

DUSTIN DOBSON

DAS BEINHAUS VON SEDLEC

MDXI ERWEITERUNG

5 neue, mächtige Erweiterungen für **Das Beinhaus von Sedlec** für 1–4 Personen ab 8 Jahren

Es führt dich wieder nach Prag und noch immer sind die Friedhöfe überfüllt. Beständig werden es mehr Schädel, die einen Platz im Beinhaus von Sedlec brauchen. Es wird eine Herausforderung, sie alle zu stapeln und unterzukriegen.

Kannst du die fortwährenden, besonderen Vorlieben der Toten erfüllen?

„Die Dichter“, „Die Händler“, „Die Oberhäupter“ und „Die mächtigen Oberhäupter“ sind Erweiterungen für das reguläre Spiel. Sie funktionieren grundlegend gleich, haben aber natürlich Besonderheiten in der Wertung. „Die Reliquien“ ist eine Solo-Variante, die am Ende dieser Regel erklärt wird und besondere Bauaufträge bietet, sowie einen etwas veränderten Spielablauf hat.

So spielt ihr mit einer Erweiterung

Jede der Erweiterungen hier funktioniert im Aufbau genau wie die Henker-Erweiterung im Grundspiel: Ihr sucht euch genau 1 Erweiterung davon aus und mischt die 6 (bzw. 7 bei der Erweiterung „Die mächtigen Oberhäupter“) Karten davon zusätzlich in den Stapel der 18 Karten des Grundspiels.

Jede Karte aus einer Erweiterung hat ein Symbol in der rechten unteren Ecke, sodass ihr die Karten gut voneinander unterscheiden könnt.

BESONDERHEITEN IM SPIELABLAUF

Sobald dein Totenkopfstapel fertiggestellt ist, führst du keine weiteren Züge mehr durch. Bei manchen Personenzahlen kann es vorkommen, dass ihr noch übrige Karten auf euren Händen oder auf dem Friedhof habt, obwohl das Spiel bereits beendet ist.

Solltet ihr mit 4 Personen spielen wollen, baut die Totenkopfstapel so, dass in der untersten Ebene 3 Karten liegen, wie ihr es aus dem 3-Personen-Spiel kennt.

Erweiterung: Die Dichter

Dichter genießen die Anwesenheit der Verliebten - jedoch nur derer, die einsam sind.

Spielmaterial

6 Karten mit je 2 Köpfen Dichter  x6 Bauern  x1 Verliebte  x1
Adlige  x1 Priester  x1 Schurken  x2

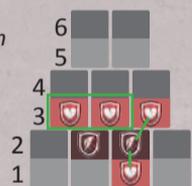
Wertung

4  für jeden angrenzenden , der kein Teil eines Paares ist und daher nicht gewertet werden kann.

Dichter wollen sich direkt neben einsamen Verliebten aufhalten. Daher bringt dir jeder Dichter neben einem einzelnen Verliebten, der nicht Teil eines Paares ist, 4 .

Wenn eine ungerade Anzahl von Verliebten miteinander verbunden ist, musst du dich vor ihrer Wertung entscheiden, welche davon ein Paar bilden und welche von ihnen alleine bleiben.

Die beiden Verliebten auf der linken Seite der dritten Reihe bilden ein Paar. Der linke Dichter in Reihe 2 liegt benachbart zum Pärchen und zu keinem einzelnen Verliebten. Er bringt daher keine . Der am weitesten rechts liegende Dichter befindet sich angrenzend zu 2 einzelnen Verliebten und bringt daher 8 .



Erweiterung: Die Händler

Händler schätzen die Anwesenheit der Bauern. Wenn Schurken den wertvollen Waren jedoch zu nah kommen, dann kann es gefährlich werden.

Spielmaterial

6 Karten mit je 2 Köpfen Händler  x5 Bauern  x2 Verliebte  x2
Adlige  x0 Priester  x1 Schurken  x2

Wertung

2  für jeden angrenzenden .

-2  für jeden angrenzenden .

Du erhältst 2  für jeden Bauern, der angrenzend zu einem Händler liegt, verlierst aber auch jeweils 2  für jeden Schurken, der sich direkt neben einem Händler befindet.

