

Reiner Stockhausen

Die sieben Weisen



Ravensburger

Die sieben Weisen
Alea, 2002
STOCKHAUSEN Reiner
3 - 5 spelers vanaf 12 jaar
± 120 minuten

Inleiding

In het donkere, grijze verleden kwamen om de 7 jaren de 7 wijzen met het meeste aanzien in de toverwereld bij elkaar om in talrijke magische machtskampen uit te maken wie de beste was. Aan u de uitdaging: Wees erbij !

Speloverzicht

Het spel loopt over maximaal elf rondes.

De spelers sluiten in elke ronde, telkens twee per twee, bondgenootschappen die van ronde tot ronde kunnen wisselen. In deze ronde kunnen ze nog samen strijden, in de volgende ronde kunnen ze hevige tegenstanders zijn. Met de hulp van hun speelkaarten nemen de spelers het tegen elkaar op in spannende machtskampen.

Bij aanvang van een ronde kruipt elke speler in de rol van een wijze. Vervolgens wordt er onderhandeld om de samenstelling van de beide bondgenootschappen te bewerkstelligen. Daarna volgt de eigenlijke machtskamp. Wie heeft de meest werkzame toverkaarten en wie heeft de sterkere machtskaarten ?

Maar al bij de volgende wedstrijd gelden nieuwe wetten. De speler die net nog uw handlanger was, wordt nu wellicht uw tegenstander of omgekeerd.

De winnaar is de speler die aan het einde de meeste punten, in de vorm van kristallen, kan voorleggen.

Spelmateriaal

- 11 zeshoekige ceremonieplaatsen;



De wijzen ontmoeten elkaar op de ceremonieplaats om de machtskamp te beslechten. Op elke ceremonieplaats worden de wijzen op een andere manier gerangschikt. Deze hiërarchie, van boven naar onder, geeft aan :

- de volgorde van wie de machtskamp mag beginnen ;
- in welke volgorde de kristallen bij een zege mogen worden genomen ;
- de plaats van de volgende machtskamp.

Het gaat steeds over de hiërarchie van de ceremonieplaats waarop de spelfiguur staat.

- 1 finitumplaats die het speleinde inleidt;



- 64 machtskaarten: per wijze: 1 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7
8 uilen: 3 - 3 - 4 - 4 - 4 - 4 - 5 - 5 ;



- 14 toverkaarten: 2x 7 tekstkaarten;



- 7 grote rollenkaarten: 1 per wijze;



- 7 kleine rollenkaarten: 1 per wijze;



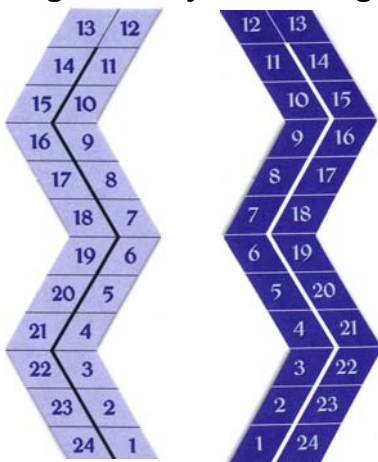
- 36 grote kristallen: telkens 6x een 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7;



- 13 kleine kristallen: 13x 1;



- 2 getallenrijen met de getallen 1 - 24;



- 2 zwarte spelfiguren.

Spelvoorbereiding

De 11 ceremonieplaatsen, zonder de finitumplaats, worden verdekt geschud. Daarna wordt de finitumplaats tussen de 4 onderste ceremonieplaatsen verdekt geschud. Deze 5 kaartjes wordt onder de 7 andere kaartjes geschoven zodat alle 12 plaatsen als verdekte stapel klaarleggen. De 3 bovenste ceremonieplaatsen worden open en aansluitend aan elkaar op tafel gelegd.

