

DUSTIN DOBSON

DAS BEINHAUS VON SEDLEC

Ein Spiel für 2-3 Spieler ab 8 Jahren

Prag im 16. Jahrhundert: Der Schwarze Tod und zahllose Glaubenskriege haben eine Vielzahl von Toten hinterlassen. Der Friedhof ist überfüllt und es droht eine weitere Katastrophe. Die Rettung ist das Beinhaus von Sedlec. Grabe die Gebeine des Friedhofs aus und stapele die Totenköpfe im Beinhaus von Sedlec. Kannst du Prag retten?

Spielmaterial

25 Karten, davon:

18 Karten für das Grundspiel mit je 2 Köpfen

Adlige x4 Verliebte x6
Bauern x8 Schurken x10
Priester x8

6 Karten mit dem Henker-Symbol (für die Henker-Erweiterung) mit je 2 Köpfen

Henker 6x Bauern 1x Verliebte 1x
Adlige 1x Priester 1x Schurken 2x

1 Übersichtskarte



Jede Karte besteht aus 2 Totenköpfen z.T. unterschiedlicher Art (erkennbar am Wappen/Farbe).

Spiel Aufbau

- Mischt die **18 Karten** des Grundspiels verdeckt zusammen.
- Erschafft den **Friedhof**, indem ihr 6 verdeckte Kartenstapel mit jeweils 3 Karten in einem 2x3 großen Raster anordnet (siehe rechts).
- Wählt zufällig 1 Kartenstapel davon und dreht die oberste Karte um, sodass sie offen auf dem Stapel ausliegt.
- Wer von euch hat zuletzt einen Friedhof besucht? Du bist der Startspieler!



Ziel des Spiels

Im Laufe des Spiels baut jeder von euch einen eigenen Totenkopfstapel. Das ist eine Pyramide von Karten als persönliche Auslage. Dabei willst du die **meisten** Punkte (★) erzielen – stapele deine Totenköpfe also mit Bedacht!

Dein Totenkopfstapel: Im Laufe des Spiels baust du deinen Totenkopfstapel, indem du Karten in Pyramidenform legst. Karten in höhere Ebenen darfst du aber erst legen, wenn 2 Karten darunter sie „stützen“.

Hinweis: Bei 2 Spielern besteht dein Totenkopfstapel aus jeweils 9 Karten, bei 3 Spielern aus 6 Karten.



Wie wird gespielt?

Beginnend beim Startspieler seid ihr im Uhrzeigersinn am Zug, bis jeder von euch seinen Totenkopfstapel fertiggestellt hat. Dann endet das Spiel.

Bist du am Zug, musst du **1** von **3** Aktionen wählen:

A) Graben oder B) Aufsammeln oder C) Stapeln

Handkartenlimit: Du darfst zu keiner Zeit mehr als **2 Karten** auf der Hand haben. Hast du am Anfang deines Zuges 2 Karten auf der Hand? Du musst die Aktion *Stapeln* wählen.

A) Graben

Schritt 1: Wähle 2 verdeckte Kartenstapel vom Friedhof. Drehe die jeweils oberste Karte der beiden Stapel um, sodass sie offen auf den Stapeln ausliegen.

Schritt 2: Wähle dann 1 dieser beiden Karten aus und nimm sie auf deine Hand.

Liegt nur noch 1 verdeckter Kartenstapel aus? Drehe nur die oberste Karte dieses Kartenstapels um. Du darfst im Schritt 2 nur diese Karte auswählen.

Liegt gerade kein verdeckter Kartenstapel mehr aus? Du darfst die Aktion *Graben* nicht wählen.

B) Aufsammeln

Wähle 1 der offenen Karten vom Friedhof und nimm sie auf deine Hand.

Liegt keine offene Karte mehr auf dem Friedhof? Du darfst die Aktion *Aufsammeln* nicht wählen.

C) Stapeln

Lege 1 Karte von deiner Hand in deinen Totenkopfstapel. Beachte dabei die **Regeln des Stapelns!**

Hast du keine Karten auf der Hand? Du darfst die Aktion *Stapeln* nicht wählen.

