

ROBIN HEGEDÜS
Illustriert von VILLÓ FARKAS

SEPTIMA

VERWANDLUNGEN & OMEN

— ERWEITERUNG —



ANLEITUNG



MINDCLASH
GAMES



EINLEITUNG



Ihr Hexen könnt einfach nicht stillsitzen, was? Jeden Tag müsst ihr unbedingt was Neues lernen. Und jetzt sind euch eure menschlichen Körper langweilig geworden? KRAH! Also ich war ja schon ein Tier, bevor das alle wollten!

Diese Erweiterung zu Septima besteht aus 2 Modulen. Ihr könnt sie zusammen oder einzeln dem **vollständigen Spiel** hinzufügen. Mit **Verwandlungen** gewinnt die Auswahl der Aktionen eine ganz neue Dynamik. Die Oberhäupter können sich nun in Tiere verwandeln. Dies führt zu tiefgreifenden Änderungen in der Art, wie ihr Aktionen plant und ausführt. Jeder Spielfarbe sind 2 Tiergestalten zugeordnet, die ihr ausprobieren könnt. **Omen** fügt dem Spiel zufällige, bedeutsame Ereignisse hinzu. Je nachdem, wie verdächtig ihr gerade seid, können sie positiv oder negativ ausfallen. Das Material für Omen ist auf S. 7 aufgezählt.



VERWANDLUNGEN

 Nur mit dem vollständigen Spielmodus spielbar.

Verwandlungen sind eine der fortgeschritteneren Methoden im Portfolio des Oberhauptes eines Hexenzirkels. Sie eröffnen neue Möglichkeiten, dem Verdacht der Bevölkerung zu entgehen.

MATERIAL

IN 4 VERSCHIEDENEN FARBEN

8 Tierplättchen



4 Verwandeln-Aktionskarten

PERSÖNLICHE VORBEREITUNG

Bereite ein vollständiges Spiel vor. Dann:

- 1 Nimm deine *Verwandeln*-Aktionskarte auf die Hand und lege die *Singen*-Aktionskarte in die Schachtel zurück.



- 2 Hole die 2 Tierfiguren deiner Farbe in deinen persönlichen Vorrat.
- 3 Hole die 2 Tierplättchen deiner Farbe in deinen persönlichen Vorrat.
 - a Grün: Schlange und Kröte
 - b Orange: Fuchs und Eichhörnchen
 - c Violett: Katze und Eule
 - d Grau: Ziege und Hase

SPIELABLAUF

Zu der neuen Aktionskarte gehört ein neues Spielkonzept. Neben eurer **menschlichen Oberhaupt**-Figur habt ihr nun je 2 unterschiedliche **Tierfiguren**, die ebenfalls eure Oberhäupter repräsentieren. Wann immer ein Symbol  oder Text auf das „Oberhaupt“ verweist, sind sowohl menschliche als auch Tierfiguren gemeint, obwohl das Symbol eine menschliche Form zeigt.



VERWANDELN

Hauptfähigkeit: Tausche dein Oberhaupt gegen ein Tier aus und nimm alle abgeworfenen Aktionskarten zurück auf die Hand.

Gleichzieh-Bonus: Außerdem: Senke deine Verdächtigkeit um 1.

Wann immer du die Gestalt eines Tieres annimmst, kannst du zwischen deinen beiden Tieren auswählen.

- 1 Lege das Tierplättchen auf 1 beliebiges Hexenplättchen. Du kannst die Fähigkeit der verdeckten Hexe nicht mehr nutzen.
- 2 Ersetze dein Oberhaupt auf dem Spielbrett durch die dem Plättchen entsprechende Tierfigur.
- 3 Wann immer du *Verwandeln* spielst, nimmst du außerdem all deine abgeworfenen Aktionskarten auf die Hand zurück. Nimm am Ende deines Zuges auch die *Verwandeln*-Karte wieder auf die Hand. Am



Abwurfstapel

Karten auf deiner Hand

Ende des Zuges, in dem du *Verwandeln* gespielt hast, sollte dein Abwurfstapel leer sein.

Das Symbol für *Verwandeln* (🎵) ist das gleiche, das im Grundspiel für Singen steht. Alle Fähigkeiten, die sich auf Singen beziehen, gelten auch für *Verwandeln*.

