

## 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 Sagascade – 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 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: weiß, 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

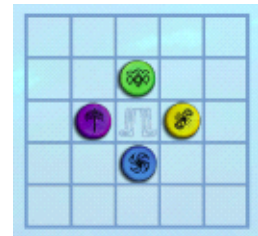
Jeder Spieler besitzt einen Vorrat an Steinen. Die Spieler spielen abwechselnd den Stein, den sie im vorherigen Zug ausgewählt haben. Wenn gewünscht, aktiviert dieser eine magische Kraft, die auf die anderen Steine wirkt. Zum Schluss wählt der Spieler den Stein aus, den er in der nächsten Runde spielen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

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

## III - Spielvorbereitung

### 2-und 3-Spieler-Variante :

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält 4 Steine dieser Farbe für seinen Vorrat (schwarze Seite nach oben). Die anderen Steine werden in den Beutel zurückgelegt. 4 Steine aus dem Beutel werden um den Wasserfall gelegt (siehe Skizze). 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). Diese 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 Steine in einem gemeinsamen Schatz.

Wie in der 2-Spieler-Variante werden 4 Steine um den Wasserfall gelegt. Ein Spieler pro Mannschaft bildet den Vorrat seiner Mannschaft wie in der Version für 2 Spieler beschrieben, teilt ihn zufällig in zwei Hälften und gibt eine Hälfte davon an seinen Partner ab. Jeder Spieler hat zu Beginn 6 Steine in seinem Vorrat. Am Ende jeder Runde wählt er einen Stein aus seinem eigenen Vorrat und legt ihn vor seinen Partner. Der muss diesen Stein spielen, wenn er an die Reihe ist.

**Hinweis:** Vorräte müssen immer offen sichtbar für alle Spieler sein!

## IV - Ablauf einer Runde

Jeder Spieler spielt nacheinander. (In der ersten Runde werden die Aktionen 1 bis 3 übersprungen.)  
Der Spieler, der dran ist,

1. **legt den Stein, den er in der vorherigen Runde gewählt hat**, auf eine freie Stelle des Spielfelds (nur die Welle darf auf den 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.

**Hinweis:** Bei Teams wählt ein Spieler stattdessen den Stein, den sein Mitspieler als nächstes spielen muss!

## V - Anreihung

Wenn am Ende einer Runde drei Spielsteine derselben Farbe oder derselben Kraft (Symbol) horizontal oder vertikal (nicht diagonal) aneinandergereiht auf dem Spielfeld liegen, 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 in seinem Vorrat hat. Bei Gleichstand hat er die Wahl.
- Der dritte Stein der Reihe bleibt auf dem Spielfeld liegen.

**Hinweis:** Nach der Auflösung einer Reihe wird die magische Kraft der übrigen Steine nicht wieder erweckt!

Wenn am Ende einer Runde **mehr als eine Anreihung** von 3 gleichfarbigen oder gleichsymbolisierten Steinen auf dem Spielfeld liegt, löst der Spieler eine davon (nach seiner Wahl) nach obigem Verfahren auf. Danach **kann** der Spieler solange weitere Auflösungen machen, bis es keine weitere Anreihung mehr gibt.

## VI - Spielende

- Der Spieler oder das Team mit Steinen mit allen 4 unterschiedlichen Kräften (Symbolen) **UND** in 4 unterschiedlichen Farben gewinnt. (Es können dafür mehr als 4 Steine nötig sein!)
- Hat kein Spieler oder kein Team mehr Steine im Vorrat, ist das Spiel ebenfalls beendet. Dann gewinnt der Spieler oder das Team mit der höchsten Summe unterschiedlicher Farben und Symbole 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 nicht!

## VII - Ein-Spieler-Variante

**Spielvorbereitung:** Der Spieler legt nach dem Zufallsprinzip 14 Steine auf das Spielfeld auf die skizzierten Stellen. Die restlichen Steine werden gemischt und zufällig in eine Reihe (von links nach rechts) gelegt. Dies ist der Vorrat an Steinen des Spielers. Diese Steine werden nun in Reihenfolge von links nach rechts gespielt.



**Ablauf:** Der Spieler nimmt in jeder Runde den linken Stein aus dem Vorrat und platziert ihn ganz normal auf einem beliebigen Feld des Spielfeldes. Danach **kann** er die magische Kraft des Steins verwenden oder nicht. Wenn es eine Anreihung gibt, werden 2 Steine von den 3 Steinen heruntergenommen. 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, werden alle 4 Steine vom Spielfeld heruntergenommen. Alle anderen Regeln des Spiels sind identisch, vor allem die magischen Kräfte der verschiedenen Symbole.


