

*DIE*  
**JAGD NACH DEM GRAL**



**SPIELREGEL**

# Die Jagd nach dem Gral

Seit Jahrhunderten haben sich die Wissenden auf diesen Tag vorbereitet. Und jetzt, wo er da ist, darf der Gral auf keinen Fall in die falschen Hände geraten! Also wird er dem alten Plan folgend von den Eingeweihten an einen sicheren Ort gebracht. Aber folgen sie auch wirklich den eigenen Zielen, oder doch denen eines anderen? Dieses Geheimnis gilt es zu lüften ...

Assassine, Templer, Rosenkreuzer und Illuminaten machen sich auf die Jagd nach dem Gral. Sie können von allen Spielern gezogen werden, „eigene“ Spielfiguren gibt es nicht. Aber die Spieler können im Laufe der Partie durch verdeckten Einfluss die Kontrolle über Ordensmitglieder erlangen. Und am Ende gewinnt nicht, wer den Gral nach Hause bringt, sondern wer den Gralshüter wirklich kontrolliert: Der Spieler, der den größten Einfluss offenbaren kann.

Die Spieler ziehen im Uhrzeigersinn jeweils eine beliebige Figur oder verteilen verdeckt Einfluss (sofern sie noch welchen haben). Nicht genehme Züge anderer Spieler können abgelehnt werden, indem man mehr Einfluß auf die Spielfigur offenbart als der Zugspieler. Nicht genehme Spielfiguren wird man los, indem man sie enttarnt – sie kommen dann aus dem Spiel. Aber dafür muss man die Figur kontrollieren, die die andere enttarnt, und einmal gesetzter Einfluss kann nicht mehr zurückgenommen werden.

## 1 Spielmaterial

1 Spielregel



1 Spielplan



1 Block mit Einflussbögen



2 Assassine



2 Templer



2 Rosenkreuzer



2 Illuminaten



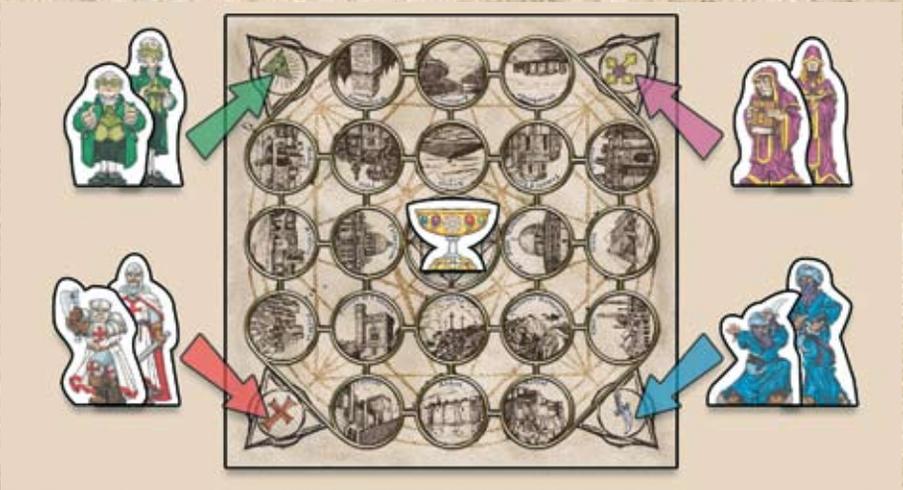
1 Gral

## 2 Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Spielfiguren vorsichtig aus dem Stanzbogen gelöst und wie auf untenstehender Skizze gezeigt zusammengesteckt.



Die acht Geheimbündler werden auf ihre Hauptquartiere auf den Eckfeldern des Spielplans verteilt: Die Assassine kommen in die Ecke mit dem Messer, die Templer in die mit dem roten Kreuz, die Rosenkreuzer starten auf dem goldenen Kreuz und die Illuminaten auf dem grünen Dreieck. Der Gral kommt auf das Feld in der Mitte des Spielfelds.

