

DIA DE LOS MUERTOS

DER TAG DER TOTEN

Ein Spiel für 2 - 6 Skelette von Henning Poehl, basierend auf dem Kartenspiel „Zombie Rally“ von Adam Loper und Peter Spahos, Snarling Badger Games.



Spielziel und Spielthema

Auf einem mexikanischen Friedhof wird der alljährliche „Dia de los Muertos“ gefeiert – der Tag der lebenden Toten. Die Spieler sind Skelette, die nichts mehr in ihren Gräbern hält! Bei gruseliger Musik, haarsträubendem Tanz und herzhaftem Schmaus feiern die Toten gemeinsam mit den Lebenden.

Mit List und Tücke versuchen die Gerippe, möglichst an allen Festivitäten teilzunehmen und möglichst ihre Körperteile beisammen zu halten, bevor sie wieder in ihre Gräber zurückkehren müssen. Doch sie haben ihre Rechnung ohne die anderen Skelette, den Hund und den Totengräber gemacht, die ihnen nach ihren Gebeinen trachten ...

Spielmaterial

1 Spielbrett

8 Spielfiguren mit Plastikstellfüßen:

- 6 Skelette (nummeriert von 1-6)
- 1 Totengräber
- 1 Hund

99 Karten:

6 Spielreihenfolge-Karten

(mit den Zahlen 1 - 4 auf der Vorderseite, 5 + 6 auf der Rückseite)

12 Skelettkarten:

- 6 x Skelettoberteil und
- 6 x Skelettunterteil

9 Totenfestkarten:

- 3 x Totenmusik
(1 Siegpunkt),
- 3 x Totentanz
(2 Siegpunkte) und
- 3 x Totenschmaus
(3 Siegpunkte)

Je 1 davon ist Ersatz

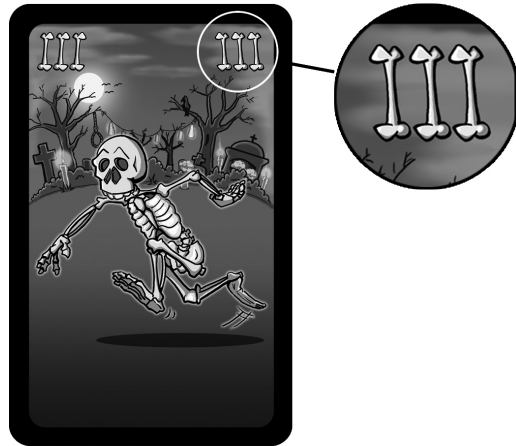
6 Übersichtskarten

66 Aktions-Bewegungs-Karten

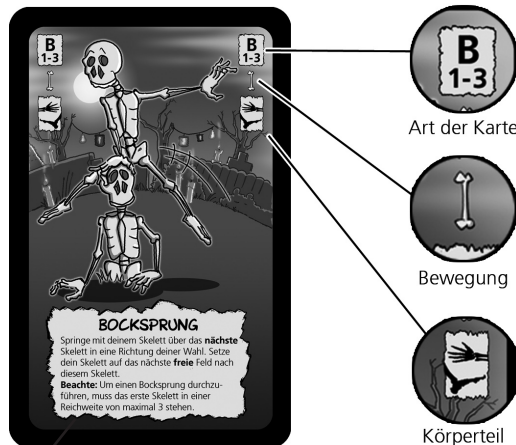
Erläuterung der Karten und der Symbole

Die 66 *Aktions-Bewegungs-Karten* sind doppelseitig bedruckt. Man kann Karten entweder für eine Aktion (Vorderseite) oder zur Bewegung (Rückseite) nutzen.

Auf der Rückseite sind 1 bis 3 größere Knochen, die die maximale Bewegungsweite anzeigen.



Die Kästchen auf der Vorderseite zeigen verschiedene Aktionsmöglichkeiten.



Unten auf jeder *Aktionskarte* ist beschrieben, wie die Aktion wirkt.

Die Art der Karte

Die Farbe des Kürzels gibt die Art der Karte an:

rot

= direkter Angriff

blau

= zufälliger Angriff

schwarz

= kein Angriff

weiß

= Reaktionskarte, kann nicht während des eigenen Zuges ausgespielt werden.

Die Zahlen, die sich manchmal unter dem Kürzel befinden, zeigen die Reichweite der auf den Karten angegebenen Aktionen an.