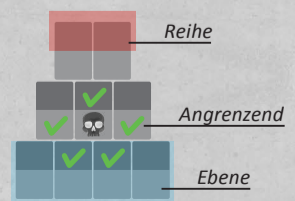
Die Regeln des Stapelns

Zunächst müssen wir dich mit ein paar wichtigen Begrifflichkeiten vertraut machen:

Ebenen: Dein Totenkopfstapel besteht aus genau **3 Ebenen** von Karten, beginnend von unten.

Reihen: Dein Totenkopfstapel besteht aus genau **6 Reihen** von Totenköpfen (2 Reihen pro Ebene).

Angrenzend: Ein Totenkopf bzw. eine Karte ist angrenzend, wenn **mindestens eine halbe Kantenlänge** der Karte direkt anliegt.

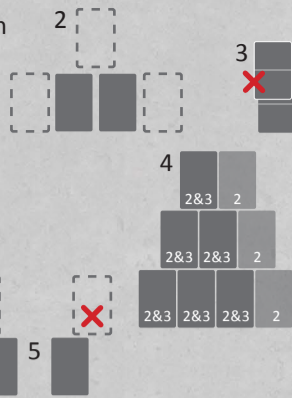


Die erste Karte beginnt die unterste Ebene deines Totenkopfstapels. Platziere sie so, dass die Totenköpfe aufrecht zu dir zeigen. Für alle weiteren Karten gelten folgende Regeln:

- Alle Karten in deinem Totenkopfstapel müssen **hochkant** ausliegen und aufrecht **zu dir** zeigen. Du darfst sie nicht drehen.



- Du darfst eine Karte nur **angrenzend** zu mindestens 1 anderen Karte legen.
- Die Karten dürfen **nicht überlappen**.
- Die untere Ebene darf aus **genau 4 Karten** (bei 3 Spielern: 3), die mittlere **genau 3** (bei 3 Spielern: 2) und die obere **genau 2** (bei 3 Spielern: 1) bestehen.
- Du musst Karten immer von **unten nach oben** legen – aber die unteren Reihen müssen nicht erst vollständig gefüllt sein, bevor du in höhere Ebenen legst. Wichtig ist: Um eine Karte in eine höhere Ebene legen zu können muss sie von genau 2 Karten darunter „gestützt“ werden.



Spielende

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler seinen **Totenkopfstapel fertiggestellt** hat. Anschließend folgt die Wertung, bei der ihr eure jeweiligen **★** ermittelt.

Gewonnen hat, wer von euch die meisten **★** erreicht hat.

Gibt es einen Gleichstand? Ihr ermittelt für jeden Totenkopfstapel, welche Art von Totenköpfen euch jeweils die meisten **★** eingebracht hat. Diese **★** vergleicht ihr. Sollte der Gleichstand noch immer bestehen, wiederholt ihr dieses Vorgehen mit den nächsthöchsten **★** usw.

*Beispiel: Zwischen A und B gibt es einen Gleichstand. Sie vergleichen die Art von Totenköpfen, mit denen sie die meisten **★** bekommen haben. A hat mit seinen Adligen 9 **★** und B mit seinen Verliebten 12 **★** erzielt. B gewinnt die Partie.*

Wertung

Ihr erhaltet **★** abhängig von den Totenköpfen in euren Totenkopfstapeln.

Adlige

„Hochmut kommt vor dem Fall.“
~ Altes Testament

1★ für jeden **♠** und **♣** unter ihm

Adlige wollen, dass sich ihnen so viele Adlige und Bauern wie möglich unterordnen. Jeder Adlige gibt dir **1★** für jeden anderen Adligen und Bauern, der sich in deinem Totenkopfstapel in einer Reihe unter ihm befindet.

Der Adlige in der fünften Reihe hat 1 anderen Adligen und 4 Bauern unter sich. Dieser Adlige gibt also **5★**.

Der Adlige in der dritten Reihe hat 0 Adlige und 3 Bauern unter sich. Er gibt also **3★**.

Insgesamt erhältst du für deine beiden Adligen also **8★**.



Bauern

„Besser ein armer Bauer als ein reicher Edelmann.“ ~ Sprichwort

1★

Bauern wollen sichtbar sein - egal wo. Jeder Bauer gibt dir **1★**.

