

PUNKTZAHLUNG

Abrechnung für 4 Spieler (inkl. der Schachtel)	Ur-sprüngl. Beest	Ankündi-gender Spieler	Anderer Infi-ziert	Anderer nicht infiz.
1 Alle sind infiziert.	4	X	K	X
2 Nicht-Beest hat alle Nicht-Beests am Ende seines Zuges getroffen.	X	X	X	2 x F
3 Ein anderes Nicht-Beest hat alle Nicht-Beests getroffen.	X	4-K	X	2 x F
3 Falsche Ansage	X	-4	X	X

Abrechnung für 5 Spieler (inkl. der Schachtel)	Ur-sprüngl. Beest	Ankündi-gender Spieler	Anderer Infi-ziert	Anderer nicht infiz.
1 Alle sind infiziert	5	X	K	X
2 Nicht-Beest hat alle Nicht-Beests am Ende seines Zuges getroffen.	X	X	X	2 x F
3 Ein anderes Nicht-Beest hat alle Nicht-Beests getroffen.	X	5-K	X	2 x F
3 Falsche Ansage	X	-5	X	X

Abrechnung für 6 Spieler (mit oder ohne Schachtel)	Ur-sprüngl. Beest	Ankündi-gender Spieler	Anderer Infi-ziert	Anderer nicht infiz.
1 Alle sind infiziert	6	X	K	X
2 Nicht-Beest hat alle Nicht-Beests am Ende seines Zuges getroffen.	X	X	X	2 x F
3 Ein anderes Nicht-Beest hat alle Nicht-Beests getroffen.	X	6-K	X	2 x F
3 Falsche Ansage	X	-6	X	X

F = Anzahl der erhaltenen farbigen Marker
K = Anzahl der schwarzen Köpfe auf erhaltenem Marker



Spiciter Spellen
Zijpendaalsweg 17 - NL-6814 CB Arnhem
www.spiciter.de - info@spiciter.de

infiziert wurde, ansagt erhält er 5-3=2 Punkte. Sagt ein nicht infizierter Spieler, der mit 2 anderen DNA-Proben ausgetauscht hat, den Gewinn an, erhält er 5 Punkte für die Ansage und 0 Punkte für die Marker, macht ins-gesamt 5 Punkte. Er würde nur 2x2=4 Punkte erhalten, wenn ein anderer Spieler das Spiel beendet.

Es ist natürlich möglich anzunehmen, dass der Schweigsame gewonnen hat. Die Ansage, dass man selber gewonnen hat, kann nur am Ende des eigenen Zuges geschehen, wie unter Punkt 2 beschrieben. Der Gewinner erhält dann 2 Punkte für jeden Marker, den er erhalten hat.

Wenn eine falsche Ansage gemacht wurde, endet das Spiel und der Spieler, der sie gemacht hat, verliert 1 Punkt für jeden Spieler inklusive des Schweigsamen. Kömer der anderen Spieler erhält Punkte.

IST DASS SCHON ALLES?

Nein, nein. Es sollten schon ein paar Expeditionen gespielt werden, so etwa 3 bis 5, um festzustellen wer der Gewinner ist.

Und soweit es die Regeln betrifft. Ja das ist jetzt alles. Der Rest ist Strategie. Es erfordert schon einiges Nachdenken, um alles zu durchschauen. Die Idee ist, entweder sehr früh zum Beest zu werden und dann das Beest zum Sieg zu führen oder bis zum Ende nicht zum Beest zu werden. Die ersten Runden werden sehr vom Zufall bestimmt sein, aber dann sollte klar sein, wer das Beest ist und dann ist es Zeit sich einen guten Plan zurechtzulegen.



Autoren: Corné van Moorsel, Joris Wiersinga,
Herman Haverkort und Jeroen Doumen

Deutsche Übersetzung: Birgit Hugt und Torsten Hinze
Gestaltung: Bianca van Duyl, Tamara Jannink
und Herman Haverkort.

Gedankt von - vielen Dank
Bram van Dam, Jeroen Doumen, Herman Haverkort,
Ronald Hoeksma, Tamara Jannink, Marco-Jan Lersma,
Corné van Moorsel, Hannelie Yuburg, Joris Wiersinga,
Arthur Zomerberg und vielen anderen.
Entschuldigung, wenn du nicht genannt wirst.