Ziehst du mit *Verwandeln* mit jemandem gleich, erhöht sich deine Verdächtigkeit nicht.

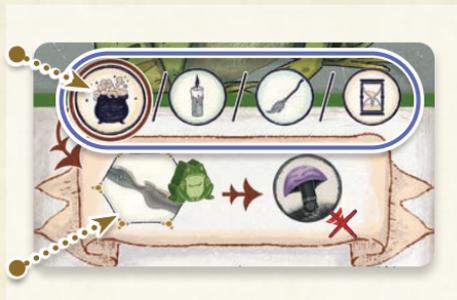


Ihr habt jetzt also eine andere Gestalt angenommen. Das ist ein guter Anfang. Aber seid ihr sicher, dass ihr wirklich bereit seid, ein Tier zu sein?

REGELN DER TIERGESTALT

Bist du zu Beginn der Mondphase in Tiergestalt, gelten für dich andere Regeln:

- ✦ Du kannst nur die Aktionen auswählen und spielen, die auf deinem Tierplättchen aufgezählt sind.
- ✦ Du kannst die Fähigkeiten der verdeckten Hexe nicht verwenden.
- ✦ Wann immer du die Aktion ganz links spielst, darfst du die Fähigkeit des Tiers benutzen.



Während du in Tiergestalt bist, **kannst du deine Verdächtigkeit nicht erhöhen** und hast Möglichkeiten, sie zu senken:

- ✦ Ziehst du mit niemandem gleich, senke deine Verdächtigkeit um 1.
- ✦ Ziehst du mit einer Person oder der Septima gleich, erhöhe deine Verdächtigkeit nicht.
- ✦ Du **kannst keine Effekte oder Fähigkeiten nutzen**, die deine Verdächtigkeit erhöhen.





BEISPIEL: Grün ist in Gestalt einer Kröte **a**. Die Fähigkeit der Kröte kann mit der Aktion „Brauen“ **b** genutzt werden. Sie kann Tränke brauen, ohne Pilze auszugeben, wann immer sie zu einem Gebiet benachbart steht, durch das der Fluss fließt **c**. Grün wählt die Aktion „Brauen“ **d** und gibt 1 Beere für 1 Flugbalsam aus (und erhält dafür 3 Weisheit), 1 Kraut für 1 Heilmittel für Infektionen, sowie 1 Beere und 1 Wurzel für 1 Heilmittel für Lähmung.

WIEDER MENSCHLICHE GESTALT ANNEHMEN

Bist du in Tiergestalt, hast du am Ende jedes Zuges die Möglichkeit, dich wieder in einen Menschen zu verwandeln. Dazu ersetzt du auf dem Spielbrett die Tierfigur mit deinem Oberhaupt und entfernst das entsprechende Tierplättchen von deinem Hexenzirkel.

ENDE DER JAHRESZEIT

Überspringt Schritt 4 des Ende der Jahreszeit (egal, in welcher Gestalt ihr gerade seid). Ihr nehmt also eure abgeworfenen Aktionskarten an dieser Stelle **nicht** auf die Hand zurück. Die einzige Möglichkeit, Aktionen wieder auf die Hand zu nehmen, ist die Aktion *Verwandeln*. Beachte: Falls du nur deine abgeworfenen Aktionskarten wieder haben willst, darfst du am Ende des gleichen Zugs, in dem du *Verwandeln* gespielt hast, wieder menschliche Gestalt annehmen.

OMEN

 Nur mit dem vollständigen Spielmodus spielbar.

Omen sind mystische Ereignisse, die einen drastischen Einfluss auf eine ganze Jahreszeit haben. Sie werden durch **Omenkarten** dargestellt.

MATERIAL



18 Omenkarten

VORBEREITUNG



Bereite ein vollständiges Spiel vor, dann den Omenstapel.

- 1 Sucht die Omenkarte *Hexensabbat* heraus (mit dem  im Eck) und legt sie aufgedeckt neben das Spielbrett.
- 2 Mischt die restlichen Omenkarten. Zieht dann zufällig 3 verdeckte Karten und bildet daraus einen Stapel. Dreht den Stapel im Ganzen um (sodass zunächst nur die unterste Karte zu sehen ist) und legt den Stapel auf die *Hexensabbat*-Omenkarte.
- 3 Legt die übrigen Omenkarten in die Schachtel zurück.

