

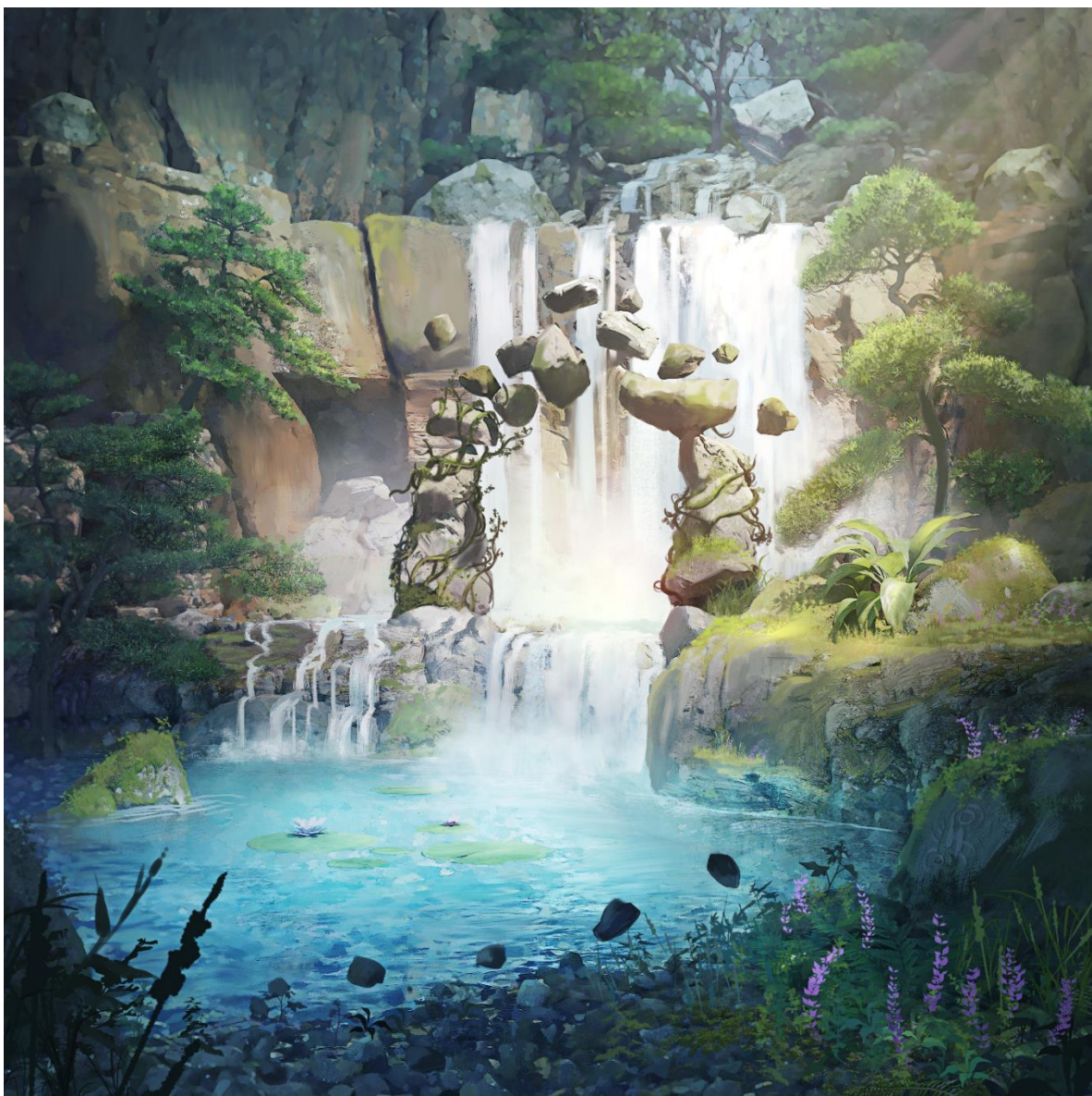
Sagascade

Ein Wasserfall, bei dem Kiesel scheinbar schweben und mysteriöse Tänze aufführen, fasziniert die ganze Liga. Diese geologische Besonderheit diente als ursprüngliche Inspiration für das berühmte Spiel Sagacade – ein Spiel, das Magier und Intellektuelle schätzen, um ihre logischen Fähigkeiten auf die Probe zu stellen.