Spelen er slechts 3 of 4 spelers mee dan moet voor de aanvang van het spel het volgende materiaal worden uitgezocht en weer in de doos worden gestopt:

- **3 spelers:** twee willekeurige grote rollenkaarten en de daarbijbehorende kleine rollenkaarten en de overeenkomstige 2 x 8 machtkaarten.
- **4 spelers:** 1 willekeurige grote rollenkaart en de daarbijbehorende kleine rollenkaart en de overeenkomstige 8 machtkaarten.

De rollenkaarten die in het spel blijven behouden, worden klaargelegd.

De machtkaarten die in het spel blijven behouden, inclusief de 8 uilkaarten, worden grondig geschud en als verdekte afneemstapel klaargelegd.

De 14 toverkaarten worden eveneens grondig geschud en als tweede verdekte afneemstapel klaargelegd. Elke speler neemt van deze beide stapels 6 machtkaarten en 1 toverkaart in de hand zonder dat de tegenstrevers hun kaarten kunnen inzien.

Voorbeeld van een spel met 4

De beide getallenrijen worden links en rechts aan de ceremonieplaatsen aangelegd.

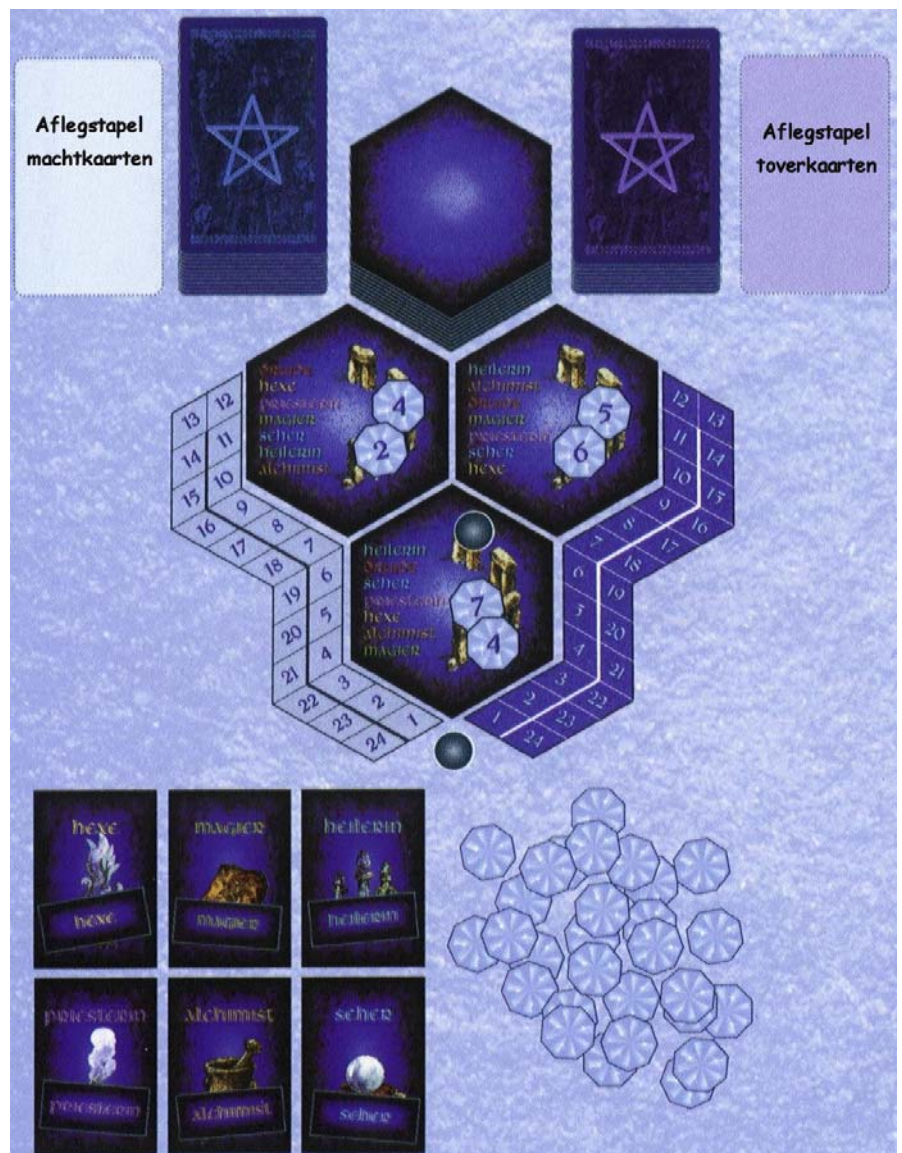
Eén spelfiguur wordt als aanwijzer tussen de beide getallenrijen geplaatst. De andere spelfiguur wordt op de onderste van de drie ceremonieplaatsen gezet.