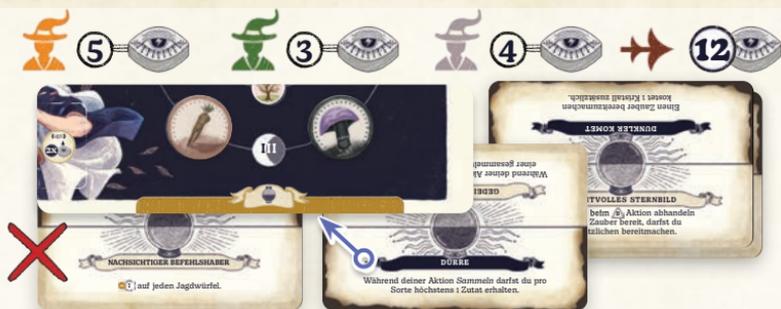
SPIELABLAUF

In jeder Jahreszeit der Partie ist ein anderes Omen aktiv. Die einzige Ausnahme ist der Herbst (1. Jahreszeit) , in dem keines aktiv ist. Legt das aktive Omen immer unter das Spielbrett, sodass nur 1 Hälfte sichtbar ist: entweder ein **positiver** Effekt (helle Seite) oder ein **negativer** (dunkle Seite). Der Effekt gilt für euch alle. Die positiven Effekte sind **optional**, die negativen Effekte hingegen **müsst** ihr alle die ganze Jahreszeit lang beachten.

Das neue Omen tritt als letzter Schritt des **Ende der Jahreszeit** mit entweder dem positiven oder negativen Effekt in Kraft. Welcher der beiden es wird, hängt von der Gesamtsumme eurer Verdächtigkeit ab. Beträgt in einem Spiel mit 2/3/4 Personen eure Verdächtigkeit insgesamt mindestens 8/12/16, tritt für die nächste Jahreszeit der negative (dunkle) Effekt in Kraft. Andernfalls wird es der positive (helle) Effekt in Kraft.

Entfernt (falls vorhanden) das vorige Omen von seinem Platz unter dem Spielbrett und legt dort das neue Omen hin, sodass die richtige Seite zu sehen ist. Beachtet: Das nächste Omen auf dem Zugstapel ist bereits aufgedeckt.

Das unterste Omen, der **Hexensabbat**, unterscheidet sich von den anderen: Es tritt als erster Schritt der Wertung am Ende der Partie in Kraft. Handelt den Bonus / Malus sofort ab.



BEISPIEL: In einem Spiel zu dritt beträgt am Ende der Jahreszeit Oranges Verdächtigkeit 5, Grüns 3 und Graus 4. Die Gesamtsumme ist $5 + 3 + 4 = 12$. Damit ist ihre Verdächtigkeit zu hoch, in der nächsten Jahreszeit tritt also der negative Effekt des Omens in Kraft. Sie werfen das Omen ab, das aktuell unter dem Spielbrett liegt. Dann nehmen sie das oberste, aufgedeckte Omen vom Stapel und legen es so unter das Spielbrett, dass der negative Effekt zu sehen ist.



Von wem kam eigentlich diese völlig unsinnige Idee, dass mein Erscheinen ein schlechtes Omen ist? Ich gebe keine schlechten Neuigkeiten weiter... okay, manchmal schon, aber warum sollte ich sie beschönigen? Das führt bloß dazu, dass der Ernstfall die Leute unvorbereitet trifft!

SOLOREGELN

Spielst du mit **Verwandlungen**, ist für die Witwe unerheblich, welche Gestalt du annimmst. Sie ändert weder ihre Gestalt noch die ihrer Spinnen. Sie verfolgt dich weiter, egal welches Tier du gerade bist. Sie tauscht bei der Vorbereitung ihre *Singen*-Karte nicht gegen eine *Verwandeln*-Karte aus. Spielt sie *Singen* und du *Verwandeln*, zieht ihr gleich. *Verwandlungen* zu beherrschen führt allerdings zu erhöhten Erwartungen an dich: Du musst nun **sieben** der acht Ärgernisse bestehen.

