

Die Gallier von Tschamut - Spielanleitung

für 8 bis 18 Spieler.

Hintergrund

Kurz vor dem Oberalppass liegt das kleine Dorf Tschamut. Seit einiger Zeit wird das Dorf jede Nacht von Römern heimgesucht. Jede Nacht geschieht ein Verbrechen und ein Gallier fällt den Römern zum Opfer. Die Gallier versuchen herauszufinden, wer unter ihnen zu den Römern gehört, bevor alle Gallier verschwinden.

Spielziel: Gallier: die Römer beseitigen. / Römer: die Gallier beseitigen.

Die Römer: Jede Nacht **verschlingen** sie einen Gallier. Tagsüber versuchen sie ihre wahre Identität **zu verbergen**. Es gibt 1, 2, 3 oder 4 Römer, abhängig von der Spieleranzahl und angewandten Varianten....

Die Gallier: Jede Nacht fällt einer von ihnen **den Römern zum Opfer**, dieser Spieler scheidet aus. Die Gallier (alle verbliebenen Mitspieler) treffen sich jeden Morgen, um die Römer unter ihnen herauszufinden. Nach einer **Diskussion bestimmen** sie einen Spieler, der aus dem Spiel ausscheidet.

Spielmaterial: 24 Karten



Der Römer (4Stk.): Er hat keine Sonderfähigkeit. Seine einzige Waffe ist das töten.



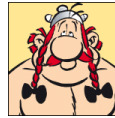
Der normale Gallier (13Stk.): Er hat keine Sonderfähigkeit. Seine einzigen Waffen sind, das **Verhalten** der anderen Spieler zu deuten, um die Römer zu identifizieren und seine **Überzeugungskraft**, um sein Ausscheiden zu verhindern, da er ja unschuldig ist.



Archaeopterix: Jede Nacht darf er die **wahre Identität** eines beliebigen Spielers erfahren. Er muss den anderen Dorfbewohnern helfen, aber dabei sehr vorsichtig sein, sonst wird er bevorzugtes Ziel der Römer.



Keskoni: Wenn er von den Römern erwischt oder von den Galliern unschuldiger Weise **eliminiert wird**, hat er die Möglichkeit, einen beliebigen Spieler zu bestimmen, der ebenfalls ausscheidet.



Obelix: In dem er seinen berühmten Hinkelstein an zwei beliebige Spieler ausversehen fallen lässt, erzielt er, dass sich diese zwei unsterblich ineinander **verlieben**. In der ersten Runde in der Vorbereitungsphase bestimmt er zwei Spieler (egal, ob Mann oder Frau). Diese beiden verlieben sich ineinander. Er kann auch sich selbst bestimmen. Wenn einer der beiden Verliebten ausscheidet, stirbt der andere Verliebte vor Kummer und scheidet ebenfalls aus. Ein Verliebter darf nie gegen seinen Verliebten stimmen. **Achtung:** Wenn einer der beiden Verliebten ein **Römer** ist und der andere ein **Gallier** haben diese beiden Spieler ein anderes Spielziel. Um in Ruhe ihre Liebe ausleben zu können und um die Partie zu gewinnen, müssen sie alle anderen Spieler unter Beachtung der Spielregeln eliminieren.



Miraculix: Er kann zwei sehr starke **Zaubertränke** zusammenstellen: Einen **Heiltrank**, um einen Spieler, der Opfer der Römer wurde, wieder ins Spiel zurückzuholen und ein **Gift** um einen beliebigen Spieler zu töten. Er kann diese Zaubertränke **jeweils nur 1x** im Verlauf der Partie nutzen. Er kann beide Zaubertränke in der **selben Nacht** einsetzen. Am Morgen, nachdem Miraculix einen Zaubertrank eingesetzt hat, kann es **keinen, einen oder zwei** Tote geben. Er kann den Heiltrank auch bei sich anwenden und sich selbst heilen. Wenn nach der Erfahrung einiger Partien die Rolle des Miraculix zu mächtig erscheint, kann seine Zauberkraft auf einen Zaubertrank pro Partie reduziert werden.



Asterix: Asterix kann versuchen, mit halb geöffneten Augen die Römer während ihrer Wachphase **auszuspionieren**. Wenn er dabei von den Römern erwischt wird, kann er sofort aus dem Spiel ausscheiden (dies wird von den Römern schweigsam bestimmt) und es gibt in dieser Nacht kein anderes Opfer. Asterix kann nur nachts während der Wachphase der Römer spionieren.