De grote kristallen worden grondig gemixt en als verdekte voorraad klaargelegd.

Er worden 2 willekeurige kristallen uit deze voorraad op elke ceremonieplaats gelegd in een spel van 3 of 4 spelers.

Er worden 3 willekeurige kristallen uit deze voorraad op elke ceremonieplaats gelegd in een spel van 5 spelers.

De 13 kleine kristallen worden voorlopig in de doos gelaten. Ze worden pas aan het einde van het spel gebruikt.



Spelverloop

De spelregels worden uitgelegd voor een spel met 4 of 5 spelers. De speciale regels voor een spel met 3 spelers worden achteraan in de handleiding verduidelijkt.

Het spel loopt over maximaal 11 rondes. Alle rondes verlopen op dezelfde wijze.

1. Rolverdeling
2. Onderhandelingen over een verbond
3. Machtskamp
4. Waardering
5. Nieuwe ceremonieplaats

De machtskamp vindt altijd plaats op de ceremonieplaats waar de speelfiguur zich bevindt. Dit is de actuele ceremonieplaats.

1. Rolverdeling

De minst wijze speler begint. Hij kiest één van de openliggende rollen en legt de bijbehorende kleine en grote rollenkaart open voor zich neer.

Met de klok mee kiezen nu alle andere spelers één van de overige rollen. Heeft ook de laatste speler een rol gekozen, kan het spel starten.

2. Onderhandelingen over een verbond

De spelers kunnen nu (ook in het geheim) onderhandelen, besprekingen voeren, elkaar kaarten tonen en loze afspraken maken (waaraan zich later echter niemand moet houden). Dit alles met als enige doel exact twee verbonden te maken :

- **bij 4 spelers:** twee verbonden van 2 spelers :
- **bij 5 spelers:** één verbond met 2 spelers en één verbond met 3 spelers.

Zodra 2 spelers een verbond aangaan, leggen ze beiden hun kleine rollenkaart naast één van de getallenrijen. De grote rollenkaarten tonen in het verdere verloop van het spel steeds aan wie welke rol speelt.

Spelen er slechts 4 personen, dan staat het andere verbond ook vast. Beide spelers leggen nu op hun beurt hun kleine rollenkaart naast de andere getallenrij.

In dit voorbeeld wordt een verbond gesmeed tussen druïde & magiër en tussen heks & ziener.



Spelen er 5 personen dan kan er zich nog een derde speler bij het eerste verbond aansluiten. Deze speler mag door de andere spelers niet worden uitgesloten. Zijn er meerdere spelers die deze derde plaats als verbondspartner willen, dan heeft de speler die hoger is in de hiërarchie het voorrecht.

Als de spelers er niet in slagen om een verbond te maken dan legt de speler die het hoogste is in de hiërarchie zijn kleine rollenkaart naast één van de getallenrijen. Vervolgens beslist de tweede hoogste in de hiërarchie of hij zijn rollenkaartje naast de eerste in de hiërarchie legt of naast de andere getallenrij. Daarna volgt de derde in rang ... enzovoort. Van zodra een verbond voldoende spelers bezit, vormen de andere spelers automatisch het andere verbond. Het is onmogelijk dat een speler geen verbond aangaat.