Die Bewegung

Sie zeigt zur Information wie die Rückseite die Bewegungsweite an.

Der Körperteil

Für verschiedene Aktionen benötigt man bestimmte Körperteile. Besitzt ein Spieler die entsprechenden Glieder nicht mehr, so kann er die Aktion nicht mehr durchführen. Er kann die Karte zwar als Aktion spielen, die Aktion hat dann aber keine Auswirkung.

Spielaufbau

Das Spielbrett wird in die Mitte des Spieltisches gelegt. Es zeigt einen durchnummerierten Kurs, manche Felder haben spezielle Funktionen. Auf einem Feld können beliebig viele Skelette stehen.

Bei drei bis sechs Spielern werden jeweils zwei der *Totenfestkarten* *Totenschmaus*, *Totenmusik* und *Totentanz* so auf die dazugehörigen Felder (19, 21 und 24) gelegt, dass die Kartenseiten mit den Zahlen zu sehen sind.

Bei zwei Spielern kommt nur eine *Totenfestkarte* auf jedes Feld.

Die restlichen *Totenfestkarten* kommen aus dem Spiel.

Der Hund wird auf Feld 30 gestellt und der Totengräber auf die 32 bei der Schaufel am Zielfeld.

Jeder Spieler erhält zwei *Skelettkarten* (je ein Oberteil und je ein Unterteil), eine *Reihenfolgekarte*, eine *Übersichtskarte* und eine Skelettfigur seiner Wahl, die er auf das Startfeld stellt.

Die *Skelettkarten* werden so zusammengelegt, dass sich das Bild eines Skelettes mit zwei Armen und zwei Beinen ergibt.

Hinweis: Die Motive auf den *Skelettkarten* sind unabhängig von den Motiven auf den Skelettfiguren.

Die *Reihenfolgekarte* wird daneben ausgelegt.

Alle *Aktions-Bewegungs-Karten* werden zusammen gemischt und verdeckt als Nachziehstapel neben das Spielbrett gelegt (so dass nur die Rückseiten zu sehen sind).

Jeder Spieler erhält verdeckt vier Karten, die er auf die Hand nimmt.

Die Karten werden gefächert gehalten, so dass die Aktionen auf den Vorderseiten nur von dem jeweiligen Spieler und die Rückseiten von allen Spielern zu sehen sind.

Jeder Spieler kann somit beim anderen Spieler sehen, wie viele Bewegungspunkte, nicht aber, welche Aktionen dieser zur Verfügung hat.

Spielablauf

Das Spiel wird rundenweise gespielt.

Jede Runde besteht aus 4 Phasen:

- 1.) Reihenfolge festlegen
- 2.) Karten verdeckt ablegen
- 3.) Aktionen und Bewegungen
- 4.) Karten tauschen

1.) Festlegen der Reihenfolge

Zuerst ist der Spieler an der Reihe, der auf dem Spielfeld mit der niedrigsten Zahl steht. Bei Gleichstand beginnt, wer die wenigsten

Bewegungspunkte auf der Hand hat.

Bei Gleichstand ist früher an der Reihe, wer weniger Körperteile hat. Ggf. beginnt, wessen Skelett die niedrigere Nummer hat.

Der Startspieler dreht seine *Reihenfolgekarte* auf die Eins, dann dreht der nächste Spieler seine Karte auf die Zwei usw.

2.) Verdecktes Ablegen von Karten

Nun legen die Spieler der Reihe nach jeweils verdeckt eine Karte auf ihrer *Reihenfolgekarte* so ab, dass die Knochen hinten auf der gespielten Karte sowie die jeweilige Nummer der *Reihenfolgekarte* zu sehen sind.

3.) Aktionen und Bewegungen

Die Spieler legen jetzt der Reihe nach fest, ob ihre jeweilige Karte zur Bewegung oder für eine Aktion genutzt wird.

Ein Spieler, der eine Bewegung spielen möchte, führt die Bewegung durch und legt dann die Karte auf einen Ablagestapel.

Ein Spieler, der eine Aktion spielen möchte, dreht seine ausgespielte Karte um und führt die auf der Karte angegebene Aktion durch. Wie ein Spieler seine ausgelegte Karte spielen möchte, muss er immer erst entscheiden, wenn er an der Reihe ist.

Beachte: Hat ein Spieler nur noch eine Karte, dann darf er sie nicht als Bewegung spielen, sondern muss sie als Aktion spielen, damit er anschließend zwei Karten nachziehen kann.

