

WILLKOMMEN ZU EINEM



DEUTSCHE

KARTENSPIEL DER
VERGNÜGLICHEN
TOTENBESCHWÖRUNG

Ein neues Spiel von den Herausgebern von
Rocket Race & Halfling Feast
Neu auf Kickstarter am 23. November 2015.

Deutsche Übersetzung: Marko Tatge



EINFÜHRUNG

Triple Ace Games haben sich mit dem talentierten Spieleautor Kedric Winks zusammengetan, um sein aktuelles Kartenspiel Cadaver zu produzieren. Es ist leicht zu erlernen und schnell zu spielen. Cadaver ist ein perfektes Spiel für zwischendurch mit einer Kombination aus Ressourcenmanagement und hoher Interaktivität zwischen den Spielern. Es wurde in über 60 unangeleiteten Spieltests perfekt ausbalanciert.

WAS IST CADAVER?

Cadaver ist ein Kartenspiel, in dem die Spieler in die Rolle von Totenbeschwörern schlüpfen, welche verschiedene Werkstoffe dazu benutzen, Leichen wiederzuerwecken. Mit einem Kartenset können bis zu 3 Spieler teilnehmen. Durch Zufügen eines zweiten Sets erhöht sich die Anzahl der Spieler auf bis zu 6. Wer ist der beste Totenbeschwörer? Jeder Spieler zieht Karten von einem gemeinsamen Stapel, um Leichen zu finden, die er reanimieren kann. Weiterhin wird nach Werkstoffen, Gehilfen, Sargschlössern und -schlüsseln oder scheußlichen Ghoulen gesucht. Derjenige, der bis zum Morgengrauen die meisten Leichen wiedererweckt hat, gewinnt das Spiel!

DIE KARTEN

DIE LEICHEN



James Darkwell war ein unglückseliger Giftmörder, dessen Mordserie ein jähes Ende am Galgen fand - mit ein paar Schussbolzen in seinem Hals, nur um ganz sicher zu gehen. Diese frische Leiche ist eine Bereicherung für die Sammlung eines jeden aufstrebenden Totenbeschwörers!



Priscilla Deravin war eine Salondame, deren Tod ein gefundenes Fressen für die Klatschpresse war. Einige glauben, dass sie einfach das Pech hatte, zur falschen Zeit am falschen Ort gewesen zu sein: ihr wurde von niemand geringerem als Jack the Ripper der Garaus gemacht. Zwar gehörten prominente Damen der Gesellschaft bisher nicht zu seiner Zielgruppe, aber dafür befindet sich ihre Leiche in einem bemerkenswerten Zustand, mit nur geringfügigen Spuren von Ausweidung.



Jebediah Whateley. Trotz des fortgeschrittenen Verwesungszustandes, hat seine Leiche immer noch einen Nutzen. Sein Ableben ging mit der Entdeckung eines uralten Buches einher, welches er dank seiner Besessenheit von der Zauberei auftrieb. Nach intensivem Studium des Wälzers entdeckte er ein geheimnisvolles Ritual, durch das er einen machtvollen Dämonen beschwor. Leider war Jebediah nicht in der Lage, diesen zu bändigen, weswegen seine Seele von der Höllencreatur verschlungen wurde.



Das Scheusal. Manchmal braucht eine Leiche eine Kombination geeigneter Körperteile, um zu funktionieren. Das Zusammensuchen von gebräuchlichen Extremitäten bedarf großen Könnens, aber nur so können auf dem Gebiet der Totenbeschwörung große Ziele erreicht werden! Dieses Ungetüm ist eine gefährliche Kreatur. Nicht ganz menschlich, nicht ganz Bestie, kann sie entweder zum mächtigen Verbündeten werden - oder sich als tödlicher Fehler erweisen!

DIE WERKSTOFFE



Gehirne. Jede Leiche benötigt ein solches, bis auf Jebediah Whateley, welchem mehr Magie innewohnt als anderen Leichen. Falls du ein Gehirn brauchst: je frischer, desto besser!



Tränke. Riecht es hier etwa nach Formaldehyd? Niemand weiß mit Gewissheit, warum gerade diese Tränke so wirkungsvoll sind. Man munkelt, dass sie aus dem Labor von Dr. Jekyll entwendet wurden.



Schriftrollen. Wiedererweckungszauber sind zwar nicht besonders zeitgemäß, diese Schriftrollen beinhalten dafür mächtige Magie, welche für den ehrgeizigen Totenbeschwörer überaus dienlich ist.