Eenmaal dat de verbonden vaststaan, mogen de partners elkaar speelkaarten geven en dit in eender welke hoeveelheid en samenstelling. Als de kaartenwissel is afgelopen, komt het tot de machtskamp.

3. Machtskamp

Het verbond dat meer punten heeft uitliggen aan het einde van een machtskamp, wint de machtskamp en daarmee ook de kristallen die op de actuele ceremonieplaats liggen.

De in hiërarchie hoogste speler begint de machtskamp. De speler die aan de beurt is, heeft steeds 2 mogelijkheden:

- a) Ofwel legt hij één kaart open voor zich neer.
- b) Ofwel geeft hij op.

Vervolgens wordt er om beurt met de klok mee gespeeld (dus niet volgens de hiërarchie !). De linkerbuur legt ook ofwel een kaart uit of geeft op ... enzovoort.

Komt een speler opnieuw aan de beurt, moet hij weer beslissen : een nieuwe kaart uitspelen of opgeven. Spelers die al hebben opgegeven worden overgeslagen en komen niet meer aan de beurt. Op deze manier wordt er verder gespeeld tot alle spelers hebben opgegeven.

a) een kaart aanleggen

De speler die aan de beurt is en een kaart wil uitleggen, heeft de volgende keuze : Hij legt voor zich neer ofwel:

- een willekeurige **machtkaart van zijn rol**;
- een willekeurige **uilenkaart** (= joker);
- een willekeurige **toverkaart**.

Andere kaarten mogen niet worden uitgespeeld.



Om het overzicht te bewaren worden de afgelegde kaarten zichtbaar naast de grote rollenkaart gelegd.

Door middel van de 2 getallenrijen wordt tijdens het verloop van de machtskamp het puntenverschil tussen de beide verbonden bijgehouden.

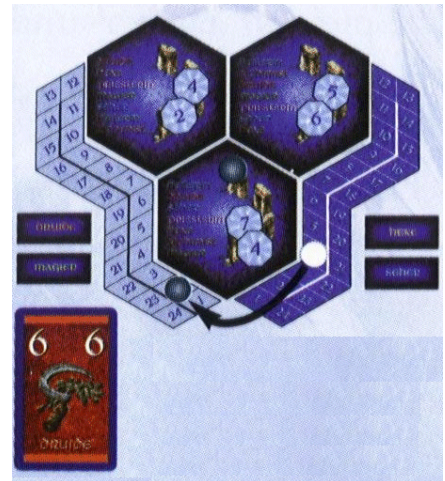
Bij de aanvang van elke machtskamp en bij een evenwichtige puntenstand staat de spelfiguur op nul. Hij staat tussen de beide getallenrijen (zie afbeelding pagina 4).

Als een speler een uilenkaart of een machtkkaart van zijn rol uitspeelt, wordt deze verandering aangegeven door de spelfiguur ofwel het betreffende aantal plaatsen voorwaarts te zetten op de eigen getallenrij ofwel achterwaarts op de getallenrij van de tegenstander.

Voorbeeld

De druïde speelt een 6 uit en zet de spelfiguur zes velden voorwaarts in zijn richting.

Let op: ook het nulveld wordt meegeteld !



Opgelet

Ligt van een bepaalde speler ook de tweede 1 van zijn rol uit, telt die niet als 1 maar wel als 10 punten (zie afbeelding pagina 6).

Als de speler een toverkaart uitspeelt, voert hij deze ook onmiddellijk uit (zie achteraan in deze handleiding voor meer uitleg).