Die Kiesel haben sich in kleine Spielsteine verwandelt. Eingravierte Symbole erwecken sie durch magische Kraft zum Leben.

Wenn drei passende Steine in einer Reihe liegen, darf der Spieler einen davon einsammeln. Um das Spiel zu gewinnen, müssen insgesamt mindestens vier unterschiedliche Steine gesammelt werden.

Es ist ein einfaches und bekanntes Spiel, doch nur die schärfsten Köpfe können sich rühmen, es wirklich zu beherrschen.



I – Inhalt

- ◇ **Beutel mit 28 Steinen** aus 7 Farben: gelb, orange, rot, grün, blau, violett, mit 4 Symbolen
- ◇ **Spielbrett :5X5 Schachbrettmuster auf dem Beutel** (Wasserfall in der Mitte dient nur als Dekoration)

II – Spielprinzip

Jeder Spieler besitzt einen Vorrat an Steinen. Die Spieler spielen abwechselnd den Stein, den sie im vorherigen Zug gewählt haben. Wenn gewünscht, aktiviert dieser eine magische Kraft, die auf die anderen Steine wirkt. Zum Schluss wählt der Spieler den Stein aus, den er in der nächsten Runde spielen wird.

Wenn ein Spieler drei Steine derselben Farbe oder derselben Kraft (Symbol) horizontal oder vertikal aneinanderreihet, sammelt er definitiv einen Stein (dieser wird dann auf der goldenen Seite außerhalb des Spielfelds abgelegt). Der erste Spieler, der Steine aller vier Krafttypen (Symbol) und in vier verschiedenen Farben sammelt, gewinnt das Spiel.

III – Spielvorbereitung

2-und 3-Spieler-Variante :

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält 4 Steine dieser Farbe für seinen Vorrat.

Die anderen Steine werden in die Tüte zurückgelegt.

4 Steine aus der Tüte werden um den Wasserfall gelegt (s. Skizze links). Farben sowie Kräfte (Symbol) müssen unterschiedlich sein. Es darf keine Farbe verwendet werden, welche einem Spieler „gehört“.

Die restlichen Steine aus dem Beutel werden zufällig an die Spieler verteilt (8 Steine in der 2-Spieler-Variante, 4 Steine in der 3-Spieler-Variante); sie bilden den Vorrat des Spielers.



4-Spieler-Variante: Die Spieler spielen in Teams. Ein Team besteht aus 2 Mitspielern, die sich diagonal gegenüber sitzen; sodass die beiden Mannschaften immer abwechselnd spielen. Zwei Spieler einer Mannschaft sammeln die Punkte in einen gemeinsamen Schatz.

Wie in der 2-Spieler Variante werden 4 Steine um den Wasserfall gelegt.

Ein Spieler pro Mannschaft bildet die Reserve seiner Mannschaft, so wie in der Version für 2 Spieler beschrieben. Dann teilt er zufällig den Vorrat in zwei Hälften und gibt eine Hälfte an seinen Partner (jeder Spieler hat 6 Steine in seinem Vorrat).

Am Ende jeder Runde wählt er einen Stein aus seiner eigenen Reserve und legt ihn vor sein Team-Mitglied. Sein Verbündeter muss diesen Stein spielen, wenn er an die Reihe ist.

Hinweise: Vorräte müssen immer offen sichtbar für aller Spieler sein.

IV – Ablauf einer Runde

Jeder Spieler spielt nacheinander. (In der ersten Runde werden die Etappen 1 bis 3 übersprungen.)

Der Spieler, der dran ist,

1. **legt den Stein, den er bei der vorherige Runde gewählt hat**, auf eine freie Stelle des Spielfelds (nur die Welle darf am Rand des Spielfelds gelegt werden, muss aber die Bewegung auf dem Spielfeld beenden).
2. Dann kann er die **magische Kraft** dieses Steines verwenden (s. unten).
3. Wenn es eine Anreihung gibt, wird sie aufgelöst (siehe V).
4. Anschließend wählt er einen neuen Stein aus und legt ihn vor sich hin. Er muss diesen Stein in der nächsten Runde spielen.