Bewegung

Der Spieler zieht sein Skelett um die ihm erlaubte Anzahl Felder weiter, maximal um die Anzahl der Knochen auf der Karte.

Eingeschränkt wird die Bewegung, wenn ein Skelett schon Körperteile verloren hat:

- Ein Skelett, das nur ein Bein hat, kann sich maximal zwei Felder weit bewegen.
- Ein Skelett, das keine Beine hat, kann sich gemäß der Anzahl seiner Arme bewegen (zwei Arme zwei Felder, ein Arm ein Feld).

- Ein Skelett mit einem Arm und ohne Beine kann sich nur ein Feld weit bewegen.

Ein Skelett kann immer freiwillig weniger Felder gehen, als ihm zur Verfügung stehen.

Die Bewegung eines Skeletts endet auf jeden Fall sofort auf den Feldern der *Totenfestkarten* (19, 21 und 24) und den Knochenverstecken des Hundes (29, 30 und 31) und im Ziel (32). Kein Spieler kann in **einem** Zug diese Felder betreten und wieder verlassen.

Felder, auf denen der Hund oder der Totengräber steht, dürfen nicht betreten werden. Es ist auch nicht möglich, dass ein Skelett über ein Feld hinweg zieht, auf dem der Hund oder der Totengräber steht.

Auf den Feldern mit den grünen Zahlen (1, 2 und 3) darf nur in Pfeilrichtung gezogen werden.

Die Felder mit den roten Zahlen (25 bis 28) dürfen von einem Skelett nur betreten werden, wenn der Totengräber den Weg frei gegeben hat. Auf diesen Feldern dürfen die Skelette nur noch in Pfeilrichtung gezogen werden.

Einsammeln von Totenfestkarten

Ein Spieler, der ein Totenfest-Kartenfeld betritt, erhält eine Karte, die dort ausliegt. Die Kartenfelder können nur jeweils über die Felder 18, 20 und 23 betreten und verlassen werden.

Er muss diese Karte offen vor sich auslegen, so dass sie jeder Spieler sehen kann. Sobald eine *Totenfestkarte* gezogen wurde, wird der Totengräber ein Feld in Richtung Start vorgezogen (bei zwei Spielern wird der Totengräber zwei Felder vorgezogen).

Jeder Spieler darf nur verschiedene *Totenfestkarten* sammeln. Ein Spieler kann also nicht auf einem Feld mehrere gleiche Karten sammeln.

Bewegung des Totengräbers



Der Totengräber beginnt seinen Weg im Ziel und bewegt sich von dort aus über die Felder mit den roten Zahlen (28 bis 25) entgegen der Pfeilrichtung. Er wird jedesmal, wenn eine *Totenfestkarte* neu von den Kartenfeldern gezogen wird, ein Feld vorbewegt. Wenn die sechste und letzte Karte gezogen wird, steht der Totengräber

auf der 17, und der Spieler, der die letzte *Totenfestkarte* gezogen hat, darf bestimmen, welches der drei umliegenden Felder (5, 7, 16) vom Totengräber bis zum Ende des Spiels blockiert wird. Steht ein Skelett auf dem Feld, auf das der Totengräber ziehen möchte, so muss das Skelett ausweichen. Der Spieler, dem das Skelett gehört, entscheidet, auf welches Feld sein Skelett ausweicht.

Die Aktionen Bocksprung und Hechtsprung können nicht über den Totengräber hinweg durchgeführt werden.

Beachte: Ein Skelett, das auf dem Feld 31 steht, kann vorübergehend eingemauert werden, wenn der Totengräber auf der 17 steht.

Bewegung des Hundes



Ein Spieler, der eine Bewegungskarte ausführt, kann seine Bewegungspunkte auch dafür nutzen,

den Hund anstelle des Skeletts zu bewegen. Dabei kann er die Bewegungspunkte beliebig aufteilen.

Des Weiteren kann er auch Punkte zum Bewegen des Hundes nutzen, die er selber gar nicht verwenden kann (weil er nicht mehr genügend Körperteile besitzt).

Beispiel: Ein Skelett mit einem Arm und ohne Beine kann sich nur ein Feld weit bewegen, wenn es

eine Bewegungskarte von drei spielt. Es kann die zwei verbleibenden Bewegungspunkte dazu nutzen, um den Hund zu bewegen.

Der Hund darf auch auf das Feld des Totengräbers ziehen oder an ihm vorbei laufen.

