

Twilight

von

Wolfgang Werner

Grafik: Robert Korschofski

Ein trickreiches Kartenspiel

für drei bis vier mondsüchtige Spieler

ab 10 Jahren

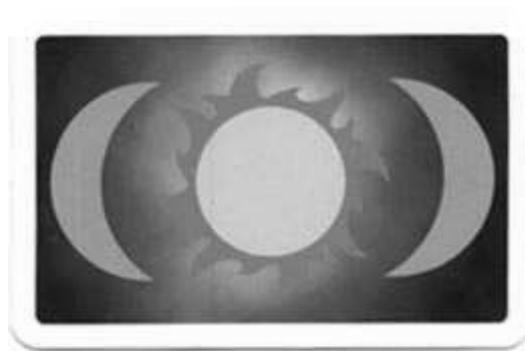
Spielziel

Die Anhänger des Mondkultes und die Diener der Sonne befinden sich im Wettstreit um menschliche Seelen. Jede Seite versucht, möglichst viele Seelen für die eigene Sache zu gewinnen.

Zusätzlich müssen Heiligtümer errichtet werden, um den Erfolg zu sichern.

Spielmaterial

1 Twilight-Karte



28 Spielkarten



14 Karten gehören zum Sonnenkult



und 14 Karten zum Mondkult

Hinweis: Zunächst werden hier die Regeln für vier Spieler beschrieben. Die Sonderregel für drei Spieler befindet sich am Ende der Spielanleitung.

Spielvorbereitung

Jeweils zwei Spieler bilden eine Partei. Es wird gelost, wer mit wem zusammen spielt. Die Spieler einer Partei sitzen einander gegenüber. Die Twilight-Karte wird so auf den Tisch gelegt, daß die beiden Mondseiten zu den Mondspielern weisen. Wer mag, kann zusätzlich ein Teelicht auf die Twilight-Karte stellen.

Nach dem Mischen und Abheben des Kartenstapels werden alle 28 Karten einzeln ausgegeben. In den meisten Fällen hält jeder Spieler sowohl Sonnen- als auch Mondkarten auf seiner Hand. Sonnen- und Mondkarten kann man sowohl an der Vorder- als auch an der Rückseite voneinander unterscheiden.

Spielverlauf

Der links vom Geber sitzende Spieler beginnt. Er muß eine Karte seiner eigenen Partei ausspielen oder ausspielen lassen. Das heißt, als Sonnenspieler hat er beispielsweise die Wahl, eine Sonnenkarte aus seiner eigenen Hand zu wählen oder einen beliebigen anderen Spieler (Partner oder Gegenspieler) anzuweisen, eine Sonnenkarte für ihn zu spielen.