Opgelet

Er mag per speler maximaal één toverkaart per machtskamp worden gespeeld !

b) opgeven

De speler die aan de beurt is, kan (of moet) verzaken een kaart uit te spelen en in plaats daarvan uit de lopende machtskamp opstappen. Zijn al uitgelegde kaarten blijven natuurlijk liggen en worden later in het verbond verrekend.

De eerste speler die opgeeft, neemt de 5 bovenste machtskaarten van de afneemstapel in de hand. Van zodra de volgende speler opgeeft, krijgt deze 'verdekt' van de eerste opgever 3 willekeurige machtskaarten die de speler uit al zijn handkaarten uitzoekt. De tweede opgever neemt nu de bovenste 2 machtskaarten van de afneemstapel. Zo gaat het steeds op dezelfde wijze verder. De tweede opgever geeft 3 machtskaarten aan de derde opgever, die ook op zijn beurt de 2 bovenste machtskaarten van de afneemstapel ... enzovoort. De laatste opgever ten slotte legt, nadat hij 3 machtskaarten van zijn voorganger heeft gekregen en zelf de 2 bovenste machtskaarten van de afneemstapel nam, 3 machtskaarten van zijn keuze op de open aflegstapel.

Opmerking

Van zodra een machtskamp is gestart, mogen de kampleden elkaar geen kaarten meer geven. De handkaarten moeten steeds zo in de hand worden gehouden dat het aantal voor iedere speler te herkennen is.

Van zodra een afneemstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel grondig geschud en als nieuwe afneemstapel klaargelegd.

Daarna volgt de waardering.

4. Waardering

Het verbond dat de meeste punten op tafel heeft liggen, (de spelfiguur staat aan de kant van het winnende verbond) is het meest succesvol.

De hiërarchie volgend, neemt elk lid van dit verbond een kristal van de actuele ceremonieplaats en legt deze verdekt voor zich neer. De waarde van de kristallen mogen worden verdekt door het kaartje om te draaien. Het aantal kristallen moet wel zichtbaar blijven.

Als er een kristal teveel op de ceremonieplaats ligt (wat bij 5 spelers mogelijk is), wordt deze uit het spel genomen.

Elk lid van het verliezende verbond krijgt (ook volgens de hiërarchie) één toverkaart van de afneemstapel. Indien er noch in de afneemstapel noch in de aflegstapel toverkaarten liggen, blijven de spelers met lege handen achter.

Gelijke stand

Staat de spelfiguur na een machtskamp op nul (dus tussen de twee getallenrijen) dan worden de kristallen zonder rekening te houden met de verbonden maar wel volgens de hiërarchie genomen. Ook in dit geval krijgen de overblijvers elk een toverkaart.

Voorbeeld van een gelijke stand

De heks mag als eerste een kristal nemen, dan de priesteres en ten slotte ook de magiër. De ziener en de alchemist krijgen elk een toverkaart.



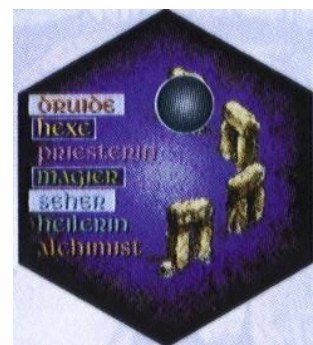
Als een verbond 25 punten (of meer) voorsprong heeft, eindigt de machtskamp op dat moment met een zege voor het verbond dat leidt. De spelers die nog niet opgaven, geven nu om beurt met de klok mee op. Dit wil zeggen dat de speler die de beslissende kaart uitspeelde het laatst aan de beurt komt.

5. Nieuwe ceremonieplaats

De laagste speler in de hiërarchie, verplaatst de spelfiguur op één van beide andere ceremonieplaatsen. Van de verdekte stapel wordt een nieuwe ceremonieplaats genomen en op de net verlaten plaats gelegd. Van de voorraad worden 2 (bij 5 spelers 3) nieuwe kristallen open op de nieuwe ceremonieplaats gelegd.