Wirkung des Hundes

Felder, auf denen der Hund steht, können von einem Skelett nicht betreten werden. Umgekehrt ist es möglich, dass der Hund auf das Feld eines Skeletts zieht.

Der Hund beendet seine Bewegung sofort, sobald er auf ein Feld mit einem Skelett, kommt und führt dort einen zufälligen Angriff durch (s.u.). Sind mehrere Skelette auf dem Zielfeld, dann darf der Spieler, der den Hund führt, entscheiden, welches Skelett dieser angreift.

Der Hund wird nach einem Angriff vom Spieler, der den Hund vor dem Angriff geführt hat, auf ein Knochenversteck-Feld (29, 30 oder 31) seiner Wahl gesetzt.

Die vom angegriffenen Skelett gezogene Karte wird auf das Kartenablagefeld des entsprechenden Knochenverstecks gelegt.

Befindet sich ein Skelett auf einem Knochenversteck, auf das der Hund gesetzt werden soll, dann wird das Skelett auf das Feld verschoben, von dem aus das Knochenversteck betreten werden kann.

Knochenverstecke des Hundes

Ein Skelett, das ein Knochenversteck (29, 30 und 31) erreicht, darf sich aus dem dort vom Hund gesammelten Kartenstapel einen Knochen (der Knochen wird durch das Körperteilsymbol auf der Aktionskarte angezeigt) oder eine *Totenfestkarte* herausuchen, die es gebrauchen kann.

Die Knochenverstecke können nur über die Felder 9, 17 und 22 betreten und verlassen werden.

Erreichen des Ziels

Ein Skelett, welches das Ziel erreicht, wird auf den Grabstein gestellt, der den Platz anzeigt, den es beim Einlaufen ins Ziel belegt.

Das Spiel ist für den betroffenen Spieler sofort beendet und er darf dem Gerangel der Nachfolgenden bis zum Spielende zuschauen.

Die Aktionen

Der Spieler führt mit seinem Skelett die auf der Karte angegebene Aktion durch.

Manche dieser Sonderaktionen erlauben das Fortbewegen der Skelette. Diese Fortbewegungen zählen als Aktionen und nicht als Bewegungen, daher können diese auch nicht dazu genutzt werden, um den Hund zu führen. Sie unterliegen im Bezug auf ihre Reichweite auch nicht den Einschränkungen, die für Bewegungen gelten.

Andere Karten beziehen sich auf Sachen, die man „gebrauchen“ kann. *Körperteile* oder *Totenfestkarten*, die man gebrauchen kann, sind *Körperteile*, die einem Skelett selbst fehlen oder *Totenfestkarten*, die es selbst noch nicht besitzt.

Aktion sind nur möglich, wenn genügend Körperteile vorhanden sind und die Reichweite nicht überschritten wird. Ein Skelett kann Aktionen nur ganz durchführen oder gar nicht. Jede Aktion, die durchgeführt werden kann, muss **durchgeführt** werden.

Ein Spieler kann auch Aktionen ausspielen, wenn sie nicht eintreten können, um Karten nachzuziehen.

Körperteile:



= Das Skelett braucht mindestens einen Arm, um die Aktionen *Werfen*, *Prügeln* und *Entreißen* durchzuführen.



= Das Skelett braucht mindestens ein Bein, um die Aktionen *Hechtsprung* und *Treten* durchzuführen.



= Das Skelett braucht mindestens einen Arm und ein Bein, um die Aktionen *Bocksprung*, *Radschlag*, *Schubsen* durchzuführen.

Für die Aktionen *Nachfolgen*, *Festhalten*, *Ausweichen* und *Knochenflicken* sind keine Körperteile erforderlich.

Reichweite:

1-3: Reichweite ein bis drei Felder

Die Aktion wirkt nur in der angegebenen Reichweite. Die Felder werden in eine beliebige Richtung vom Skelett, das die Aktion durchführt, gezählt. Die Aktion hat keine Wirkung auf dem Feld, auf dem das Skelett sich zu Beginn seiner Aktion befindet. *Werfen* kann auch Reichweiten bis zu vier oder fünf haben.

Beim *Bocksprung* reicht es, wenn sich das erste Skelett, das übersprungen werden soll, in der Reichweite befindet.

0-1: Die Aktion kann nur auf dem Feld, auf dem sich das Skelett befindet, oder einem Nachbarfeld durchgeführt werden.