Majestix: Diese Karte wird einem Spieler zusätzlich zu seiner Identitätskarte anvertraut. Majestix wird von den anderen Spielern durch relative Mehrheit **gewählt**. Die Ehre Majestix zu sein, kann nicht verweigert werden. Diese Stimme zählt **doppelt**. Sollte dieser Spieler ausscheiden, ernennt er mit seinem letzten Atemzug einen Nachfolger.



Heuchlerix: Wenn in einer Partie diese Karte enthalten sein soll, kommen zwei Identitätskarten "normaler Gallier" zusätzlich vor Beginn der Partie ins Spiel. Nachdem die Identitätskarten alle verteilt wurden, werden die zwei übrigen verdeckt in die Tischmitte gelegt sobald Heuchlerix an der Reihe ist in der Vorbereitungsphase der ersten Nacht darf er sich die beiden Karten ansehen und seine eigene mit einer der beiden **Karten austauschen**. Wenn beide Karten Römer sind, **muss** er den Tausch vornehmen. Die gewählte Identität bleibt bis Spielende beibehalten.

Spielablauf Vorbereitung

Die Spieler bestimmen einen **Spielleiter**. Er wird entweder gewählt oder per Zufall bestimmt. Er spielt nicht mit, sondern führt die anderen Spieler durch die Partie. Für die ersten Partien ist es wohl am besten einen Spieler zu bestimmen, der die meiste Erfahrung mit dem Spiel hat oder sich bereits als guter Spielleiter erwiesen hat und für die notwendige Stimmung sorgen kann. Der Spielleiter gibt jedem Spieler **verdeckt eine Identitätskarte**. Die Spieler sehen sich ihre Karte an und legen sie verdeckt vor sich ab und der Spielleiter kündigt die erste Nacht an. Bei den Worten (oder ähnlichem) "die Nacht zieht über euer Dorf herein, das ganze Dorf schläft" senken die Spieler den Kopf und schließen die Augen. Anschließend ruft der Spielleiter die verschiedenen Charaktere auf.

Wichtig: Wenn der Spielleiter einen Charakter aufruft, öffnet nur dieser die Augen, alle anderen Spieler halten die Augen geschlossen.

VORBEREITUNGSPHASE

1. Der Spielleiter ruft den **Heuchlerix** auf.
Der Spielleiter sagt "Heuchlerix erwache!". Der Spieler, der die Karte Heuchlerix hat, öffnet die Augen und sieht sich die zwei verdeckt ausliegenden Karten in der Tischmitte an und tauscht evtl. seine Charakterkarte aus. Der Spielleiter spricht anschließend "Heuchlerix schläft

wieder ein" und dieser schließt die Augen.

2. Der Spielleiter ruft **Obelix** auf.

Der Spielleiter sagt "Obelix erwache!" und der entsprechende Spieler öffnet die Augen und bestimmt zwei Spieler (evtl. sich selbst). Der Spielleiter geht einmal um den Tisch und tippt im Vorbeigehen den von Obelix bestimmten Spielern auf die Schulter, so dass sie wissen, dass sie die Verliebten sind. Der Spielleiter spricht anschließend "Obelix schläft wieder ein" und Obelix schließt die Augen.

3. Der Spielleiter ruft die **Verliebten**.

Der Spielleiter sagt "Die Verliebten erwachen, erkennen sich und schlafen wieder ein!". Die beiden Spieler geben sich zu erkennen, ohne aber einander ihre wahre Identität preis zu geben. Anschließend geht der Spielleiter zum normalen Spielablauf über.

ABLAUF DER NORMALEN SPIELRUNDE

Der Ablauf einer normalen Spielrunde variiert abhängig von den teilnehmenden und übrig gebliebenen Charakteren. Die Charaktere werden immer in dieser Reihenfolge aufgerufen:

1. Der Spielleiter ruft den **Archaeopterix**.

Der Spielleiter sagt "der Archaeopterix erwache und bestimmt eine Person, deren wahre Identität er erfahren will!". Archaeopterix öffnet die Augen und zeigt mit dem Finger auf einen Spieler. Der Spielleiter zeigt dem Archaeopterix dessen Identitätskarte. Der Spielleiter sagt " Archaeopterix schläft wieder ein!" und Archaeopterix senkt den Kopf und schließt die Augen. (Anm. Besser ist es evtl. die Identität aufzuschreiben und Archaeopterix zu zeigen)

2. Der Spielleiter ruft die **Römer**.

Der Spielleiter sagt "Römer erwacht, gebet euch zu erkennen und bestimmt ein neues Opfer!". Die Römer heben die Köpfe, öffnen die Augen und bestimmen **schweigend** ein Opfer. Während dessen kann **Asterix** versuchen zu spionieren (indem er die Augen vorsichtig öffnet). Er ist nicht gezwungen zu spionieren. Wenn er dabei allerdings von den Römern erwischt wird, können die Römer auch ihn als Opfer bestimmen, auch wenn sie sich bereits auf ein anderes Opfer geeinigt haben sollten.