WILLKOMMENSPAKET & REGELN TEUFLISCHE GEHILFEN



Der Hexendoktor. ist ein mächtiger Voodoopriester, dessen Fähigkeiten auf uralten Stammesriten basieren. Haiti, einst Heimat der Voodoo magie, konnte dem Hexendoktor nichts Neues mehr bieten, also besuchte er Europa, immer auf der Suche nach neuen Ideen. Er wird dir helfen, die besten Gehirne für deine untoten Schergen zu beschaffen!



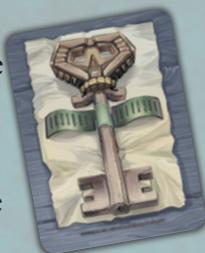
Professor Victor Drax. ist ein verrückter Wissenschaftler mit beachtlichem Wissen und Einfluss. Seine Tränke werden in einschlägigen Kreisen allseits geschätzt und mit seiner Hilfe wird dir ein stetiger Nachschub dieser magischen Tinkturen sicher sein.



Der blinde Gelehrte. Die Lebensgeschichte dieses unbekanntenen Gelehrten ist von Schmerz und Leid durchzogen. Wie Jebediah Whateley bereits herausfand, ist das Studium uralter magischer Schriften nicht ungefährlich. Der blinde Gelehrte schlug den selben Weg ein und schloss einen Pakt mit einem mächtigen Dämon, bei dem er sein Augenlicht gegen das Wissen von der Totenbeschwörung eintauschte. Verbünde dich mit diesem Gehilfen, um an Schriftrollen zu gelangen.



Sargdeckel. Diese mit starker Magie versehenen Schlösser verhindern den Zugriff auf eine Leiche.



Sargschlüssel. Diese seltenen und überaus kostbaren magischen Gegenstände bieten die einzige Möglichkeit, einen Sargdeckel zu öffnen.



Ghoul. Diese scheußlichen Kreaturen suchen die Beinhäuser auf Friedhöfen heim. Sie helfen Totenbeschwörern dabei, Leichen zu stehlen und sind sehr nützlich, die Pläne konkurrierender Totenbeschwörer zu durchkreuzen!

SPIELREGELN

‘Cadaver’ ist ein Kartenspiel für 2-3 Totenbeschwörer (oder für 2-6 Spieler mit einem zusätzlichen Deck Spielkarten), welche darum wetteifern, so viele Leichen wie möglich vor dem Morgengrauen wiederzubeleben. Verschiedene Leichen benötigen verschiedene Arten der Wiedererweckung, darum müssen die Totenbeschwörer eine Reihe verschiedener Werkstoffe und Gehilfen einsetzen, um ihr grausiges Ziel zu erreichen.

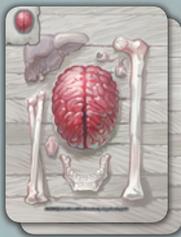
VORBEREITUNG / AUFBAU

Vor Spielbeginn werden von den drei Werkstoffarten (Tränke, Schriftrollen, Gehirne) jeweils zwei Karten in die Mitte des Tisches gelegt, jede Sorte auf einen eigenen Stapel. Die verbleibenden Karten werden gemischt und an jeden Spieler werden 5 Karten

Aufbau



Nachziehstapel



Werkstoffarten



verdeckt ausgeteilt. Der Spieler, der dem Tod am nächsten ist, beginnt das Spiel.

SPIELZUG

Ein Spielzug besteht aus drei Phasen, welche in folgender Reihenfolge abgehandelt werden: Auslegen, Nachziehen und Tauschen. Nachdem diese Phasen durchlaufen worden sind, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

AUSLEGEN

Der Spieler kann bis zu zwei Karten auslegen. Wie und wo dies geschieht, hängt von der Kartenart ab. Es können Karten abgeworfen werden, dies zählt auch als Auslegen (siehe ABWERFEN).

WILLKOMMENSPAKET & REGELN



LEICHEN werden in den eigenen Spielbereich vor jedem Spieler ausgelegt, um anzuzeigen, dass sie diesem Spieler gehören. Es werden für jede Leiche drei Werkstoffe benötigt, um diese wiederzuerwecken. Diese werden durch die Symbole in der linken oberen Ecke angezeigt.