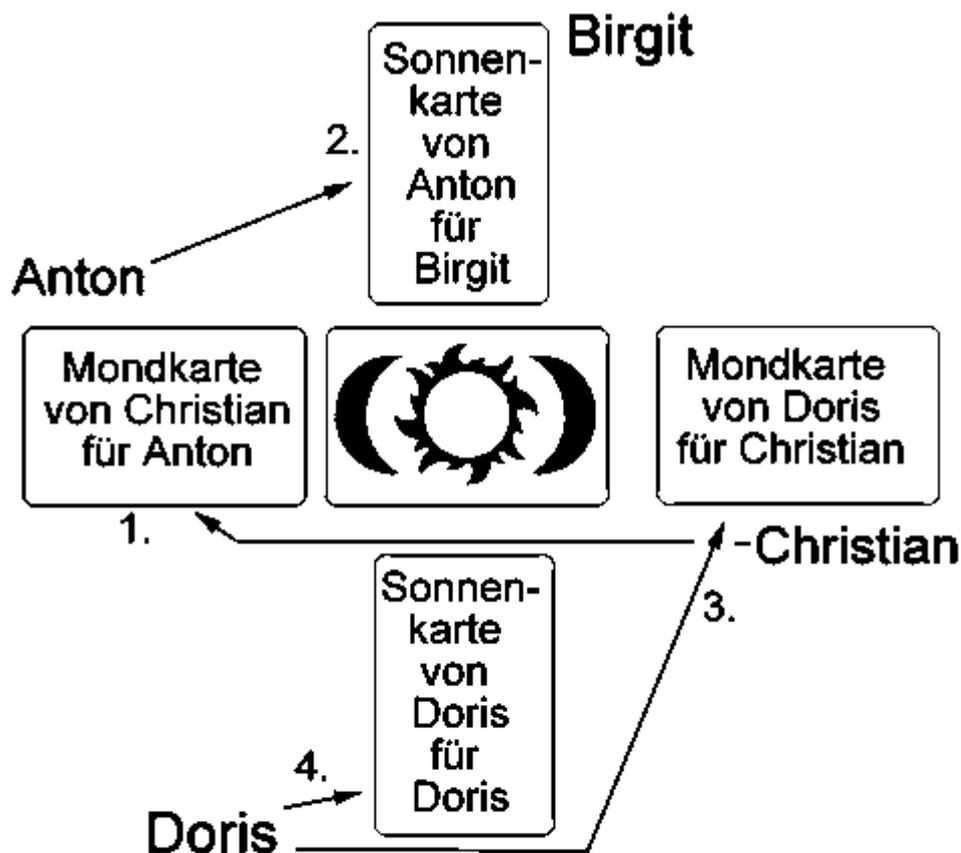
Natürlich dürfen nur solche Spieler ausgewählt werden, die mindestens eine Karte von der Partei des Ausspielenden auf der Hand halten. Hält der ausgewählte Spieler mehrere Karten der betreffenden Partei auf seiner Hand, so darf der ausgewählte Spieler sich aussuchen, welche Karte er hiervon spielt. **Als Ausspieler der Karte zählt aber in jedem Fall der Spieler, für den die Karte gespielt wurde.** Der Spieler, der links von diesem sitzt, spielt anschließend die nächste Karte aus oder läßt ausspielen. Bei jedem Ausspiel gilt: **Mondspieler spielen eine eigene Mondkarte oder lassen eine Mondkarte spielen; Sonnenspieler spielen eine eigene Sonnenkarte oder lassen eine Sonnenkarte spielen.**

Es ist möglich, daß ein Spieler in einer Runde mehrfach angewiesen wird, eine Karte zu spielen. Daher ist es nicht ungewöhnlich, daß die Spieler unterschiedlich viele Karten auf der Hand halten.

Die Twilight-Karte

Alle ausgespielten Karten werden an die Twilight-Karte angelegt, und zwar an die Seite, auf der der Spieler sitzt, für den die Karte ausgespielt wurde. Nachdem die vierte Karte gespielt ist, erhält derjenige Spieler den Stich, vor dem die höchste Karte liegt. **Liegen mehrere gleich hohe Karten auf dem Tisch, so gilt die zuerst ausgespielte als die höhere.** Der Spieler, der den Stich gemacht hat, hat das nächste Anspielrecht.

Beispiel unten: Anton ist Startspieler. Er weist seinen Partner Christian an, eine Mondkarte für ihn zu spielen. Anschließend fordert Birgit eine Sonnenkarte von Anton für Birgit. Danach fordert Christian Doris auf, eine Mondkarte auszuspielen. Schließlich spielt Doris eine Sonnenkarte für sich selbst aus. Doris hat zwei Karten gespielt, Birgit gar keine. Trotzdem hatte jede(r) einmal das Ausspielrecht und deshalb eine Karte vor sich liegen, die für sie/ihn zählt.



Anhand der ausliegenden Karten läßt sich während des Spiels jederzeit erkennen, wer das Ausspielrecht hat.

Kartenübersicht

Es gibt 14 Mond- und 14 Sonnenkarten. Jeder dieser Kartensätze besteht aus: 1 Fegefeuer, 5 Klerikern, 5 Seelenkarten und 3 Heiligtümern.