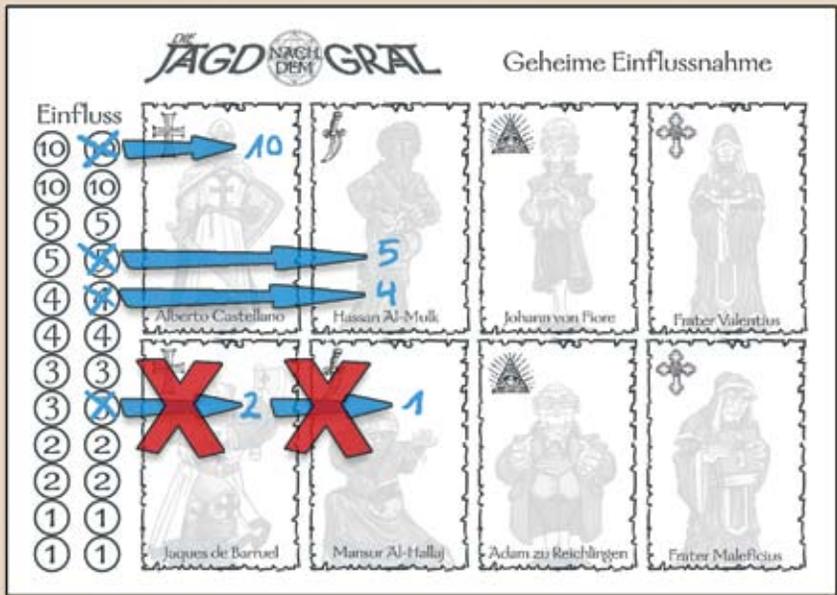


Jeder Spieler bekommt einen Einflussbogen. Am besten besorgt der Gastgeber für jeden Spieler noch einen Stift und einen Sichtschutz. Unter [www.argentum-verlag.de](http://www.argentum-verlag.de) können neue Einflussbögen und auch ein passendes Motiv für einen Sichtschutz heruntergeladen werden. Das Spiel funktioniert aber auch ohne Sichtschutz, man dreht seinen Einflussbogen dann einfach um, wenn man ihn nicht benötigt.

Es gibt in diesem Spiel keine eigenen Figuren, und man spielt auch nicht einen bestimmten Geheimbund. Man spielt vielmehr mit allen Spielfiguren und entscheidet erst im Laufe der Partie, welche Figur einem wie wichtig ist. Die „Kunst“ besteht unter anderem darin herauszufinden, ob man die dann auch wirklich kontrolliert.

### 3 Einfluss setzen

Auf dem Einflussbogen stehen links neben den Konterfeis der Geheimbündler die Einflusspunkte, die jedem Spieler im Laufe der Partie zur Verfügung stehen. Um sich einen Geheimbündler gefällig zu machen, wird – ohne die anderen Spieler den eigenen Einflussbogen einsehen zu lassen – von der Punkteliste der gewünschte Wert gestrichen und auf dem Konterfei des Beeinflussten gutgeschrieben. Das Aufteilen eines Betrages ist nicht erlaubt; jeder Einsatz, der links weggestrichen wurde, muss rechts eine Gutschrift entsprechen – eine drei kann beispielsweise nicht zwei Punkte für einen und einen Punkt für einen anderen Geheimbündler aufgeteilt werden. Einmal gesetzter Einfluss kann nicht wieder zurückgenommen oder auf einen anderen Geheimbündler übertragen werden. Gesetzt ist gesetzt, und entsprechend sollte mit den Einflusspunkten auch gehaushaltet werden.



### 4 Ziel des Spiels

Wer am Ende des Spiels den größten Einfluss auf den Geheimbündler offenbaren kann, der den Gral in sein Hauptquartier gebracht hat, gewinnt das Spiel. Das muss nicht der Spieler sein, der den Geheimbündler ins Hauptquartier gezogen hat! Man sollte also zunächst ein Gespür dafür bekommen, wer welchen Geheimbündler wirklich führt.