Hinweise: Bei Teams wählt er stattdessen den nächst gespielten Stein für seinen Mitspieler.

V – Anreihung

Wenn am Ende einer Runde drei Spielsteine derselben Farbe oder derselben Kraft (Symbol) horizontal oder vertikal (nicht diagonal) aneinandergereiht sind, passiert Folgendes:

- Der Spieler wählt einen Stein aus der Reihe und legt ihn in seinen Schatz auf die goldene Seite (der Schatz muss vom Vorrat getrennt bleiben; der Stein kann nicht wieder ins Spiel gebracht werden). Ein Team hat einen gemeinsamen Schatz.
- Anschließend nimmt der Spieler einen zweiten Stein aus der Reihe und gibt ihn dem Gegner, der noch die wenigsten Steine hat. Dieser Stein wird in dessen Vorrat gelegt und muss wieder ins Spiel gebracht werden.
- Der dritte Stein der Reihe bleibt auf dem Spielfeld liegen.

Hinweis: Auch durch die Auflösung einer Reihe wird die magischer Kraft der übrigen gelegten Steine nicht wieder erweckt.

Wenn am Ende einer Runde **mehr als 3** gleichfarbige oder gleichsymbolisierte Steine angereiht sind, nimmt der Spieler zuerst 3 Steine aus dem Spielfeld weg. Wenn anschließend immer noch 3 weitere Steine angereiht sind, kann der Spieler dies wiederholen, bis es keine weitere Anreihungen gibt.

VI – Spielende

- Der Spieler oder die Mannschaft mit 4 Steinen mit unterschiedlichen Kräften (Symbolen) UND unterschiedlichen Farben gewinnt. Es können dafür mehr als nur 4 Steine nötig sein.
- Hat kein Spieler oder kein Team weitere Steine im Vorrat, ist das Spiel ebenfalls beendet. Dann gewinnt der Spieler oder die Mannschaft mit den meisten unterschiedlichen Steinen im eigenen Schatz.

Hinweis: Sollte ein Spieler keinen Stein mehr in seinem Vorrat haben, bevor das Spiel zu Ende ist, wartet er ab, bis ein Gegner ihm durch Auflösung einer Anreihung einen Stein gibt. Das Spiel endet in diesem Fall jedoch nicht.

VII – Ein-Spieler-Variante

Spielvorbereitung: Legen Sie nach dem Zufallsprinzip 14 Steine auf das Spielfeld auf die skizzierten Stellen.

Die restlichen Steine werden gemischt und zufälligerweise in eine Reihe gelegt; dies ist der Vorrat an Steinen des Spielers. Diese Steine werden nun in der Reihenfolge, in der sie im Vorrat ausgelegt sind, gespielt.



Ablauf: Spielen Sie in jeder Runde den ersten Stein aus dem Vorrat. Sie können ihn ganz normal auf ein beliebiges Feld des Spielfeldes platzieren und seine magische Kraft verwenden oder nicht.

Wenn es eine Anreihung gibt, werden 2 Steine von den 3 angereihten gesammelt. Diese Steine können nicht mehr auf das Spielfeld gelegt werden.

Wenn es eine Reihe von 4 Steinen der gleichen Farbe oder des gleichen Symbols gibt, sammeln Sie alle 4 Steine. Alle anderen Regeln des Spiels sind identisch, insbesondere die magischen Kräfte der verschiedenen Symbole.

Ziel des Spiels: Am Ende des Spiels sollen möglichst wenige Steine auf dem Spielfeld verbleiben, d. h. Spielende ist, wenn alle Steine aus dem Vorrat gespielt worden sind.