In dit voorbeeld is de ziener de laagste in de hiërarchie van de actieve rollen. Hij bepaalt de nieuwe ceremonieplaats.

De laagste zijn in de hiërarchie heeft niets te maken met het feit of hij behoort tot het winnende of het verliezende bondgenootschap.



Alle spelers leggen hun rollenkaart opnieuw in het midden van de tafel. Alle uitgespeelde machtkaarten en toverkaarten worden op de passende open aflegstapels gelegd. De spelfiguur wordt weer tussen de beide getallenrijen geplaatst.

Een nieuwe ronde begint. De speler die de ceremonieplaats heeft bepaald, kiest als eerste een rol. Daarna kiezen de spelers om beurt met de klok mee ... enzovoort.

Einde van het spel

Van zodra de finitumplaats wordt omgedraaid, wordt na de machtskamp geen nieuwe ceremonieplaats meer getrokken. Op de finitumplaats worden ook geen kristallen gelegd.

Nadat de machtskamp, die ontstond door de net verplaatste spelfiguur, is afgelopen, kiest de laagste speler in de hiërarchie of hij de spelfiguur plaatst op de laatste ceremonieplaats of op de finitumplaats.

Als de spelfiguur wordt gezet op de laatste ceremonieplaats vindt er een laatste machtskamp plaats. Ook nu nemen de spelers die opgeven nog nieuwe kaarten in de hand aangezien die nog belangrijk kunnen zijn in de kaartenvergelijking.

Als de spelfiguur direct op de finitumplaats wordt gezet, stopt het spel onmiddellijk !

De kaartenvergelijking

Aan het einde van het spel worden nog de resterende handkaarten van elke speler gewaardeerd. Elk van de 5 tot 7 rollen die in het spel waren en de uilen (die verder in dit geval als zelfstandige rollen worden behandeld) worden gewaardeerd.

Voor elke rol waarvan de speler de hoogste som in handen heeft, ontvangt hij één kristal met de waarde 1. Ook hier geldt een tweede één als 10. Bij een gelijke stand krijgen alle betrokkenen één kristal met de waarde 1.

De toverkaarten zijn van geen betekenis meer.

Elke speler telt de waarde van zijn kristallen samen. De speler met de grootste gezamenlijke waarde is de winnaar. Bij een gelijke stand wint de speler die een kristal in bezit heeft met een hogere waarde dan dit van de tegenstander.

Speciale regels voor 3 personen

1. Rolverdeling

De rolverdeling verloopt identiek aan het spel voor 4 of 5 personen.

2. Onderhandelingen over een verbond

De in hiërarchie hoogste speler (speler A) legt zijn kleine rollenkaart aan een getallenrij. Vervolgens kan hij meedelen dat hij alleen speelt. In dit geval staan de verbonden al vast, met name A tegen B + C.

Hij kan het echter ook onbeslist laten en dan is het aan de tweede hoogste speler (speler B) om ofwel zijn rollenkaart bij A (dan wordt het A + B tegen C) of aan de andere getallenrij te plaatsen en te stellen dat hij alleen speelt (dan wordt het A + C tegen B).

Ook de tweede hoogste speler kan het onbeslist laten. Hij legt zijn rollenkaart aan de andere getallenrij en laat het verbond open. Dan beslist de derde speler (speler C) of hij een verbond met A of met B aangaat.

Uiteraard kunnen er ook gesprekken worden gevoerd om de situatie in te schatten, maar er mogen vooraf geen verbonden worden gemaakt.

De beide partners mogen daarna speelkaarten uitwisselen.

3. Machtskamp

De machtskamp wordt **altijd** door de alleenspeler gestart. Daarna wordt er gespeeld met de klok mee.

De alleenspeler legt in de eerste ronde echter nog geen kaarten af, maar markeert met de spelfiguur de alleenspelerbonus op zijn getallenrij. De alleenspelerbonus is de som van de beide kristallen die op de actuele ceremonieplaats liggen.