Das **Fegefeuer** ist die höchste Karte im Spiel. Gleichwohl kann mit ihr kein Stich gewonnen

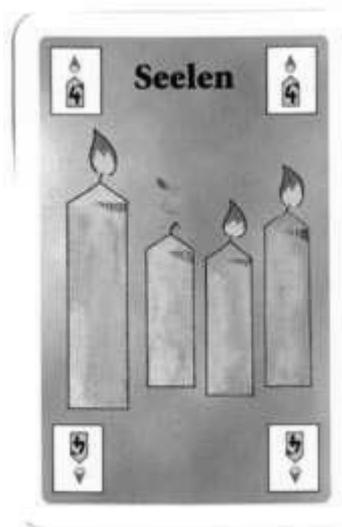


werden. Wird das Fegefeuer gespielt, bleibt der Stich einfach liegen. Der Spieler, für den das Fegefeuer gespielt wurde, erhält das Anspielrecht im folgenden Stich. Wer den folgenden Stich gewinnt, bekommt auch den liegengebliebenen Fegefeuerstich.

Werden in einem Stich beide Fegefeuer gespielt, so hat das zuerst gespielte Fegefeuer das nächste Anspielrecht. Bleibt ein Stich bis zum Schluß liegen, wenn kein Spieler mehr Karten auf der Hand hat, so bleibt er neutral und zählt für keine Partei.



Kleriker: Es gibt die Karten Hierarch (I), Hohepriester (II), Priester (III), Adept (IV) und Novize (V). Alle Kleriker stehen über den Seelen. Die Reihenfolge ist wie angegeben, der höchste ist der Hierarch.



Seelen: Auf jeder Karte befinden sich zwischen drei und

sieben Seelen. Seelen werden nur von den Klerikern gewonnen.

Untereinander sind sie gleichwertig. Das heißt, bei vier Seelenkarten in einem Stich gewinnt der erste Ausspieler den Stich. Die Anzahl der Seelen auf einer Karte ist nur für die Punktwertung wichtig.

Bitte beachten: [Twilight-Vehldruck](#)



Heiligtümer: Es gibt die Karten Obelisk, Tempel, Altar. Im Stichspiel sind alle Heiligtümer gleich hoch, aber niedriger als die Seelen. In der Punktwertung zählen sie unterschiedlich.

Wertung

Sind alle sieben Stiche gespielt, zählt jede Partei ihre Seelen:

Seelenkarten zählen entsprechend ihrem Wert 3, 4, 5, 6 oder 7. Kleriker haben jeweils 1 Seele. Die Kartenart (Sonne oder Mond) spielt bei den Seelen und den Klerikern keine Rolle.

Fegefeuer und Heiligtümer haben keine Seele und zählen 0.

Die Heiligtümer haben jedoch in der Punktwertung eine überaus wichtige Funktion:

Alle Heiligtümer, die sich bei Spielende in Besitz der **eigenen** Partei befinden, gelten als "für die Nachwelt gebaut" und vervielfachen den Wert der von dieser Partei gesammelten Seelen. Wurde ein Altar gebaut, so zählen die Seelen einfach. Bei einem Tempel zählen die Seelen doppelt und bei einem Obelisk dreifach. Entsprechend zählen die gesammelten Seelen bei Altar plus Tempel dreifach, bei Altar plus Obelisk vierfach, bei Obelisk plus Tempel fünffach und bei Altar plus Tempel plus Obelisk sechsfach. Heiligtümer im Besitz der gegnerischen Partei gelten als nicht gebaut und zählen für keine Partei.

Eine Partei, die gar keine Heiligtümer errichten konnte, erhält keine Punkte (Anzahl der Seelen x 0).

Hat die Seite des Lichts beispielsweise zwei Stiche mit: 7 Seelen (Sonne), 3 Seelen (Mond), Obelisk (Sonne), Tempel (Mond); Adept (Sonne), 4 Seelen (Mond), Hierarch (Sonne) und Novize (Mond), so erhält sie $(7+3+0+0+1+4+1+1) \times 3 = 51$ Punkte. Der Mond-Tempel wurde nicht für den Sonnenkult gebaut, sondern es wurde verhindert, daß der Mondkult ihn bauen konnte.

