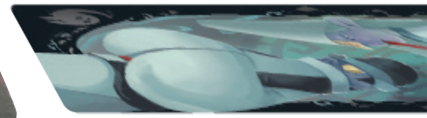










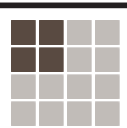
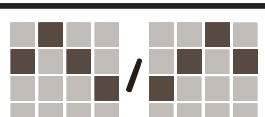


Anmerkung: Die inaktiven Charaktere inkl. Karten und Symbolsteine verbleiben in der Schachtel.

Charaktere

Der Spielablauf im Standardmodus ist der gleiche wie im einfachen Modus, das Spiel kann aber variieren, da die Charaktere verschiedene Fähigkeiten besitzen, die die Regeln beim „Umdrehen“ und „Sammeln“ und damit sogar die Voraussetzungen für einen Sieg verändern.
Es folgt eine detaillierte Erklärung der Fähigkeiten jedes Charakters:

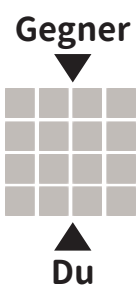
Kleiner Tod / Gevatter Tod

Wenn vier Steine mit derselben Seite oben liegen und…		
…ein 2x2-Quadrat bilden, nimm den Stoff-Symbolstein.	 → 	Du musst einen Symbolstein jeder Art sammeln, um zu gewinnen.
…ein schräges „L“ bilden, nimm den Sichel-Symbolstein.	 → 	
…eine Reihe bilden, nimm den Nadel-Symbolstein.	 → 	

Anmerkung 1: Man kann nur jeweils einen Symbolstein jeder Art sammeln.
Sollte das Muster noch einmal erscheinen, hat das keine Auswirkung.
Anmerkung 2: Man kann nur einen Symbolstein pro Zug sammeln.
Sollten mehrere passende Muster erscheinen, muss man sich für eines entscheiden.

Hei & Bai Wuchang

Vor Beginn des Spiels musst du dich entscheiden, mit welchem Wuchang du beginnen möchtest und die Karte so drehen, dass der aktive Wuchang aufrecht steht (aus deiner Sicht).



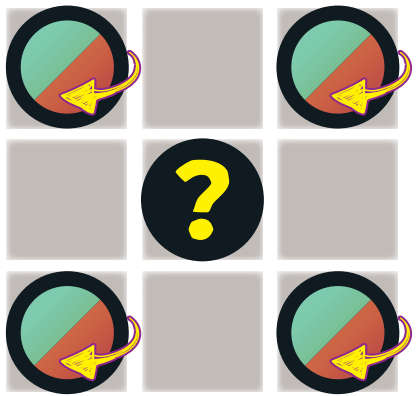


Beispiel: Bai Wuchang ist aktiv.

Während des Spiels muss man sich jedes Mal nach dem Ende des Zugs entscheiden, ob man die Charakterkarte umdrehen möchte, um die Regeln des nächsten „Umdrehens“ zu ändern.

Hei Wuchang : Vertikal und horizontal angrenzende Steine umdrehen.
(wie im einfachen Modus)

Bai Wuchang : Diagonal angrenzende Steine umdrehen.
(wie in der Illustration)

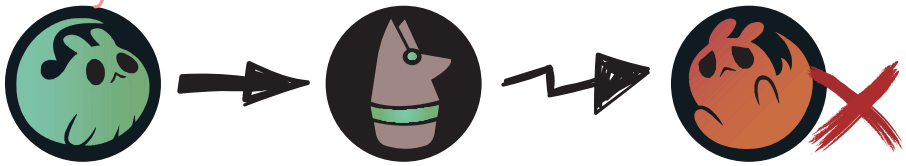


Anmerkung: Hei Wuchang trägt einen flachen schwarzen Hut ohne Krempe, während Bai Wuchang einen spitzen weißen Hut trägt.

Anubis / Osiris

Wenn man eine Reihe „gesammelt“ hat, nimmt man einen Anubis-Symbolstein und dreht ihn auf dieselbe Seite wie die Steine, die man gerade gesammelt hat. Wenn der Gegner gemäß den Fähigkeiten des jeweiligen Charakters versucht, den nächsten Symbolstein zu bekommen, kann er nur Steine sammeln, die dieselbe Farbe wie der Anubis-Symbolstein besitzen.

Beispiel:



Du sammelst gezähmte Seelen → Du nimmst den grünen Anubis-Symbolstein → Dein Gegner kann KEINE panischen Seelen sammeln

…und umgekehrt

Anmerkung 1: Es kann nur eine Einschränkung bei dieser Fähigkeit geben.
Wenn man zwei Symbolsteine sammelt, bevor der Gegner welche bekommt, gilt die Einschränkung nur für den zweiten gesammelten Symbolstein.

Anmerkung 2: Die Einschränkung gilt nur für den nächsten Symbolstein, den der Gegner sammelt. Sobald ein Stein gesammelt wurde, gilt die Einschränkung nicht mehr.

⚠ Achtung (Bitte lesen!)

- GEFAHR VON VERSCHLUCKEN: Dieses Produkt enthält kleine Teile. Nicht für Kinder unter 3 Jahren.
- Produkt nicht in heißer oder feuchter Umgebung lagern, um Schäden zu vermeiden.
- Von Kerzen oder offenen Flammen fernhalten, um Feuer zu vermeiden.

Team

Autor: Shi Chen
Illustrationen: Tzu-Hsuan Fei, Ke-Ching Chang
Chefredakteur: Dray Yang, Kechen Hsu
Kunstredakteur: Yawen Jheng
Deutsche Übersetzung: Elisabeth Heigl, Louis Chen
Verlag: Play With Us Design Co., Ltd.

Kontakt

Offizielle Website：https://pwud.ga/
E-mail：contact@mail.pwud.ga

Auflageinformationen

2. Auflage: November 2019

© Play With Us Design Co., Ltd.