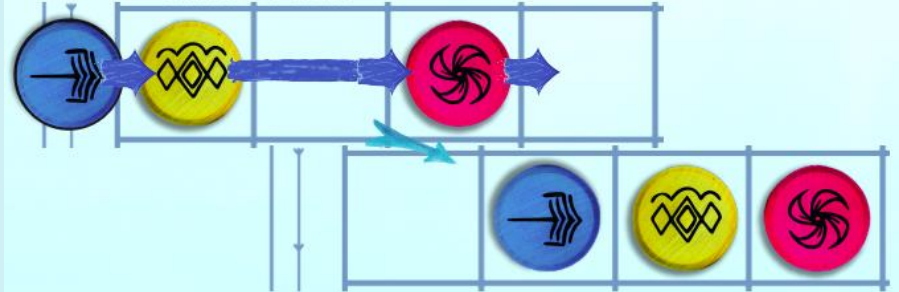

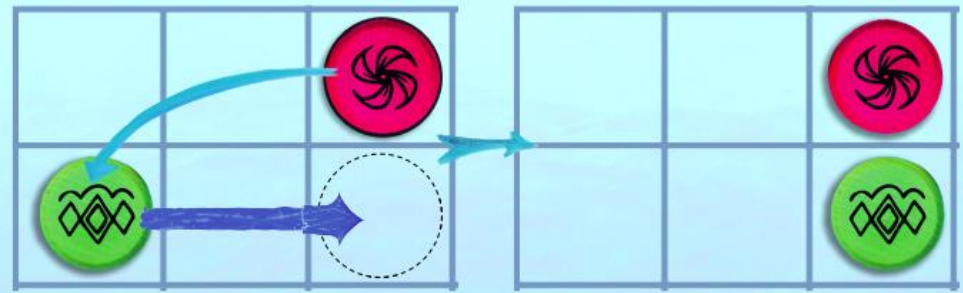

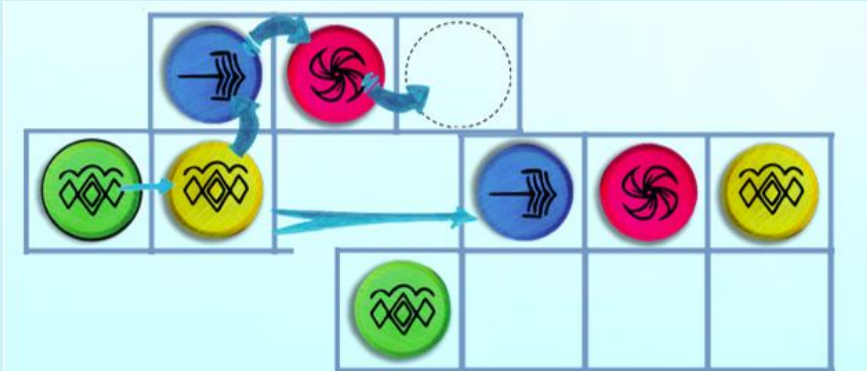

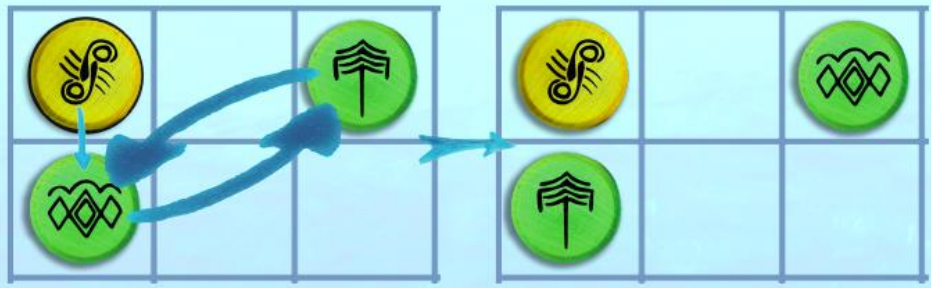
Wertung: Die Wertung ergibt sich durch die Anzahl der auf dem Spielfeld verbliebenen Steine:

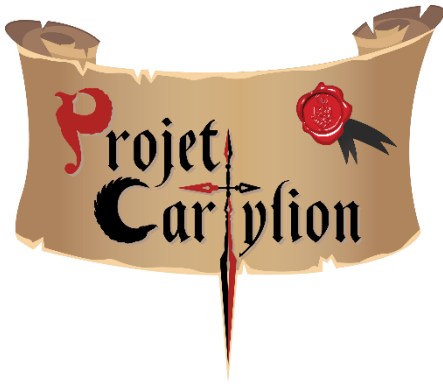
- 8 oder mehr Steine: Misserfolg
- 6 Steine: Bronze
- 4 Steine: Silber
- 2 oder weniger verbliebene Steine: Gold

Magische Kräfte der verschiedenen Steine :

Die magische Kraft des Steins erlischt nach dem Legen.

