

Taifun - Spielanleitung

Überlebe den Wahnsinnigen Meeresgott – Ein Spiel für 3 oder 4 Spieler ab 12 Jahren

Geschichte:

Als Ureinwohner lebst du friedlich auf deiner Insel. Das Leben ist gut. Es gibt viel Fisch und Holz. Die Landschaft ist paradiesisch. Es könnte schöner nicht sein.

Aber dann hat jemand den alten Meeresgott geweckt. Und der ist darüber nicht glücklich. Zwar scheint Anfangs alles gut und der Gott spendet großzügig Ressourcen, doch schon bald zeigt er sein wahres Gesicht und macht sich daran, alle Inselbewohner zu töten.

Ziel des Spiels

Das Spiel ist asymmetrisch.

Ein Spieler spielt den **Meeresgott**. Dessen Ziel ist es, alle Inselbewohner zu töten. Er hat gewonnen, sobald keine Inselbewohner mehr am Leben sind.

Alle anderen Spieler führen ihren eigenen kleinen **Inselstamm**. Ihr Ziel ist es, gemeinsam zwölf Opfer zu erbringen. Damit ist dieser besänftigt. Von ihnen gewonnen hat dann der Spieler, der dabei meisten Opfer beigetragen hat.

Inhalt

- 37 Inselfelder in Hexagonform
- 1 Tempel
- Opferaltar
- Drei Decks mit Gottkarten in grün, blau und rot
- Drei Würfel mit 6 Farben (rot, grün, blau, orange, gelb, schwarz)
- Ressourcenmarker
 - o 30 Nahrung
 - o 30 Holz
 - o 10 Erz
- Startspieler-Token
- Je Spieler für Inselbewohner:
 - o Priester
 - o 6 Inselbewohner
 - o 20 Häuser
 - o 1 Lagerkarte

Spielvorbereitung

Das Vulkaninselfeld wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die übrigen 36 Inselfelder werden gemischt und werden im Kreis um das Vulkaninselfeld herum offen ausgelegt, so dass ein Hexagon mit drei Ringen entsteht. Der Gott sortiert die Karten nach Rückseite in ein grünes, blaues und rotes Deck. Dann mischt er jedes Deck gründlich und legt die drei Stapel vor sich. Vom grünen Stapel zieht er fünf Handkarten. Der Opferaltar und die Ressourcen werden an den Spielfeldrand gestellt.

Jeder Inselbewohner legt seine Lagerkarte vor sich ab. Diese zeigt wie viele Ressourcen der Spieler hat. Dann nimmt er sich einen Ressourcenwürfel für Essen, Holz und Erz. Den Ressourcenwürfel für Essen und Holz legt er auf die 4, den für Erz auf die 0. Das heißt am Anfang hat der Spieler 4 Essen, 4 Holz und kein Erz.

	Lager									
Essen	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Holz	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Erz	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Einer der Inselbewohner wird ausgelost und erhält als erster das Startspieler-Token.

Nun darf jeder Spieler 2 Häuser bauen. Der erste Spieler beginnt und stellt sein Haus zusammen mit einem Ressourcenwürfel für Essen auf ein beliebiges Hexagon auf der Insel. Dies tun alle Spieler im Uhrzeigersinn. Danach baut der letzte Spieler sein zweites Haus, diesmal mit einem Ressourcenwürfel für Holz. Gegen den Uhrzeigersinn machen dies nun alle anderen Spieler. Am Ende hat jeder Spieler zwei Häuser auf dem Spielfeld, eines mit einer Essensressource, das andere mit einer Holzressource.

Spieler können auch mehrere Häuser auf das gleiche Feld stellen. Dafür gibt es keine Einschränkung. Allerdings kann dies von Nachteil sein, weil man eventuell weniger leicht Ressourcen bekommt. Bei Gleichstand von mehreren Spielern bekommt nämlich keiner der Spieler Ressourcen für ein Feld. (Siehe Ressourcen auswürfeln).

Falls es ein Feld gibt, auf dem mehr Häuser stehen, als auf allen anderen Feldern, dann wird auf dieses Feld der Tempel gestellt. Ansonsten wird der Tempel auf das Feld in der Mitte des Spielfeldes gestellt.