Keine Zahl: uneingeschränkte Reichweite

Direkte Angriffe (rotes Kürzel)

Direkte Angriffe geben immer klar an, wie sie sich auswirken.

Diese Angriffe können durch das Ausspielen der Reaktionskarte *Ausweichen* abgewehrt werden.

Zufällige Angriffe (blaues Kürzel)

Zufällige Angriffe können nicht durch die Reaktionskarte *Ausweichen* abgewehrt werden. Hier wird zufällig ermittelt, ob und wie ein Skelett durch den Angriff betroffen ist.

Zufällige Angriffe sind: *Werfen*, *Radschlag* und der Hund.

Wer einen zufälligen Angriff ausführt, zieht beim Opfer eine Karte.

Hat ein Spieler bei einem zufälligen Angriff keine Handkarten, weil er seine letzte Karte gerade als Aktion vor sich ausliegen hat, dann wird die oberste Karte vom Nachziehstapel gezogen, um das betroffene Körperteil zu bestimmen.

Das Körperteil, das normalerweise bei einer Aktionskarte angibt, welches Körperteil zum Durchführen der Aktion benötigt wird, gibt nun an, welches Körperteil das angegriffene Skelett verliert.

- Zeigt die gezogene Karte kein Körperteil, so hat das Opfer bei einem Angriff durch ein Skelett Glück und der Angriff bleibt folgenlos.

Bei einem Angriff durch den Hund hat das Opfer in diesem Fall jedoch kein Glück. Denn der Hund verschleppt jetzt anstelle eines Knochens eine offen liegende *Totenfestkarte* des Angegriffenen, wenn vorhanden (der Hund nimmt immer die Karte mit dem höchsten Wert!).

- Zeigt die gezogene Karte einen Körperteil, dann verliert das angegriffene Skelett ein Arm oder ein Bein:



= Das Skelett verliert einen Arm



= Das Skelett verliert ein Bein



= Der Spieler, der den Angriff durchgeföhrt hat, darf frei wählen, welches Körperteil das betroffene Skelett verliert.

Die Karte, die zur Bestimmung des Körperteils gezogen wurde, kommt auf den Ablagestapel, bzw. auf das Knochenversteck des Hundes. Das angegriffene Skelett ist somit immer geschädigt, unabhängig davon, ob ein Körperteil getroffen wurde oder nicht.

Beachte: Es können sich immer nur bestimmte Aktionen auf den Vorderseiten von bestimmten Bewegungen befinden. Wer bei einem zufälligen Angriff eine Bewegung zieht (dies ist ja für den Angreifer auf den Rückseiten zu erkennen), kann mit 33% Wahrscheinlichkeit ein Bein treffen, bei einer

Zweier-Bewegung hat er eine Wahrscheinlichkeit von 50% und bei einer Dreier-Bewegung gar keine.

Erfolgreicher Angriff

Ist ein Angriff erfolgreich, so muss der Angegriffene seine entsprechende *Skelettkarte* so drehen, dass die Anzahl vorhandener Arme und Beine aus den *Skelettkarten* immer klar ersichtlich ist.

Kein Angriff (schwarzes Kürzel)

Dies sind Sonderaktionen, ihre genaue Funktion ist dem Kartentext zu entnehmen.

Reaktion (Kürzel mit schwarzem Hintergrund / Motiv mit rotem Himmel)

Diese Karten können nur außerhalb des eigenen Zuges als Reaktion auf eine Bewegung oder Aktion eines anderen Spielers gespielt werden, nie als *Aktionskarte*.

Die Karte *Festhalten* wird unmittelbar in dem Moment ausgespielt, wenn ein anderer Spieler eine Bewegung durchführen möchte. Die Karte *Ausweichen* kann von einem Spieler ausgespielt werden, wenn ein anderer Spieler einen Angriff auf ihn ausführt.

Aktionen auf Skelette, die schon im Ziel stehen

Die Aktion *Schubsen* darf nicht auf Skelette gespielt werden, die schon im Ziel stehen.

Alle anderen Aktionen dürfen gespielt werden. Viele Angriffe machen aber keinen Sinn, da es keine Rolle spielt, wie viele Arme und Beine ein Skelett hat, welches das Ziel schon erreicht hat.

Hechtsprung und *Nachfolgen* dürfen ausdrücklich auch auf Skelette im Ziel angewendet werden. Besonders *Nachfolgen* ist interessant, da diese Karte Skeletten, die weder Arme noch Beine haben, die Möglichkeit gibt, ins Ziel zu kommen.