Spielende

Das Spiel endet, sobald es einer Mannschaft gelingt, 1000 oder mehr Seelen (=Punkte) zu sammeln. Es gewinnt die Mannschaft mit der höheren Punktzahl.

Es versteht sich von selbst, daß Absprachen mit dem Partner während des gesamten Spiels streng verboten sind.

Regel für drei Spieler

Im Spiel zu dritt spielt der Mondspieler mit einem offenen und einem verdeckten Blatt gegen das Sonnenteam. Das Spiel ist etwas taktischer. Daher ist der Einstieg einfacher, wenn man Twilight bereits zu viert gespielt hat. Doch ist dies nicht unbedingt notwendig.

Gespielt wird ohne feste Mannschaften. Reihum ist jeder einmal Alleinspieler. Der Sitzplatz gegenüber dem Alleinspieler bleibt frei und wird im folgenden als Neumond bezeichnet. Die Karten werden ausgeteilt wie beim Spiel zu viert. **Die Karten des Neumondes liegen an der freien Seite offen auf dem Tisch.**

Der Alleinspieler hat das erste Ausspielrecht. Wie im Spiel zu viert kann er eine Mondkarte aus seiner Hand spielen oder einen beliebigen Mitspieler anweisen, eine Mondkarte für ihn zu spielen. Ebenfalls ist ihm erlaubt, den Neumond anzuweisen, eine Mondkarte zu spielen. Als Mondspieler darf er diese auch selbst aussuchen. Umgekehrt kann er, wenn der Neumond das Ausspielrecht hat, sich selbst anweisen, eine Mondkarte zu spielen. Das heißt, **wenn der Neumond oder der Alleinspieler am Zug ist, hat der Alleinspieler immer die freie Auswahl aus den Mondkarten seiner eigenen Hand und denen des Neumondes.**

Wird der Alleinspieler angewiesen, eine Sonnenkarte zu spielen, muß er sie von seinen eigenen Handkarten nehmen. Wird der Neumond angewiesen, eine Sonnenkarte zu spielen, so wählt der Alleinspieler eine Sonnenkarte des Neumondes aus.

Nach jeder Partie rückt der Spieler links vom Alleinspieler auf den Platz des Neumondes. Er teilt die Karten für die nächste Runde aus. Der Spieler rechts vom bisherigen Alleinspieler wird neuer Alleinspieler und spielt die Mondkarten.

Die erzielten Punkte werden für jeden Spieler einzeln aufgeschrieben. Gespielt wird ebenfalls bis ein Spieler (oder etwa der Neumond ?) 1000 Punkte erreicht hat.

Wenn du magst, kannst du auch zu dritt mit festen Mannschaften spielen und uns dann mitteilen, ob du den Vorteil eher beim Mondspieler oder bei den Sonnenspielern siehst.

Variante und Spieltips

Das Spiel endet, sobald es einer Mannschaft gelingt, eines der folgenden Ziele zu erreichen:

- (1) Die Mannschaft hat exakt 333 Seelen gesammelt.
- (2) Die Mannschaft hat exakt 666 Seelen gesammelt.
- (3) Die Mannschaft hat exakt 999 Seelen gesammelt.
- (4) Die Mannschaft hat 1000 oder mehr Seelen gesammelt.

Erreichen beide Mannschaften gleichzeitig ein Spielziel, so gilt obige Spielzielreihenfolge.

Tip 1: Man sollte sich gut merken, welche Karten bereits gespielt wurden, und welche noch im Spiel sind.

Tip 2: Es empfiehlt sich, den Gegner eine Karte für sich ausspielen zu lassen, wenn der eigene Partner in Hinterhand sitzt.

Mehr wird aber nicht verraten! Es sei nur noch angemerkt, daß das erste TWILIGHT-Testspiel mit 333 zu 376 für den Sonnenkult endete.

Viel Spaß, der Autor.

Wolfgang Werner