BEEST

Alle dies wird durch das Ausspielen von Karten repräsentiert, die ein Versteck darstellen. Jede Karte stellt den Teil eines Höhlensystems dar, in dem die Spieler Zukunft gesucht haben. Von Zeit zu Zeit finden die Spieler einen Durchgang, was gefährlich ist, da es bedeutet auf andere Spieler zu treffen... Wenn bei diesem Treffen keiner der Spieler das ursprüngliche Beest ist, kommen die Guten dem Sieg ein Stück näher. Wenn nur einer von ihnen unerschuldigt war, hat sich das lauernde Übel weiter ausbreitet.

Da ist ein Mitglied der Expedition, den alle anderen nur den "Schweigsamen" nennen. Niemand kennt ihn und er spricht nicht. Tatsächlich sieht er einer Spiciter-Spielschachtel sehr ähnlich und verhält sich auch so. Das ist richtig. Die Schachtel spielt mit. Sie könnte das Beest sein und was noch zentraler ist, sie kann sogar das Spiel gewinnen.

Es mag auf den ersten Blick reiner Zufall sein, wer das Beest ist und wer nicht. Das ist richtig. Aber sowohl Beest, als auch Nicht-Beest-Spieler haben die gleichen Chancen Punkte zu gewinnen. Das Spiel ist tatsächlich vom Zufall bestimmt, aber es zu gewinnen, hängt nicht vom Zufall ab.

VORBEREITUNG EINER EXPEDITION

Mit drei bis fünf Spielern: Das Spielmaterial wird aus der Schachtel genommen. Von nun an kennt man die Schachtel nur noch unter dem Namen "der Schweigsame". Der Schweigsame wird auf den Tisch, vor einen leeren Stuhl gelegt. Erlüftet als ein nicht-menschlicher Spieler.

Jeder Spieler, auch der Schweigsame, erhält ein Stück vom Stöckel mit einem Bereich für aussehende DNA-Proben (mit Pfeilen, die nach außen zeigen) und einem Bereich für eingehendes DNA-Proben (mit Pfeilen, die nach innen zeigen).

Die farbigen Marker stellen DNA-Proben dar und müssen vor dem ersten Spiel mit den beteiligten Aufklebern beklebt werden.

Die Marker mit den schwarzen Köpfen gehören dem Beest. Hier von werden nur die Marker benötigt, auf denen die

Eisige Kälte liegt über der Polar-Expedition. Deins Spucke beginnt in deinem Mund zu gefrieren, aber du hast dich ent-schieden lieber draußen zu bleiben. Du musst vorsichtig sein! Denn einer deiner Gefährten ist das "BEEST". Du weißt nicht wer. Es könnten auch zwei von ihnen sein. Oder mehr. Und sie sind hinter dir her. Finde also heraus, wenn du Frauen kannst, bevor es zu spät ist.

Beest ist ein Kartenspiel mit hektischen Überlegungen und reinen Mutmaßungen, das drei bis sechs Spieler für etwa 45 Minuten beschäftigt hält.

SPIELMATERIAL

Die Spielschachtel, 30 hölzerne Marker mit Aufklebern, 6 Stücke vom Stöckel und 27 Höhlenkarten.



Eine Höhlenkarte



Ein Stück vom Stöckel

ÜBERSICHT ÜBER DAS SPIEL

Beest ist ein seltsames Spiel. Zu Beginn einer jeden Polar-Expedition (jener Spielrunde) richtet die Schicksalsgötter ihre Augen auf einen Spieler und von diesem Augenblick an teilen beide ein dunkles Geheimnis: Dieser Spieler ist ver-dammt das Beest zu sein. Er ist von einem uralten Übel besessen, einem unansprechlichen Wesen, das danach trachtet die Seelen der anderen Spieler zu verführen, um sie mit dem Beest zu infizieren. Diese Gruppe beklagens-warter Seen erschreckt sich dem ursprünglichen Übel an, um die Anderen zu jagen. Aber nur das Beest selbst ist stark genug, eine menschliche Seele zum Bösen zu bekennen. Und anders, versuchen die unerschulden, unvollkommenen Spieler zu vermeiden initiiert zu werden indem sie sich mit anderen unbedachten Spielern verbünden. Oder mit sol-chen, von denen sie denken, sie wären unbedachtlich...

Anzahl der Köpfe kleiner oder gleich der Anzahl der menschlichen Spieler*at (mit 4 Spielern werden also nur die Marker mit 1, 2, 3 und 4 Köpfen benötigt). Sie werden vertickt in aufsteigender Reihenfolge gestapelt, d.h. der Marker mit der höchsten Anzahl Köpfe liegt zuoberst und alle Aufkleber zeigen nach unten.