Voorbeelden

Op de actuele ceremonieplaats liggen de kristallen 2 en 2 : de bonus = 4.

Op de actuele ceremonieplaats liggen de kristallen 4 en 6 : de bonus = 10.

Op de actuele ceremonieplaats liggen de kristallen 6 en 7 : de bonus = 13.

Daarna komt de linkerbuur aan de beurt ... en vanaf nu verloopt de machtskamp met de klok mee zoals in de basisregels werd beschreven. De speler die aan de beurt is moet dus een kaart spelen of het opgeven ... enzovoort.

4. De waardering

Als de alleenspeler wint, wordt het overtollige kristal uit het spel genomen.

De waardering verloopt identiek aan het spel voor 4 of 5 personen.

5. Nieuwe ceremonieplaats

Het bepalen van de nieuwe ceremonieplaats verloopt identiek aan de basisregels.

De toverkaarten

Voor elke toverkaart geldt dat een speler de kaart ook kan uitspelen wanneer hij ze niet kan gebruiken. De limiet van 1 toverkaart per machtskamp is daarmee echter ook bereikt.

Elke toverkaart komt tweemaal voor.



MOVENTI !

De speler wisselt 2 willekeurige kristallen, die op de drie ceremonieplaatsen liggen, van plaats.



ABSENTUS !

De speler mag telkens hij aan de beurt is 'passen' zonder daarom uit de machtskamp te verdwijnen. Op het laatste wanneer ook de laatste medespeler heeft gepast, speelt de speler gewoon verder (= kaart spelen of opgeven).

Opgepast!

Wordt in een machtskamp ook de tweede absentuskaart uitgespeeld, geldt enkel de laatste. De eerste komt op de aflegstapel terecht en de houder ervan speelt gewoon verder.

volensia!

nimm eine
ausliegende
eulenkarte
auf die
hand

VOLENSIA !

De speler neemt een willekeurige uitgespeelde uilenkaart in de hand (de spelfiguur wordt natuurlijk het betreffende aantal punten verder gezet). Vanaf de volgende keer dat deze speler aan de beurt komt mag hij die uitspelen.

anulensa!

lege eine
ausliegende
machtkarte
auf den
ablagestapel

ANULENSA !

De speler legt een willekeurige uitgespeelde machtk kaart (ook uilenkaart) op de aflegstapel. De score wordt natuurlijk aangepast.

mutantus!

vertausche
deine grosse
rollenkarte
mit einem
verbündeten

MUTANTUS !

De speler wisselt binnen zijn verbond van rol door zijn grote rollenkaart te wisselen met deze van een bondgenoot. De beide spelers spelen vanaf dan in de nieuwe rol verder.

Opgepast

Enkel de grote rollenkaarten worden verwisseld, niet de uitgespeelde toverkaarten, machtkarten of handkaarten. Als 'mutantus' tegen een bondgenoot wordt uitgespeeld die al heeft opgegeven dan mag deze niet opnieuw aan de machtskamp deelnemen.

potentia!

nimm drei
machtkarten
vom
aufnahme-
stapel

POTENTIA !

De speler neemt de drie bovenste machtkarten van de afneemstapel in de hand.

binensus!

du darfst
machtkarten
einer
zweiten rolle
ausspielen

BINENSUS !

De speler neemt één van de beide resterende grote rollenkaarten en mag van zodra hij weer aan beurt is ook machtkarten passend bij de tweede rol uitspelen (rekening houdend met de grondregels).

Opgepast

Bij het nemen van de kristallen, respectievelijk de toverkaarten na de machtskamp alsook bij het bepalen van de nieuwe ceremonieplaats heeft deze tweede rol geen uitwerking. Dat is ook de reden waarom de kleine rollenkaart ook in het midden op tafel blijft.