3. Der Spielleiter ruft **Miraculix** auf.

Der Spielleiter sagt "Miraculix, erwache! Ich zeige dir das Opfer der Römer. Willst Du das Opfer mit deinem Heiltrank retten? Oder setzt du das Gift ein?". Der Spielleiter zeigt Miraculix stumm das Opfer der Römer. Miraculix muss das Opfer nicht retten. Er kann die Runde, in der er seine Zaubertränke einsetzt, frei wählen. Wenn er einen Zaubertrank einsetzt, zeigt er schweigend auf einen Spieler und streckt den Daumen nach oben, wenn er den Heiltrank einsetzen will und nach unten, wenn er das Gift einsetzen will.

!! Es gilt zu beachten, dass immer nur die Spieler die Augen öffnen dürfen, die vom Spielleiter dazu aufgefordert werden !!

4. Der Spielleiter weckt das ganze Dorf.

Der Spielleiter sagt "Es graut der Morgen, das Dorf erwacht, alle Gallier wachen auf, außer ..."

4.1 Der Spielleiter zeigt auf die **Opfer** der Römer und Miraculix. Diese Spieler drehen ihre Charakterkarte um. Sie scheiden aus dem Spiel aus und dürfen mit den anderen Spielern in keiner Weise mehr kommunizieren.

4.2 Wenn eines der Opfer **Keskonrix** ist, darf er sofort einen Spieler bestimmen, der ebenfalls ausscheidet.

4.3 Wenn eines der Opfer **verliebt** ist, stirbt der andere Verliebte sofort vor Kummer und scheidet ebenfalls aus.

Wenn eines der Opfer **Majestix** ist, bestimmt er seinen Nachfolger.

5. Das Dorf berät über die Verdächtigen.

Der Spielleiter **moderiert die Diskussion der Gallier über die Verdächtigen.**

Ein verdächtiges Geräusch, ein auffälliges Verhalten eines anderen Spielers oder bestimmte Stimmabgaben können Indizien sein, anhand derer die Gallier herausfinden können, wer ein Römer ist. In der Diskussionsphase sind folgende Ziele nicht außer Acht zu lassen:

Jeder Gallier versucht einen **Römer zu erkennen** und gegen ihn zu stimmen.

Die Römer müssen sich wie **normale Gallier verhalten.**

Der alte Archaeopterix und der kleine Asterix müssen versuchen, den anderen Galliern zu **helfen.** Sie dürfen dabei sich selbst nicht zu sehr in Gefahr bringen, wenn sie ihre Identität preisgeben.

Die Verliebten müssen sich gegenseitig **schützen.**

Jeder Spieler hat das Recht, sich für einen anderen auszugeben. Die Diskussionsphase ist das **Herzstück** des Spiels. Egal, ob du

lügst, bluffst oder nur die Wahrheit sagst: Bleib glaubwürdig

6. Das Dorf **wählt.**

Die Spieler stimmen darüber ab, welcher unter ihnen als Römer **verdächtig** wird und aus dem Spiel ausscheiden soll. Auf Zeichen des Spielleiters zeigt jeder Spieler auf einen Mitspieler. Der Spieler, der die meisten Stimmen erhält, scheidet aus. Denke daran, dass die Stimme des Majestix doppelt zählt. Bei Gleichstand entscheidet die Stimme des Majestix, wenn er für einen der Spieler gestimmt hat. Wenn nicht, stimmen alle Spieler erneut ab. Herrscht dabei erneut Gleichstand, scheidet kein Spieler aus. Ein Spieler, der ausscheidet, dreht seine Charakterkarte um und darf in keiner Weise mit den anderen Spielern kommunizieren.

7. Das Dorf **schläft** ein.

Der Spielleiter sagt "Die Nacht bricht erneut über das Dorf herein, alle Gallier schlafen!". Das Spiel wird mit einer normalen Spielrunde fortgesetzt, mit **Phase 1.**

SIEGBEDINGUNGEN: Die **Gallier** gewinnen, wenn es ihnen gelingt, alle Römer zu eliminieren. Die **Römer** gewinnen, wenn sie alle Gallier eliminieren. Sonderfall: Wenn die **Verliebten** je ein Gallier und ein Römer sind, gewinnen sie, wenn alle anderen Spieler ausgeschieden sind.