In deinem Totenkopfstapel befinden sich 3 Bauern. Du erhältst also **3★**.



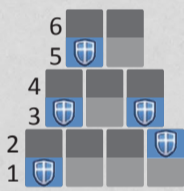
Priester

„Große Präsenz macht andächtige Priester.“
~ Sprichwort

2★ für jede Reihe mit einem **♠**

Priester wollen überall in der Gesellschaft ihren kirchlichen Einfluss ausüben. Jede Reihe, die mindestens einen Priester enthält, gibt dir **2★**.

In 4 verschiedenen Reihen deines Totenkopfstapels ist mindestens ein Priester vertreten. Für jede Reihe mit Priestern erhältst du **2★**. Insgesamt erhältst du also **8★**.



Verliebte

„Glück ist Liebe, nichts anderes. Wer lieben kann, ist glücklich.“ ~ Hermann Hesse

3★, wenn Teil eines Paares (angrenzend)

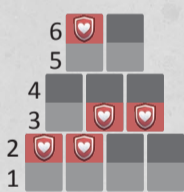
Verliebte wollen auch über den Tod hinaus mit ihren Liebhabern zusammen sein. Immer **2 angrenzende** Verliebte geben dir **6★** (also **3★** pro Verliebten).

Achtung! Jeder Verliebte darf nur Teil **eines** Paares sein..

Der Verliebte in der sechsten Reihe ist zu keinem anderen Verliebten angrenzend und gibt dir deshalb **0★**.

Aus den Verliebten der zweiten und dritten Reihe können 2 Paare gebildet werden. Für jedes Paar erhältst du **6★**.

Insgesamt erhältst du also **12★**.



Schurken

„Jede Gesellschaft hat die Schurken, die sie verdient.“ ~ Albert Camus

2★, wenn ein **♠** angrenzt

Schurken hoffen auf Vergebung nach dem Tod und bevorzugen daher die Nähe zu Priestern. Jeder Schurke gibt dir **2★**, wenn er angrenzend zu einem Priester liegt.

Die Schurken in der zweiten und der fünften Reihe grenzen an keinen Priester an und geben dir deshalb **0★**.

Die 2 Schurken in der dritten Reihe liegen beide angrenzend zu mindestens einem Priester und geben dir daher jeweils **2★**.

Insgesamt erhältst du also **4★**.



Henker-Erweiterung

Wenn ihr mit der Henker-Erweiterung spielt, mischt beim Spielaufbau, in Schritt 1 einfach alle **6 Karten mit dem Henker-Symbol** zusätzlich zu den 18 Karten des Grundspiels und bildet in Schritt 2 dann 6 Stapel zu **je 4 Karten**. Zum Ende des Spiels können nun noch Karten übrig bleiben.

Henker

„Du sollst nicht töten, sprach der Denker, nicht nur zum Mörder, auch zum Henker.“ ~ Arnold Zweig

1★ + **1★** für jeden **♠** in einer angrenzenden **♠**-Gruppe

Henker wollen neben Schurkengruppen liegen. Für jeden Schurken in einer angrenzenden Schurkengruppe erhältst du **1** zusätzlichen **★**.

Die beiden Henker in der dritten Reihe liegen angrenzend zu dem Schurken in der dritten Reihe. Dieser wiederum liegt angrenzend zu dem Schurken in der vierten Reihe usw. Daraus ergibt sich eine Schurkengruppe mit 3 Schurken.

Für jeden Henker erhältst du demnach **4★** (jeweils **1★** + **3★** für die Schurkengruppe).

Insgesamt geben dir die Henker also **8★**.



(Schurken-)Gruppen: Angrenzende Totenköpfe derselben Art werden als Gruppe bezeichnet. Mindestens ein Totenkopf derselben Art bildet eine Gruppe.

Impressum

Autor: Dustin Dobson

Illustrationen: Marty Cobb, Dustin Dobson

Grafik dt. Version: atelier198

Redaktion: Josephine Witter, Matthias Nagy,

Benjamin Schönheiter

Realisation: Matthias Nagy



© 2021 Matthias Nagy,
Frosted Games, Sieglindstr. 7,
12159 Berlin, Deutschland,
unter der Lizenz von Button Shy Games.
Alle Rechte vorbehalten.



Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.