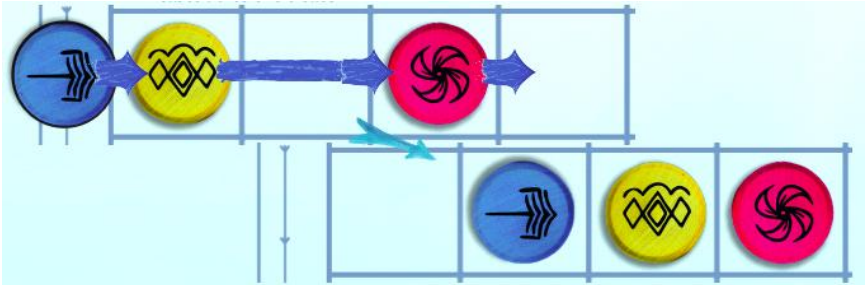

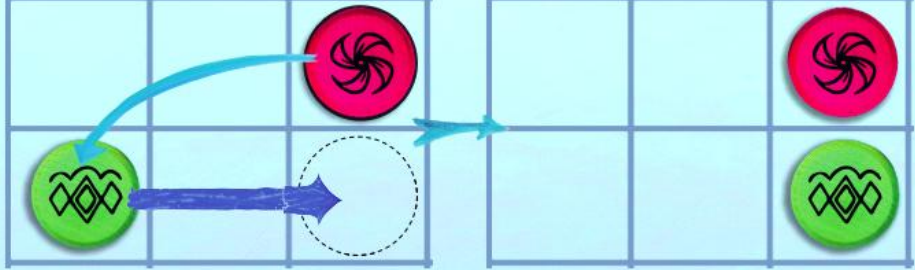

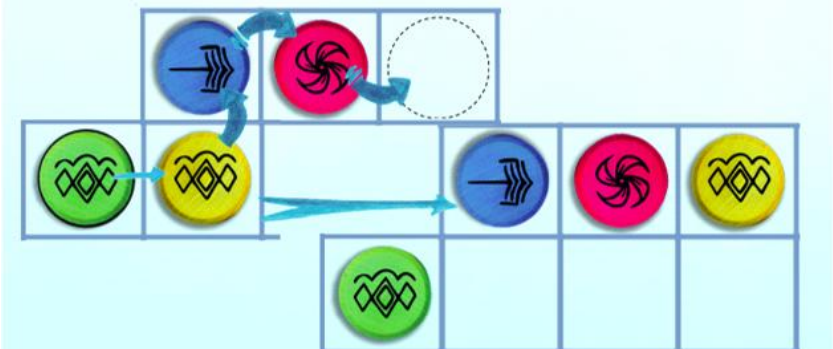

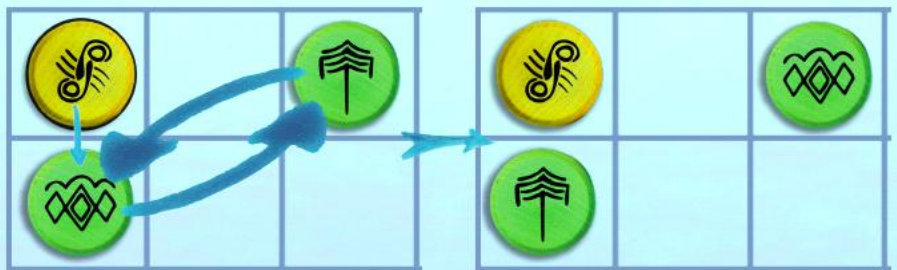
**Ziel des Spiels:** Am Ende des Spiels sollen möglichst wenig Steine auf dem Spielfeld verbleiben, d. h. Spielende ist, wenn alle Steine aus dem Vorrat gespielt worden sind.

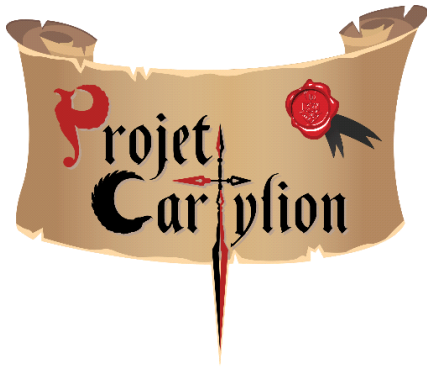
**Wertung:** Die Wertung ergibt sich durch die Anzahl der auf dem Spielfeld verbliebenen Steine:

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



**Magische Kräfte der verschiedenen Steine:** (Die Kraft eines Steins erlischt nach dem Legen.)

<p><b>Welle</b></p> 	<p>Die <b>Welle</b> 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. Die Anzahl der Verschiebungen ist frei wählbar. Die Welle darf ihre Bewegung auf dem Rand des Spielfeldes beginnen, aber muss sie <b>auf</b> dem Spielfeld beenden. Die Welle kann keinen Stein vom Spielfeld über dessen Rand schieben.</p> 
<p><b>Strudel</b></p> 	<p>Der <b>Strudel</b> zieht einen einzigen Stein zu einer freien angrenzenden Stelle. 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><b>Flipper</b></p> 	<p>Der <b>Flipper</b> 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 den gesetzten Flipper gleiten. Der Flipper selbst wird in dieser Runde nur platziert und nicht bewegt.</p> 
<p><b>Spiegelung</b></p> 	<p>Die <b>Spiegelung</b> tauscht die Position eines angrenzenden Steins mit einem weiteren beliebig platzierten Stein <b>gleicher Farbe oder gleicher Kraft</b> (Symbol).</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, und 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!