TIPPS FÜR DEN SPIELLEITER

Die **Rolle ist wesentlich für den Spielspass:** Von deinem Talent hängt die Stimmung der Partie ab. Dank dir werden die Mitspieler einen angenehmen Abend verbringen. Sprich mit lauter, schmetternder Stimme und wenn du merkst, dass die Diskussionen in ihrer Intensität nachlassen, feure deren Hitzigkeit an. Die Sätze für die einzelnen Phasen in der Nacht sind nur um die einzelnen Phasen auszuschnürcen. Mit erfahrenen Spielern sollten die Gallier mit den Sonderfähigkeiten eingesetzt werden, diese Partien sind interessanter. Wenn Du mit Anfängern spielst, sollten Charaktere nach und nach eingeführt werden. Das Ambiente macht den Großteil der Freude aus. Die Spieldauer ist kurz. Wenn Ihr an einem Abend mehrere Partien spielt, solltet Ihr eine unterschiedliche Zusammensetzung der Charaktere verwenden.

Wichtige Anmerkung:

Wenn du sprichst, solltest du darauf achten, den Spielern keine Hinweise zu geben. Zum Beispiel: "Ich rufe den Asterix, oh Pardon, die Asterix". Wenn du Charaktere aufrufst, sprich nicht in die Richtung der Aufgerufenen, die Mitspieler könnten ihren Sitzplatz erschließen.

Damit das Spiel zügig vonstatten geht: Wenn sich die Römer nicht auf ein Opfer

einigen können: Pech für die Römer. Unterbrich deren Runde und es gibt in dieser Nacht kein Opfer zu beklagen. Wenn der Charakter des Asterix gespielt wird,

dürfen die Spieler nachts nicht die Köpfe senken oder die Hände vor die Augen nehmen, sonst ist es für Asterix unmöglich, unbeobachtet zu spionieren. Wenn Archaeopterix die Charakterkarte eines Spielers ansehen kann, sollte der Spielleiter die Charakterkarte ganz vorsichtig umdrehen, um nichts durch Geräusche zu verraten. (Anm. Besser ist es evtl. die Identitäten aufzuschreiben und Archaeopterix zu zeigen - natürlich ohne, dass dabei die Position von Archaeopterix hervorgeht) Geh eine ganze Runde um den Tisch, um die beiden Verliebten zu bestimmen. Wenn wenig Spieler an der Partie teilnehmen, kann auch der Spielleiter eine zusätzliche Rolle übernehmen.

TIPPS FÜR DIE SPIELER

- Römer: Ein beliebtes und oft nützliches Mittel, um die anderen Römer zu schützen ist die Taktik, gegen einen Römer zu stimmen. Nur sollten die Gallier dies auch bemerken.
- Archaeopterix: Achtung, wenn du einen Römer entdeckt hast, solltest du deine Identität bekannt geben, um diesen zu entlarven, auch wenn du dich dabei opferst. Nur nicht zu früh!
- Asterix: Dies ist ein sehr mächtiger aber auch gefährlicher Charakter. Zögere nicht, deine Fähigkeit einzusetzen. Das kann zwar gefährlich sein, aber du solltest von deiner Eigenschaft profitieren, bevor du ausscheidest.
- Keskonix: Wenn du das Gefühl hast, eine Abstimmung läuft zu deinen Ungunsten, kann es hilfreich sein, deine wahre Identität Preis zu geben.
- Obelix: Wenn du dich selbst als einen der Verliebten bestimmst, solltest du dir als Partner keinen Spieler aussuchen, der eine "große Klappe" hat.
- Majestix: Versuche die Rolle des Hauptmanns zu übernehmen und plane deinen Feldzug. Sei stolz auf diese Rolle und hefte dir die Karte an die Brust.
- Miraculix: Am Ende der Partie wird diese Rolle sehr wertvoll, deshalb solltest du mit den Zaubertränken entsprechend sparsam umgehen.

ÜBERSICHT SPIELREIHENFOLGE

- Vorbereitungsphase
1. Das Dorf schläft ein
 2. Heuchlerix
 3. Obelix
 4. Die Verliebten

- Normale Runde
1. Archaeopterix
 2. Die Römer
 3. Miraculix
 4. Das Dorf wacht auf
 5. Wahl