Für jeden menschlichen Spieler wird ein Stapel aus Markern einer Farbe benötigt. Diese Stapel sollten genauso hoch sein, wie der Stapel aus Markern mit schwarzen Köpfen, also je einen Marker für jeden menschlichen Spieler enthalten. Der Aufkleber zeigen ebenfalls nach unten. Überzählige Marker werden beiseite gelegt.

Mit sechs Spielern. Wenn zu sechst gespielt wird, nimmt der Schweigsame nicht teil. In diesem Fall werden sechs Stapel gebildet, einer enthält die fünf Marker mit schwarzen Köpfen, die anderen jeweils die fünf Marker einer Farbe.

Die Verteilung der Stapel. Der Spieler, der bisher am weitesten nach Süden gereist ist, wird der Startspieler. Alle anderen Spieler schließen ihre Augen. Der Startspieler vertauscht nun die Stapel mit den DNA-Proben. Er schließt dann die Augen und alle anderen Spieler nehmen sich jetzt einen beliebigen Stapel. Einer der Stapel wird dem Schweigsamen zugeschoben. Während der Startspieler immer noch die Augen geschlossen hält, ändert einer der anderen Spieler die Position des letzten Stapels ein wenig, damit niemand weiß, wer jetzt den Stapel mit den schwarzen Markern hat. Der Startspieler kann jetzt die Augen aufmachen und sich den verbleibenden Stapel nehmen.

Jeder Spieler kann sich seinen Stapel anschauen. Die Stapel werden dann in den Bereich für ausgehende DNA-Proben eines Spielers gelegt. Sie repräsentieren die DNA eines Spielers. Alle Spielkarten werden gemischt und in einem verdeckten Stapel auf den Tisch gelegt. Die Karten eines Spielers liegen zu jedem Zeitpunkt offen und können von jedem eingesehen werden. Zu Beginn besitzt allerdings keiner der Spieler eine Karte.

VERSTECKEN

Im Verlauf des Spieles versuchen alle Spieler, auch der Schweigsame, sich zu verstecken. Ein Versteck wird durch eine Reihe von Karten auf dem Tisch repräsentiert, die ein Höhlensystem zeigen, durch das der Spieler läuft.

Jede Karte hat einen Punkt. Aus der Perspektive eines sich versteckenden Spielers befindet sich der Punkt immer oben auf der Karte und zeigt zur Hälfte des Tisches. Die linke Seite einer Karte zeigt einen Eingang, die rechte Seite zeigt zwei Ausgänge.

Ein Versteck kann nicht mehr als drei Karten umfassen. Karten können nur von anderen menschlichen Spielern angelegt werden. Grundsätzlich werden Karten rechts angelegt und von links weggenommen. Wenn ein Spieler mehr als drei Karten vor sich liegen hat, sollte er die überzähligen (von der linken Seite) ordnen und ein Stück zur Seite legen - auch im Zug eines anderen Spielers. So kann jeder der anderen Spieler leichter sein Versteck erkennen.

Wenn ein Ausgang einer Karte am Eingang der nächsten Karte anliegt, passen die Karten zueinander. Wenn alle drei Karten zueinander passen, schafft dies einen Durchgang und der Spieler kann von anderen Spielern erreicht werden.

DER SCHWEIGSAMER

Der Schweigsame stellt einen zusätzlichen Spieler dar. Er spielt keine Karten, aber Spieler können DNA-Proben mit ihm austauschen. Er hat ein eigenes Versteck und kann auch Punkte erhalten.

DIE SUCHE IM SCHNEE

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder menschliche Spieler führt zwei Aktionen durch:

1. Er oder sie entfernt sowohl Karten aus dem eigenen Versteck und dem des Schweigsamen, dass bei beiden nur jeweils zwei Karten liegen bleiben (auch hier werden die Karten von der linken Seite entfernt).

2. Er oder sie verteilt diese Karten dann auf die Verstecke der anderen Spieler, einschließlich des Schweigsamen. Sie werden auf der rechten Seite eines Verstecks angelegt. An die Verstecke wird je eine Karte angelegt.

Später im Spiel sollte ein menschlicher Spieler immer genau sowie Karten haben, um an jedes Versteck der anderen Spieler eine Karte anzulegen. Solange das noch nicht der Fall ist - also während der ersten beiden Runden -

kann ein menschlicher Spieler solange Karten vom verdeckten Stapel ziehen, bis er genug Karten hat, um sie an seine Mitspieler verteilen zu können.

Wenn in genau einem Versteck eines anderen Spielers (das kann auch der Schweigsame sein) ein Durchgang existiert, führt der Spieler, der am Zug ist, auf diesen Spieler und sie müssen DNA-Proben austauschen.