Nachziehen von Karten und Handlimit

Am Ende seines Zuges darf ein Spieler keine, eine oder zwei der obersten Karten vom

Nachziehstapel ziehen:

- *Aktionskarte* gespielt: zwei Karten
- Bewegung gespielt und Skelett bewegt: keine Karte
- Bewegung gespielt und **nur** Hund geführt: eine Karte

Wer im Laufe eines Zuges eines anderen Spielers seine **letzte** Karte durch einen Angriff oder das Spielen einer *Reaktionskarte* verloren hat, zieht anschließend eine Karte nach (dies gilt auch bei *Hechtsprung*).

ACHTUNG: Das Kartenlimit der Handkarten beträgt acht. Ein Spieler, der am Ende seines Zuges mehr als acht Karten auf der Hand hat, wählt beliebige Karten aus und legt sie auf dem Ablagestapel ab, bis er nur noch acht Karten hat.

Ist der Nachziehstapel leer, dann wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel.

Skelette ohne Körperteile

Skelette, die keine Körperteile mehr besitzen, können, wenn sie am Zug sind, eine *Knochenflickenkarte* spielen, um wieder Körperteile zu bekommen, oder *Nachfolgekarten*, um sich zu bewegen.

Ansonsten können sie andere Aktionen spielen (die sie nicht durchführen) und dafür am Ende ihres Zuges zwei Karten ziehen.

Des Weiteren können sie Bewegungen spielen und damit den Hund führen und dafür am Ende des Zuges eine Karte nachziehen. Letztlich bleibt nur die Hoffnung, ein *Knochenflicken* zu bekommen.

4.) Tauschen von Karten

Ein Spieler, der am Ende einer Runde nur noch *Reaktionskarten* auf der Hand hat, die nur außerhalb des eigenen Zuges gespielt werden können (*Ausweichen* und *Festhalten*), muss alle diese Handkarten abwerfen und dafür eine entsprechende Zahl neuer Karten ziehen.

Hat er danach wieder nur *Reaktionskarten* auf der Hand, wiederholt er das Kartentauschen so lange, bis er mindestens eine Karte mit einer anderen Aktion auf der Hand hat.

Des Weiteren können alle Spieler Karten im Verhältnis zwei zu eins tauschen, d.h. sie werfen zwei Karten ab und ziehen dafür vom Nachziehstapel eine neue.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Skelette, die noch mindestens ein Körperteil besitzen, im Ziel angekommen sind. Dann wird eine Wertung durchgeführt.

Wertung

Die Wertung ist abhängig vom Platz eines Skeletts, auf dem es im Ziel einläuft und von der Anzahl *Totenfestkarten*, die es besitzt. Je nach Platz erhält ein Skelett folgende Punkte.

Platz	1.	2.	3.	4.	5.	6.
Punkte	7	5	3	2	1	0

Die Punkte der gesammelten *Totenfestkarten* werden addiert.

Die Summe der Siegpunkte (Pokale) auf den *Totenfestkarten* und der Platzpunkte ergibt die Gesamtpunkte.

Spielsieg

Wer die höchste Punktzahl hat, hat gewonnen. Haben mehrere Skelette eine gleich hohe Punktzahl, dann hat dasjenige gewonnen, das früher ins Ziel eingelaufen ist.

Danksagung

Bedanken möchte ich (**Henning Poehl**) mich bei allen Testspielern, die ich leider nicht alle hier namentlich aufführen kann.

Gesondert erwähnt seien hier nur Heimo Fuhry und Volker Nebel, die mir wertvolle Tipps zur Verbesserung des Spielablaufs gegeben haben.

Für die Überarbeitung der Spielregel danke ich Andrea Meyer.

Mein besonderer Dank gilt meiner Frau Antonia Rudolph, die mich bei der Umsetzung meiner Spielideen immer wieder spielerisch und seelisch unterstützt.

Bedanken möchte ich mich auch bei meinen Kindern Lukas, Juliana Kyra und Cassandra Marina, die mir immer wieder Kraft und Energie bei der Umsetzung meiner Ideen geben.

Impressum

Dies ist ein Spiel von

Autor/Entwicklung: Henning Poehl

Gestaltung/Layout: Michael Holtschulte



Sphinx Spielverlag (Henning Poehl)

Bachstr. 44

69221 Dossenheim

Fon: 06221/874882,

Email: info@sphinxspiele.de