Dann darf noch jeder Spieler seinen Priester auf eine Kreuzung auf der Insel stellen. Es beginnt der Startspieler. Im Uhrzeigersinn platziert jeder Spieler seine Figur. Es darf immer nur ein Priester auf einer Kreuzung stehen. Ansonsten gibt es keine Einschränkung, wo man den Priester platziert.

Alles ist nun fertig aufgebaut. Möge das Spiel beginnen.

Spielverlauf

Das Spiel verläuft in Runden. Jede Runde wird vom Gott begonnen. Dieser spielt zunächst Karten aus. Danach füllt er die Handkarten wieder auf fünf auf. Zuletzt würfelt er Ressourcen.

Danach kommen die Spieler an die Reihe. Beginnend beim Startspieler macht jeder im Uhrzeigersinn seinen Zug aus drei Aktionen. Am Ende der Runde gibt der Startspieler das Token an den nächsten Spieler weiter. Dies geht solange, bis entweder der Gott alle Menschen vernichtet hat, oder die Spieler 12 Opfer erbracht haben.

Gott: Karten ausspielen

Der Gott hat fünf Handkarten. Wie viele er spielen kann, hängt davon ab, wie mächtig er ist. Dabei gibt ihm jedes Opfer, dass auf dem Opferaltar dargebracht wurde einen Machtpunkt. Am Anfang bevor die Spieler geopfert haben hat der Gott schon einen Machtpunkt, vom ersten Opfer eines zufälligen unglücklichen Inselbewohners, der ihn erst heraufbeschworen hat.

Auf jeder Karte steht beschrieben, welche Auswirkungen diese Karte hat. Unten rechts auf der Karte steht, wie viele Machtpunkte man braucht, um diese auszuspielen. Der Gott darf so viele Handkarten ausspielen, wie er Handkarten hat und ihm die Machtpunkte erlauben. Hat er zum Beispiel 3 Machtpunkte und 5 Karten, wovon zwei 0 Machtpunkte, zwei 1 Machtpunkt und eine 2 Machtpunkte kosten, dann kann er entweder beide Karten ausspielen, die 1 Machtpunkt kosten, oder eine Karte, die 1 Machtpunkt und eine, die 2 Machtpunkte kostet. Die Karten, die 0 Machtpunkte kosten, kann er alle ausspielen, wenn er möchte. Allerdings muss er nicht alle ausspielen.

Soweit nicht explizit anders vermerkt, kann der Gott Priester nicht töten außer das Spiel ist schon in der roten Phase.

Für den Fall, dass der Gott keine der Karten, die er auf der Hand hat ausspielen kann, darf er eine Karte abwerfen und eine neue dafür ziehen und diese dann ausspielen. Dies kann er natürlich mehrfach wiederholen, bis er eine Karte hat, die er ausspielen kann. Allerdings kann er dann nur diese eine Karte ausspielen.

Gott: Karten nachziehen

Sobald der Gott alle Karten ausgespielt hat, die er spielen möchte füllt er seine Handkarten erneut auf fünf auf. Von welchem Stapel er dabei ziehen darf ist davon abhängig, wie viele Menschenopfer ihm bereits erbracht wurden. Wurden bisher weniger als vier Opfer dargebracht, so zieht er vom grünen Stapel, bei 4-6 Opfern zieht er vom blauen Stapel, sind es mehr als 6 Opfer, so darf er vom roten Stapel ziehen. Sind nicht genug Karten auf dem Zugstapel, so mischt er den Ablagestapel. Dreht diesen um, und zieht von diesem Stapel.

Gott: Ressourcen würfeln und verteilen

Nachdem der Gott die Handkarten aufgefüllt hat, würfelt er nun die Ressourcen aus. Auch hier geht es wieder nach der Anzahl der Opfer. Bei weniger als 4 Opfern würfelt er mit drei Würfeln, bei 4-6 Opfern mit zwei Würfeln, und bei mehr als 6 Opfern nur noch mit einem Würfel. Nun werden für jeden Würfel Ressourcen verteilt. Wurde zum Beispiel blau gewürfelt und liegen Ressourcenmarker auf einem Hexagon, das auf einer Hälfte blau ist, so erhält der Spieler mit den meisten Häusern auf diesem Hexagon je Ressourcenmarker eine entsprechende Ressource. Sind beide Hälften blau erhält er die doppelte Anzahl an Ressourcen. Herrscht bei der Anzahl der Häuser Gleichstand, dann erhält keiner der Spieler auf dem Hexagon Ressourcen.