## 5 Das Spiel für zwei oder drei Spieler

Zunächst werden die Regeln für das Spiel zu zweit oder zu dritt erklärt. Das Spiel zu mehreren funktioniert bis auf wenige Ausnahmen, die im nächsten Kapitel beschrieben werden, genauso.

Zu Beginn der Partie können die Spieler beliebig Einfluss auf die acht Geheimbündler verteilen. Es bleibt ihnen überlassen, ob sie viel oder wenig (oder auch gar nichts) setzen, und ob sie den Einfluss auf viele oder wenige Geheimbündler verteilen.

Der Spieler mit dem geheimnisvollsten Gesichtsausdruck eröffnet dann das Spiel, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Für seinen Zug hat jeder Spieler zwei Möglichkeiten: Entweder einen Geheimbündler ziehen, oder Einflusspunkte nachsetzen.

### 5.1 Einfluss nachsetzen

Solange das Punktekonto links auf dem Einflussbogen nicht aufgebraucht ist, können Spieler Einflusspunkte nachsetzen. Man kann auf Geheimbündler setzen, die man bisher gar nicht bedacht hat, oder bereits gesetzten Einfluss erhöhen. Man kann auf einen oder auf mehrere Geheimbündler setzen.

### 5.2 Ziehen

Ein beliebiger Geheimbündler wird auf ein benachbartes Feld gezogen. Zunächst kündigt der Spieler an, welchen Geheimbündler er wohin ziehen möchte (dieser Geheimbündler wird im weiteren Verlauf der aktive Geheimbündler genannt). Befinden sich auf dem Zielfeld bereits andere Figuren, ist das kein Hindernis. Steht auf dem Startfeld oder dem Zielfeld der Gral, kann ihn der Geheimbündler an sich nehmen (um dies zu verdeutlichen, wird der Gral dicht an die Figur des Geheimbündlers gestellt). Er kann den Gral mitnehmen, aber auch vor oder nach der Bewegung abstellen. Das einzige, was er nicht kann, ist den Gral einem anderen Geheimbündler entwenden.



Man muss keinen Einfluss auf den aktiven Geheimbündler gesetzt haben, um mit diesem ziehen zu können. Alle anderen Spieler können jedoch Einspruch gegen den Zug einlegen. Dazu muss der Spieler, der den Einspruch vorbringt, Einfluss auf den aktiven Geheimbündler offenbaren. Will der Spieler am Zug festhalten, muss er seinerseits mindestens genauso viel Einfluss auf den aktiven Geheimbündler offenbaren. Beide Parteien können so oft und so lange weiter Punkte offenbaren wie ihr jeweiliges Punktekonto für den aktiven Geheimbündler auf dem Einflussbogen gedeckt ist – oder bis einer der beiden nicht weiter erhöhen will, denn je mehr man sich offenbart, desto berechenbarer wird man. Offenbarter Einfluss geht nicht verloren, aber die anderen Spieler kennen ihn dann und können ihre Rückschlüsse ziehen.

Gibt es keinen Einspruch oder wird der Einspruch überstimmt, wird der Zug entsprechend durchgeführt. War der Einspruch aber erfolgreich, muss der Spieler einen anderen Zug vorschlagen – entweder auf ein anderes Feld, oder ein ganz neuer Zug mit einer anderen Figur. Man kann nicht an Stelle eines abgelehnten Zuges Einflusspunkte nachsetzen! Erst, wenn alle möglichen Züge (auch die, die man eigentlich gar nicht machen möchte) abgelehnt werden sollten, kann man statt dessen Punkte nachsetzen.

Spieler können ihren Einfluss geltend machen, um einen Zug abzulehnen, nicht aber, um den Zugvorschlag eines anderen Spielers zu unterstützen. Nur der Spieler am Zug kann mit seinem Einfluss dafür Sorge tragen, dass der von ihm vorgeschlagene Zug auch umgesetzt wird.