WERKSTOFFE werden auf Leichenkarten ausgelegt. Wenn die passenden drei Rohstoffe ausgelegt wurden, hat der Spieler die Leiche wiedererweckt. Wiedererweckte Leichen werden für jeden Spieler auf einen eigenen Wertungsstapel zur Seite gelegt, um zu zeigen, dass sie sich nicht mehr im Spiel befinden. Sie werden am Spielende gewertet. Die benutzten Werkstoffe werden wieder unter ihre jeweiligen Stapel gelegt.



GEHILFEN sind zwielichtige Gestalten, welche es erlauben, Werkstoffe von ihren jeweiligen Stapeln zu ziehen. Wenn eine Gehilfenkarte ausgespielt wird, wird diese in den eigenen Spielbereich gelegt, um anzuzeigen, dass sie diesem Spieler gehört. Während der Nachziehphase darf jeder Spieler jeweils eine Karte des Werkstoffs ziehen, die der Gehilfe in der Hand hält.



GHULE werden ausgelegt und danach sofort abgeworfen. Das Ausspielen eines Ghuls befähigt einen Spieler, eine Leichen- oder Gehilfenkarte aus dem Spielbereich eines anderen Spielers zu nehmen und in den eigenen Spielbereich zu platzieren. Befinden sich Werkstoffe oder Sargdeckel auf der Leichenkarte, werden diese ebenfalls mitgenommen.



SARGDECKEL werden auf eine Leiche, einen Gehilfen oder auf einen der drei Werkstoffstapel ausgespielt. Er blockiert diese Karte(n) und verhindert deren Benutzung, so lange er sich dort befindet.



SCHLÜSSEL werden auf Sargdeckel ausgelegt und „öffnen“ diese, danach kommen Schlüssel und Sargdeckel aus dem Spiel.



AMULETTE können anstelle eines beliebigen Werkstoffes benutzt werden - die Karte ersetzt je nach Bedarf einen Trank, eine Schriftrolle oder ein Gehirn. Sie können auch ein Amulett außerhalb des Zuges zu legen, um die Wirkung eines Ghule stoppen. Entsorgen Sie beide Karten.

NACHZIEHEN

Am Ende eines Spielzuges darf der aktive Spieler mit anderen Spielern Karten zu freien Bedingungen tauschen.

TAUSCHEN

Am Ende eines Spielzuges darf der aktive Spieler mit anderen Spielern Karten zu freien Bedingungen tauschen.

HANDKARTENLIMIT

Es ist erlaubt, mehr als 5 Karten auf der Hand zu haben, dies kann z.B. nach dem Tauschen der Fall sein.

ABWERFEN

Es können im eigenen Spielzug bis zu 2 Handkarten abgeworfen werden. Eine abgeworfene Karte zählt als eine der beiden Aktionen der AUSLEGEN-Phase, es kann dann noch 1 Karte ausgelegt werden. Werden 2 Karten abgeworfen, können keine weiteren Karten mehr ausgelegt werden. Nachdem bis zu 2 Karten abgeworfen wurden, werden die Handkarten wieder auf 5 aufgestockt.

MORGENGRAUEN

Wenn die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen wurde, wird das Morgengrauen eingeläutet. Alle Spieler haben nun noch einen letzten Spielzug. In dieser letzten Runde darf VOR dem Auslegen getauscht werden und jeder Spieler darf so viele Karten auslegen, wie er kann.

WERTUNG

Am Spielende werden die wiedererweckten Leichen eines jeden Spielers in Sets sortiert, die jeweils unterschiedliche Punktzahlen einbringen. Eine Leiche kann nur in einem einzigen Set gewertet werden. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

WILLKOMMENSPAKET & REGELN

Ein Set mit drei verschiedenen Leichen ist 7 Punkte wert.



Ein Set mit dreimal der gleichen Leiche ist 5 Punkte wert.



„Das Scheusal“ ist 3 Punkte wert.



Eine einzelne Leiche zählt 1 Punkt.



ÜBER KEDRIC WINKS

Kedric Winks ist ein unabhängiger Spieleautor, der erst in seinen Spätzwanzigern das Spielen für sich entdeckt hat, jetzt gibt es aber kein Halten mehr! Der Übergang vom Spieler zum Autor kam unmittelbar nach dem Einstieg in dieses Hobby. Ursprünglich hatte er den Plan, Spiele zu erfinden, um die ausgetretenen Pfade der Branche zu verlassen, mittlerweile tut er das, um seinen Ideenfluss daran zu hindern, seine begrenzten Hirnspeicherkapazitäten zu sprengen.