Der Händler in Reihe 5 bringt dir 4 Punkte – je 2 Punkte für jeden angrenzenden Bauern. Der Händler in Reihe 2 bringt 2 Punkte, da er neben einem Bauern liegt, aber da 2 Schurken an ihn angrenzen, verliert er auch 4 Punkte.

Hier würden dir die beiden Händler also insgesamt 2 Punkte bringen.



Erweiterung: Die Oberhäupter

Die Oberhäupter genießen es, ihre Unterstützendschar um sich zu haben. Je mehr von ihnen sich in ihrer direkten Umgebung tummeln, desto besser.

Spielmaterial

6 Karten mit je 2 Köpfen Oberhäupter  x5 Bauern  x2 Verliebte  x2
Adlige  x1 Priester  x1 Schurken  x1

Hinweis: Totenköpfe gelten als **miteinander verbunden**, wenn sie angrenzend zueinander ausliegen oder über eine durchgehende Verbindung aus einer oder mehreren Karten der entsprechenden gleichen Art erreichbar sind.

Wertung

1  für jeden verbundenen Schädel der vorgegebenen Art.

Die Oberhäupter möchten sich am liebsten neben großen Gruppen ihrer Unterstützenden befinden. Für jeden Totenkopf, der der Totenkopfart auf dem Oberhaupt entspricht und der auf direktem und durchgehendem Wege über dieses Symbol mit ihm verbunden ist, erhältst du 1 .

Das Adligen-Oberhaupt in Reihe 6 bringt 1 Punkt, da sich ein Adliger angrenzend zu ihm befindet. Das Bauern-Oberhaupt in Reihe 1 bringt 2 Punkte, da er mit 2 weiteren Bauern verbunden ist. Hier würden dir die Oberhäupter also insgesamt 3 Punkte bringen.



Erweiterung: Die mächtigen Oberhäupter

Die mächtigen Oberhäupter dulden vor allem die Gesellschaft der anderen hochrangigen Oberhäupter, ganz gleich welcher Art.



Spielmaterial

1 Karte mit 2 Köpfen Mächtige Oberhäupter x2

Spielaufbau

Besonderheit: Mischt sowohl diese Karte, als auch die 6 Karten der Erweiterung „Die Oberhäupter“ in die Karten des Grundspiels ein. Einer der Kartenstapel auf dem Friedhof wird in diesem Fall 1 Karte mehr, also 4 statt 3, haben. Welcher das ist, spielt keine Rolle.

Wertung

1 ★ für jedes verbundene Oberhaupt.

Die mächtigen Oberhäupter möchten sich direkt neben anderen Oberhäuptern befinden. Dabei spielt das Symbol auf dem Oberhaupt keine Rolle. Für jedes auf direktem und durchgehendem Wege verbundene Oberhaupt erhältst du 1 ★. Das andere mächtige Oberhaupt, das auf der Karte zu sehen ist, zählt ebenfalls mit.

Die mächtigen Oberhäupter in Reihe 3 und 4 bringen jeweils 5 Punkte: Je 1 Punkt für jedes verbundene, andere Oberhaupt, sowie das andere mächtige Oberhaupt. Keiner von ihnen ist jedoch mit dem Adligen-Oberhaupt in Reihe 6 verbunden. Hier würden dir die beiden mächtigen Oberhäupter also insgesamt 10 Punkte bringen.



Solo-Erweiterung: Die Reliquien

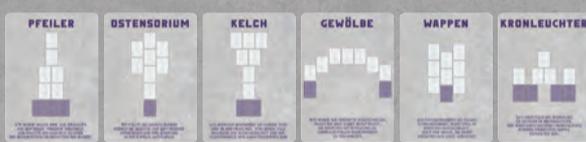
Eine Solo-Variante von Dustin Dobson und Mike Mullins

Du hast die ehrenhafte Aufgabe zugesprochen bekommen, das Beinhaus von Sedlec mit deinen edlen Knochen-Kunstwerken zu schmücken. Tüftele an deinen Entwürfen ... und wer weiß? Vielleicht wird es dein Kunstwerk sein, das eines Tages zu einer berühmten Reliquie wird und dieser Kapelle zu ganz besonderem Ruhm verhilft.