Spielerzug

Nun sind die Spieler an der Reihe. Es beginnt der Spieler mit der Startspielermarke, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter bis jeder Spieler seinen Zug beendet hat. Dann wird die Startspielermarke im Uhrzeigersinn weitergegeben und der Gott ist an der Reihe.

Ein Zug eines Spielers besteht aus Aktionen, die er ausführen kann. Jede dieser Aktionen kostet einen Aktionspunkt.

- **Mensch ziehen:** Der Spieler nimmt einen seiner Menschen und zieht ihn um eine Kante weiter. Er darf die Figur auch mehrere Kanten weiter bewegen, aber jede Kante kostet einen Aktionspunkt. Maximal ist also eine Bewegung um drei Kanten in einer Runde möglich. Am Ende muss die Figur auf einer freien Kreuzung zum stehen kommen, sie darf aber über gegnerische und eigene Figuren hinweggezogen werden.
- **Raubbau:** Der Spieler entfernt einen Ressourcenmarker von einem Hexagon, an dem einer seiner Menschen steht. Dafür darf er den Marker für die entsprechende Ressource im Lager um eins erhöhen.
- **Haus bauen:** Der Spieler baut auf einem Hexagon, an dem einer seiner Menschen steht ein Haus. Dazu gibt er außerdem Ressourcen aus. Dies tut er indem er die jeweiligen Marker im Lager nach unten bewegt. Die Kosten steigen mit jedem weiteren Haus, das auf dem Feld errichtet wird. Hierbei zählt die Gesamtzahl der Häuser, nicht nur die eigenen.
 - 1. Haus: 2 Holz
 - 2. Haus: 3 Holz
 - 3. Haus: 4 Holz, 1 Erz
 - 4. Haus: 5 Holz, 1 Erz
 - 5. Haus: 6 Holz, 2 Erz
 - 6. Haus: 7 Holz, 2 Erz
- **Mensch berufen:** Dazu gibt der Spieler 3 Nahrung aus und dreht ein Haus, das er gebaut hat, um. Jeder Haushalt ist nur gewillt einen Menschen in den Dienst Gottes zu geben. Hat der Spieler kein Haus mehr, das er nicht umgedreht hat, so kann er keine Menschen berufen, bis er weitere Häuser gebaut hat. Der berufene Mensch wird an eine der freien Ecken des Hexagons gestellt, auf dem das Haus war.
- **Mensch konvertieren:** Der Spieler kann auch einen gegnerischen Menschen konvertieren, sodass er dann zu seinem Volksstamm gehört. Dazu muss ein Mensch oder Priester seines Stammes neben (eine Kante entfernt) einem gegnerischen Menschen stehen. Der Spieler gibt nun 3 Nahrung und 1 Erz aus. Priester können zwar andere Menschen konvertieren, können aber selbst nicht konvertiert werden.
- **Menschenopfer bringen:** Wenn der Mensch eines Spielers am Hexagon mit dem Tempel steht, so kann er diesen opfern. Dazu muss er entsprechende Opfergaben geben und dann diesen Menschen auf den Opferaltar stellen. Die Kosten steigen mit jedem Opfer weiter an, da der Gott immer gieriger wird.
 - 1. – 3. Opfer: 1 Nahrung
 - 4. – 6. Opfer: 3 Nahrung 1 Erz
 - 7. – 9. Opfer: 5 Nahrung 2 Erz
 - 10. – 12. Opfer: 7 Nahrung 3 Erz

Sobald das 5. Opfer erreicht wurde darf der Gott die blauen Handkarten mischen und seine Handkarten gegen Handkarten dieser Farbe austauschen. Bei 7 Opfern darf er den roten Stapel mischen und rote Handkarten nehmen.