Spielst du mit **Omen**, gelten für die schwarze Witwe weder die positiven noch die negativen Effekte der Omen. Beim Bestimmen, ob das nächste Omen einen positiven oder negativen Effekt hat, musst du jedoch ihre Verdächtigkeit mitzählen. Im Solomodus ist 8 der Grenzwert.

MITWIRKENDE

SEPTIMA ERWEITERUNG VERWANDLUNGEN & OMEN

SPIELIDEE

Robin Hegedűs

KORREKTORAT

Emanuela & Robert Pratt, Emily Blain

SPIELENTWICKLUNG

Robin Hegedűs & Viktor Péter

SPIELETESTS

Tűnde Máté, Villő Farkas, Dorka Péter, Balázs Horváth, Soma Gál, Réka Major, Nikolett Tímea Szűcs, Bence Hegedűs, Bence Lontay-Szabó, Katalin Lontai-Szabóné Erős

GRAFIKDESIGN UND ILLUSTRATIONEN

Villő Farkas

ILLUSTRATIONEN DER TIERE

Barbara Bernát

LEKTORAT DER ANLEITUNG

Mihály Vincze

DEUTSCHE AUSGABE

Skellig Games

Übersetzung: Tabea Mayerhofer, mit Malte Kühle, für The Geeky Pen

Layout von Quality Beast: Eva Becker-Gibson, Janna Ullrich, Dylan Howard Cromwell

ANHANG

OMEN

In diesem Kapitel findet ihr Erläuterungen zu Omen, die einer genaueren Erklärung bedürfen. Diese Erläuterungen sind erst verständlich, nachdem ihr die Effekte auf den Omenkarten durchgelesen habt.

Das Geschenk der Alchemistin

Das bedeutet, dass du einen Liebestrank aus 3 beliebigen Zutaten und jeden anderen Trank aus 2 beliebigen Zutaten brauen darfst. Benutzt du die Fähigkeit der *Kröte*, kosten das Heilmittel für Infektionen, der Flugbalsam und der Liebestrank 1 Zutat weniger.

Verlorene Erinnerung

Die *Schlange* kann ihre Fähigkeit nicht nutzen, da sie dafür *Erinnern* spielen müsste.

Wirre Erinnerungen

Die Fähigkeit deiner Tiergestalt kannst du ebenfalls nicht nutzen. Die Fähigkeit der Hexe, die du mithilfe des Zaubers *Magischer Spiegel* beiseite gelegt hast, darfst du aber verwenden, denn sie ist nicht in deinem Zirkel.

Machtvolles Sternbild

Machst du als Zuschauerbonus nach einem Gerichtsprozess einen Zauber bereit, kannst du keinen zusätzlichen bereitmachen.

Zeit der Epidemie

Als Erinnerungshilfe, welche Hexe du gewählt hast, drehe sie um und lege sie verdeckt in deinen Hexenzirkel. Sobald du sie verbannst, lege sie in die Schachtel zurück.

Zeit der Heilung

Heilst du einen Krankheitsfall mit einem anderen Trank als sonst, darfst du nur auf der dem Krankheitsfall entsprechenden Krankheitsleiste vorrücken, nicht auf der dem Trank entsprechenden (außer mit *Edith*).

Goldener Kessel

Selbst falls du in deinem Zug 3 Tränke braust, darfst du den zusätzlichen (kostenlosen) Nutztrank als 4. erhalten.

Zunftfest

Du darfst die Fähigkeiten von Gebäuden, Kristallaufschlüssen und Schreinen **nur** nutzen, falls du zu ihnen benachbart stehst.

Freundlicher Einsiedler

Eine „Opfergabe an die Elementargeister“ ist die Zutat, die du bezahlen musst, um auf der Ritualleiste auf ein Band vorzurücken.

Paranoia

Auch falls du deine Verdächtigkeit sofort wieder senkst, nachdem du sie erhöht hast, tritt dieser Effekt in Kraft. Du verlierst nach wie vor 2 Weisheit.

Durchsuchungsbefehl

Dies gilt nicht für die Zuschauerboni während der Mondphasen, nur für die nach den Gerichtsprozessen. Dürftest du normalerweise 0 oder 1 Zuschauerboni nehmen, kannst du keinen nehmen.