Genauso können Spieler ihren Einfluss nicht addieren, um einen Spielzug zu verhindern: Spieler A und B möchten beide nicht, dass der von Spieler C vorgeschlagene Spielzug ausgeführt wird. Spieler A hat fünf Punkte auf den aktiven Geheimbündler gesetzt, Spieler B zwölf. Spieler C muss also maximal zwölf Punkte offenbaren, um den Zug durchzusetzen.

Niemals werden beim offenbaren von Einflusspunkten die Bögen aufgedeckt, das passiert immer erst am Ende des Spiels. Es ist aber eine gute Idee, sich offenbarte Punkte anderer Spieler zu merken oder aufzuschreiben (um den anderen Spieler „auszurechnen“). Misstrauische Zeitgenossen können nach dem Spiel die Einflussbögen der anderen Spieler kontrollieren. Ganz misstrauisch Zeitgenossen spielen mit unterschiedlich farbigen Stiften, die auf Anforderung getauscht werden. Man kann so sicher sein, dass irgendwelche Punkte vor oder nach einem Farbwechsel verteilt worden sind. Schöner ist vermutlich mit Leuten zu spielen, denen man vertrauen kann.

### **5.3 Geheimbündler enttarnen**

Nach dem Zug kann der aktive Geheimbündler einen anderen Geheimbündler auf dem gleichen Spielfeld enttarnen (auch, wenn er dem gleichen Orden angehört). Die Enttarnung wird zusammen mit dem Zug angekündigt, und andere Spieler können Einspruch erheben. Natürlich müssen sie dazu Einfluss auf den aktiven Geheimbündler offenbaren – nicht auf den, der enttarnt werden soll! Ein enttarnter Geheimbündler wird aus dem

Spiel genommen. Sollte er den Gral bei sich gehabt haben, bleibt der auf dem Feld stehen. Das Enttarnen kostet jedoch 10 Einflusspunkte, die sich der Zugspieler vom Einflusskonto des aktiven Geheimbündlers abziehen muss. Anschließend offenbaren alle Spieler, wieviel Einfluss sie auf den enttarnen Geheimbündler gesetzt haben (dieser Einfluss ist verloren und wird nicht ersetzt).

Möchte ein Spieler einen Geheimbündler durch jemand enttarnen, der bereits auf dem gleichen Feld steht, kann er darauf verzichten, eine Figur zu bewegen und direkt den anderen Geheimbündler enttarnen. Es ist nicht erlaubt, statt dessen eine andere Figur zu bewegen oder nach der Enttarnung noch zu ziehen.

Das enttarnen eines Geheimbündlers ist die einzige Aktion im Spiel, die wirklich Einfluss kostet, es kann sich aber dennoch lohnen. Zum einen, weil alle auf den enttarnen Geheimbündler gesetzten Einflusspunkte verloren sind (und das sind ja wohl hoffentlich mehr als die zehn, die die Enttarnung gekostet hat). Alle Spieler müssen die Punkte, die sie auf den enttarnen Geheimbündler gesetzt haben, offenbaren. Davon lässt sich ableiten, wieviele Punkte jemand noch zur Verfügung hat. Das ist übrigens noch ein Grund dafür, nicht zu viel Einfluss auf einen Geheimbündler zu offenbaren: Es könnte sonst sehr attraktiv für andere Spieler werden, diesen Geheimbündler zu enttarnen ..

## 5.4 Spielende

Sobald ein Geheimbündler mit dem Gral in sein Hauptquartier gezogen ist, endet das Spiel. Alle Spieler decken ihren Einflussbogen auf. Der Spieler mit dem größten Einfluss auf den Gralshüter gewinnt das Spiel. Haben zwei Spieler gleich viel Einfluss gesetzt, gewinnt der Spieler, der den Geheimbündler gezogen hat.

Ein Geheimbündler kann den Gral in ein anderes Hauptquartier tragen, dadurch endet das Spiel aber nicht. Selbst wenn er dort den Gral abstellt, muss immer noch ein Mitglied des Ordens vorbeikommen und den Gral aufnehmen.