Hinweise: als angrenzend gelten Felder rechts, links, oben und unten, aber **niemals diagonal**.

<p>Welle</p> 	<p>Die Welle schiebt eine angrenzende Steinreihe zu einer freien Stelle. Die Bewegung kann sich über mehrere Felder in einer Reihe fortsetzen und auch Lücken in der Reihe schließen. Die Welle kann mehrere Steine gleichzeitig schieben und folgt stetig derselben Bewegung. Anzahl der Verschiebung ist frei wählbar.</p> <p>Die Welle darf ihre Bewegung auf dem Rand des Spielfeldes anfangen, aber muss sie auf dem Spielfeld beenden. Die Welle kann keinen Stein von Spielfeld über dessen Rand schieben.</p> 
<p>Strudel</p> 	<p>Der Strudel zieht einen einzigen Stein zu einer freien angrenzenden Stelle an. Der bewegte Stein muss sich in gerader Linie frei bewegen können, ohne einen anderen Stein zu treffen: alle Stellen zwischen der Start- und Endstelle müssen leer sein.</p> 
<p>Flipper</p> 	<p>Der Flipper bringt einen einzigen angrenzenden Stein dazu, über eine Steinserie an eine freie Stelle zu springen. Der bewegte Stein muss dabei auf anderen Steinen gleiten und darf seine Laufrichtung nur im 90°-Winkel ändern (nicht diagonal). Der bewegte Stein darf auch auf dem gesetzten Flipper gleiten. Der Flipper selbst wird in dieser Runde nur platziert und nicht bewegt.</p> 
<p>Spiegelung</p> 	<p>Die Spiegelung tauscht die Position eines angrenzenden Steins mit einem weiteren beliebig platzierten Stein gleicher Farbe oder gleichen Kraft (Symbols).</p> 



Nach dem Universum 3ème Aube von Florian Desfougères und F.E. Nebary.
Spiel erstellt und herausgegeben vom Projet CarTylion nach einer Originalidee von Yves Charamel-Lenain.

Entwicklung: Florian Desfougères und das Team des Projet CarTylion.

Illustration und Grafik: Thomas Ressuge, Quentin Garnier-Gény und Florian Desfougères.

Lektorat und Übersetzung: Fleur-Marie Missant, L. Manon-Büscher und Rougeplume.

Gedruckt in Polen von Mediagold mit Unterstützung von Synergy Games.

Das Spiel Sagascade ist eine Originalkreation von Yves Charamel-Lenain und des Projet CarTylion. Alle Rechte sind dem Projet CarTylion vorbehalten.

Es ist verboten, dieses Dokument, Regeln, dieses Spiel oder das Spielmaterial ohne die Zustimmung des Project CarTylion weiterzuverkaufen, zu verbreiten, zu nutzen oder zu veröffentlichen

Projet CarTylion - SAS mit einem Kapital von 29.860 Euro.

64 rue Lécuyer - 93300 Aubervilliers FRANCE

R.C.S Bobigny 829 452 341 - Umsatzsteuer-Identifikationsnummer : FR 30 829452341

Danksagung:

An alle Personen, die an den Playtests teilgenommen und ihre Meinung geäußert haben, um uns bei der Verbesserung des Spiels zu helfen. An alle, die es uns ermöglicht haben, das Spiel zu finanzieren das Spiel durch den Kauf im Vorverkauf finanziert haben. An die Spender und Aktionäre des Projet CarTylion für das Vertrauen, das sie uns schenken

Zögern Sie nicht, Ihren Kauf des Spiels Sagascade auf unserer Website projetcartylion.fr zu registrieren!

Besuchen Sie die Seite des Spiels Sagascade, um mehr über das Spiel

und seine Geschichte, aber auch über Regelvarianten zu erfahren!

Nachrichten, Videoregeln und stimmungsvolle Kurzfilme finden Sie auf dem YouTube-Kanal des Project CarTylion!