Spielmaterial

6 Karten

Vorderseite:
Reliquie



Rückseite:
Wertung



Spielaufbau

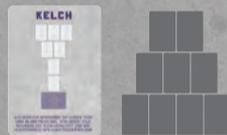
Ziehe 1 zufällige Reliquien-Karte. Sie zeigt dir den Aufbau deiner Reliquie in dieser Partie. Ziehe 1 weitere zufällige Reliquien-Karte und drehe sie um, sodass sie die Wertungsbedingung zeigt. Lege beide Karten vor dir aus. Die übrigen 4 Karten kannst du zurück in die Schachtel legen.

Mische die 18 Karten aus dem Grundspiel. Erschaffe den Friedhof, indem du 4 möglichst gleich große verdeckte Stapel in einem 2x2 Raster auslegst.

Wähle 2 Kartenstapel aus dem Friedhof und drehe jeweils die oberste Karte um. Dann lege 1 von ihnen aus, um den Bau deiner Reliquie zu beginnen. Die bekannten Stapelregeln aus dem Grundspiel gelten mit einigen Besonderheiten auch in dieser Solo-Variante.

Spielablauf

Du errichtest in dieser Solo-Herausforderung 2 Dinge: Einerseits deine Reliquie, die die Form hat, die du auf der Reliquien-Karte siehst. Andererseits einen Totenkopfstapel, der pyramidenförmig aufgebaut ist, wie im Grundspiel für 2 Personen. Beide werden am Ende jeweils aus 9 Karten bestehen.



Anders als im Grundspiel hast du keine Karten auf der Hand. Jede Karte legst du direkt vom Friedhof auf ihren endgültigen Platz in einem der beiden Bauprojekte. In deinem Zug kannst du daher entweder **graben** oder **aufsammeln**:

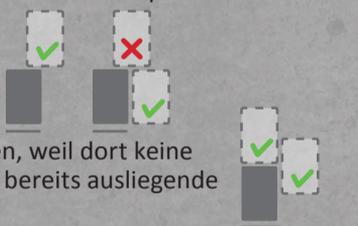
Graben: Wähle 2 verdeckte Kartenstapel vom Friedhof. Drehe die jeweils oberste Karte der beiden Stapel um, sodass sie offen auf den Stapeln ausliegen. Wähle dann 1 von ihnen und lege sie entweder in deine Reliquie oder in den Totenkopfstapel.

Aufsammeln: Wähle 1 offenliegende Karte aus dem Friedhof und lege sie entweder in deine Reliquie oder in den Totenkopfstapel.

Die Regeln des Stapels

Den Totenkopfstapel baust du wie im Grundspiel. Deine Reliquie baust du wie folgt: Die ersten Karten musst du jeweils auf eines der Felder legen, die auf der Reliquien-Karte lila angezeigt sind. Diese Plätze bilden das Fundament deiner Reliquie.

Karten, die du später in höhere Ebenen in deiner Reliquie auslegst, müssen von jeder benachbart liegenden Karte darunter unterstützt werden. Manchmal liegt auch nur 1 Karte darunter (statt 2 wie sonst).



Karten, die von unten keine Unterstützung erhalten können, weil dort keine andere Karte ausliegt, müssen seitlich an mindestens eine bereits ausliegende Karte angelegt werden.

Spielende

Das Spiel endet, wenn du je 9 Karten in den Totenkopfstapel und deine Reliquie gebaut hast. Werte deine Karten und beachte dabei Effekte, die vor dem Werten aktiv werden, sowie Wertungseffekte, die währenddessen zu tragen kommen.

- 60 Punkte: Bescheidener Mönch
- 65 Punkte: Gebilligter Baumeister
- 70 Punkte: Renommierter Schöpfer
- 75+ Punkte: Legendärer Kunsthandwerker

Impressum

Autor: Dustin Dobson

Illustrationen: Marty Cobb

Grafik dt. Version: atelier198

Redaktion: Kaddy Arendt

Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter

Realisation: Matthias Nagy



© 2023 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindestr. 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.