Wenn mehr als ein Durchgang existiert, passiert nichts: Das Beest ist klug genug die Expeditionsteilnehmer nicht in Gruppen zu attackieren.

ANDERE LEUTE TREFFEN

Wenn genau zwei Spieler aufeinander treffen (d.h. genau ein Durchgang existiert), tauschen diese Spieler DNA-Proben aus, sofern sie dies nicht schon einmal getan haben. In anderen Worten, ein Austausch kann nur unter Spielern stattfinden, die nicht schon einmal DNA-Proben getauscht haben.

Jeder der beiden Spieler gibt den obersten Marker in seinem Bereich für ausgehende DNA-Proben weiter. Nachdem sich jeder Spieler den erhaltenen Marker angeschaut hat, legt er ihn in seinen Bereich für eingehende DNA-Proben. Anderen Spielern ist es auf keinen Fall erlaubt, sich die ausgetauschten Marker anzusehen.

Wenn jemand einen Marker mit schwarzen Köpfen erhält, wechselt er auf die Seite des Beests. Von jetzt an ist es sein Ziel andere Spieler zu infizieren, indem er sie zwingt, mit dem ursprünglichen Beest DNA-Proben auszutauschen.

Es gilt zu beachten, dass jeder einzelne Marker nur einmal während einer Expedition getauscht werden kann. Marker, die man von einem anderen Spieler erhalten hat, können nicht weitergegeben werden. Es ist nicht erlaubt, mit einem Spieler ein zweites Mal zu tauschen. Dies kann überprüft werden, da im Bereich für eingehende DNA-Proben nur jeweils ein Marker einer Farbe vorhanden sein darf.

Wenn ein Spieler den letzten Marker mit schwarzen Köpfen vom Spieler des Beests (insbesondere wenn das der Schweigsame ist) erhält, muss er dies den Anderen mitteilen. Das Spiel endet dann.

LICHT AM ENDE DES TUNNELS?

Das Spiel endet, wenn:

1. Der Spieler des ursprünglichen Beests alle seine DNA-Proben getauscht hat. Alle Spieler, inklusive des Schweigsamen sind jetzt auf der Seite des Beests und haben einen Marker mit schwarzen Köpfen. Jeder Spieler erhält Punkte entsprechend der Anzahl schwarzer Köpfe auf dem jeweiligen Marker. Der Spieler, der ursprünglich das Beest war, erhält einen Punkt für jeden beteiligten Spieler, inklusive des Schweigsamen.

2. Ein Spieler am Ende seines Zuges mit jedem Spieler außer dem Beest-Spieler getauscht hat. Er hat also DNA-Proben in allen anderen Spielertafeln, außer einer mit schwarzen Köpfen. Nur Spieler, die keinen der Marker mit den schwarzen Köpfen besitzen, erhalten zwei Punkte für jeden Marker, den sie eingetauscht haben.

Es gilt zu beachten, dass der Schweigsame nicht auf die zweite Art gewinnen kann, da er niemals an die Reihe kommt. Das Spiel kann aber auch auf eine weitere Weise enden:

3. Während seines Zuges kann jeder Spieler außer dem Spieler des ursprünglichen Beests ankündigen, dass ein anderer Nicht-Beest-Spieler gewonnen hat, weil er DNA-Proben mit allen Nicht-Beest-Spielern getauscht hat. Wenn dies ein Spieler ankündigt, wird seine Behauptung überprüft. Wenn er Recht hat, erhalten alle nicht infizierten Spieler außer ihm zwei Punkte für jeden Marker, den sie erhalten haben. Infizierte Spieler erhalten keine Punkte.

Der Spieler, der den Gewinn angesagt hat, erhält einen Punkt für jeden Spieler (einschließlich des Schweigsamen). Er erhält keine Punkte für farbige DNA-Marker in seinem Besitz. Wenn er infiziert ist, zieht er von seinen Punkten die Anzahl der auf seinem Beest-Marker dargestellten Köpfe ab. Es gilt zu beachten, dass der Spieler des ursprünglichen Beests nicht anknüpfen darf, dass jemand anderes gewonnen hat.

Beispiel: 4 menschliche Spieler auf einem Schweigsamen spielen Beest. Es gibt daher 5 Spieler. Einer der Spieler hat Marker mit allen Nicht-Beest-Spielern getauscht und erhält 3x2=6 Punkte. Wenn dies vom ersten Spieler, der vom Beest infiziert wurde, angesagt wird, erhält dieser 5-4=1 Punkt. Wenn es der Zweite, der