## 6 Das Spiel mit vier und mehr Spielern

Das Spiel mit vier und mehr Personen unterscheidet sich in zwei Punkten vom Spiel zu zweit und zu dritt:

- Ein Geheimbündler kann entweder gezogen werden oder einen anderen enttarnen, aber nicht beides. Man kann also nur Geheimbündler enttarnen, die bereits zu Beginn des Zuges auf dem gleichen Feld stehen.
- Man darf beim nachsetzen von Einflusspunkten nur auf einen einzigen Geheimbündler setzen (allerdings mehrere Beträge, wenn man will).

Aufgrund der Einschränkungen müssen sich die Spieler abstimmen. Um z.B. den Gralsträger noch abzufangen, zieht ein Spieler den „Enttarnen“ heran, und ein anderer nimmt

die Enttarnung vor. Natürlich „bezahlt“ der Spieler, der die Enttarnung durchführt, aufteilen von Einflusspunkten zwischen Spielern ist nicht erlaubt. Es ist reizvoll, bei diesen Abstimmungen möglichst viel zu erfahren und möglichst wenig mitzuteilen.

## 7 Variante: „Das Original“

Eine schöne Variante für vier Spieler geht so: Jeder bekommt ein eigenes Hauptquartier, also einer das der Templer, der nächste das der Rosenkreuzer, usw. Ziel ist es, mit irgendeinem Geheimbündler (egal, welchem Orden er angehört) den Gral in sein eigenes Hauptquartier zu bringen. Dabei ist am Ende unwichtig, wer wieviel Einfluss auf den Gralshüter gesetzt hat. Wenn beispielsweise der Spieler mit dem Templer Hauptquartier mit einem Assassinen den Gral ins Templer Hauptquartier bringt, gewinnt er das Spiel - auch, wenn er gar keine Punkte auf den Gralshüter gesetzt hat!

## 8 Beispiel

Gregor möchte mit Alberto Castellano von Tortosa nach Akkon, aber Manuel erhebt Einspruch. Gregor bleibt dabei, also muss Manuel Einfluss offenbaren um den Zug zu verhindern und sagt: „einen Einfluss auf Alberto Castellano dagegen“. Gregor hat auch Einfluss auf Alberto Castellano gesetzt (sonst müsste er jetzt einen anderen Zug machen) und sagt: „zwei dafür, dass er es doch macht!“ Manuel: „fünf dagegen!“ Gregor: „ich auch!“ Manuel: „zehn!“ Gregor: „halte ich!“ Manuel: „zwölf!“ Gregor überlegt. Er hat zwar noch mehr Einfluss auf x, möchte aber nicht noch mehr offenbaren. Also gibt er sich geschlagen und zieht Adam zu Weisenheim von Malta nach Prag.

Jetzt ist Inga dran und möchte Mansur Al-Jallah von Masyaf nach Akkon ziehen, um Alberto Castellano zu enttarnen. Sie weiß, dass Gregor mindestens zehn und Manuel sogar zwölf Einflusspunkte auf Alberto Castellano gesetzt haben. Manuel hat auch fünf Punkte auf Mansur Al-Jallah gesetzt, aber das jetzt zu offenbaren, wäre unsinnig - Inga hat mindestens zehn und könnte ihn locker überstimmen (das weiß Manuel, weil Inga ja angekündigt hat, mit Mansur Al-Jallah Alberto Castellano zu enttarnen). Also sagt er nichts und spekuliert darauf, bei Mansur Al-Jallah danach bessere Karten zu haben, weil Inga ja zehn Punkte auf ihn verliert.

Mit vier Spielern funktioniert das Beispiel anders: Jetzt müsste Inga mit Christian (dem vierten Spieler, der vor ihr dran ist) vereinbaren, dass er Mansur Al-Jallah nach Akkon zieht, damit sie dort Alberto Castellano enttarnen kann.

© 2007 Argentum Verlag • Brabanter Straße 55 • 50672 Köln  
Under License from Seven Towns Ltd

Autor: Eric Solomon • Grafik: Dennis Lohausen

[www.argentum-verlag.de](http://www.argentum-verlag.de)