Geistige Verbindung

Steht im 1. Gerichtsprozess *Dragomir* vor Gericht, dürfen alle (nicht nur, wer den Gerichtsprozess gewinnt) seine Fähigkeit nutzen, um ihre Verdächtigkeit zu senken.

Steht *Johanna* vor Gericht, könnt ihr ihre Fähigkeit direkt nach ihrem Gerichtsprozess nicht verwenden. Zu dem Zeitpunkt, an dem ihre Fähigkeit in Kraft tritt, ist sie nämlich nicht mehr in der Kammer.

Steht *Bryn* vor Gericht und du wirfst *Bryn* ab, nachdem du den Gerichtsprozess gewonnen hast, darfst du den 1. Teil von *Bryns* Fähigkeit nutzen (nach dem Gewinnen nur 1 loyalen Bürger zurückzurufen), den 2. Teil aber nicht (nach den Zuschauerboni niemanden zurückzurufen).

Misstrauische Verbündete

Erinnerung: Wann immer du deine Verdächtigkeit erhöhst, musst du später den Jagdwürfel werfen oder einen Jäger versetzen.

Rachsüchtiger Einsiedler

Eine „Opfergabe an die Elementargeister“ ist die Zutat, die du bezahlen musst, um auf der Ritualleiste auf ein Band vorzurücken.

Welle der Sympathie

Dies gilt nicht für die Zuschauerboni während der Mondphasen, nur für die nach den Gerichtsprozessen. Du darfst höchstens 4 Zuschauerboni nehmen.

Hexensabbat

Dies gilt für beide Gerichtsprozesse.

TIERPLÄTTCHEN

SCHLANGE

Mögliche Aktionen: *Erinnern, Heilen, Bewegen, Anwerben*

Erinnern-Fähigkeit: Anstatt die Hauptfähigkeit von *Erinnern* abzuhandeln, darfst du 2 unterschiedliche Zuschauerboni nehmen. Entscheidest du dich dafür und hast gleichgezogen, wähle 1 zusätzlichen unterschiedlichen Zuschauerbonus, anstatt den Gleichzieh-Bonus von *Erinnern* abzuhandeln. Die Fähigkeiten von *Aylana* und *Tommy* gelten nach wie vor, weil du *Erinnern* gespielt hast.

KRÖTE

Mögliche Aktionen: *Brauen, Ritual, Bewegen, Erinnern*

Brauen-Fähigkeit: Stehst du beim *Brauen* zu einem Gebiet benachbart, durch das der Fluss fließt, musst du keine Pilze ausgeben.

ZIEGE

Mögliche Aktionen: *Ritual, Brauen, Bewegen, Erinnern*

Ritual-Fähigkeit: Gib 1 Kraut aus, um 1 Zauber bereitzumachen.

HASE

Mögliche Aktionen: *Heilen, Sammeln, Bewegen, Erinnern*

Heilen-Fähigkeit: Erhalte für jeden Krankheitsfall, den du heilst, 1 Wurzel. Dies gilt auch für Krankheitsfälle im *Krankenhaus* oder solche, die du mit einem Zauber geheilt hast.

FUCHS

Mögliche Aktionen: *Bewegen, Verteidigen, Heilen, Erinnern*

Bewegen-Fähigkeit: Bewege dich beliebig weit, um ein Feld zu erreichen, das zu einem Gebiet mit Wurzeln benachbart ist. Entscheidest du dich dafür, erhalte 1 Schädel.

EICHHÖRNCHEN

Mögliche Akt.: *Sammeln, Anwerben, Bewegen, Erinnern*

Sammeln-Fähigkeit: Erhalte je 1 zusätzlich von jeder Sorte mondbeschiedener Zutaten, die du während dieses Zugs gesammelt hast, aber insgesamt höchstens 2.

KATZE

Mögliche Aktionen: *Anwerben, Brauen, Bewegen, Erinnern*

Anwerben-Fähigkeit: Schicke 1 zusätzlichen loyalen Bürger unter die Zuschauer, falls du zu mindestens 1 Stadtgebiet benachbart bist.

EULE

Mögliche Aktionen: *Verteidigen, Ritual, Bewegen, Erinnern*

Verteidigen-Fähigkeit: Schicke 1 zusätzlichen loyalen Bürger von den Zuschauern in eine beliebige Gerichtskammer (dieselbe oder eine andere).