

RITUAL



—⊗— SPIELANLEITUNG —⊗—

ÜBERSICHT & SPIELZIEL

In **RITUAL** ist jeder von euch ein **SCHAMANE**. Ihr versucht gemeinsam, ein **RITUAL** durchzuführen, um anhand der Anordnung der **ELEMENTARSTEINE** die Naturgewalten zu entfesseln und eure Heimat zu beschützen.

Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr die 6 Schritte des Rituals innerhalb drei zeitlich begrenzter Runden vollenden.

RITUAL ist ein kooperatives Spiel, bei dem ihr über eure Aktionen kommuniziert, anstatt zu reden. Dabei nehmt ihr farbige **STEINE** (die **ELEMENTARSTEINE**) von anderen Schamanen oder gebt ihnen welche, um die Verteilung dieser Steine zu verändern. Euer Ziel ist es, durch diese Umverteilung zunächst eure eigenen geheimen Aufgaben und danach die öffentlichen Aufgaben des **RITUALS** (= **RITUALSCHRITTE**) zu erfüllen, ohne dabei das **ZEITLIMIT** zu überschreiten.

Die 6 möglichen **RITUALSCHRITTE** sind für alle sichtbar, aber zu Beginn weiß noch niemand, welche davon die nächsten sind. Um dies herauszufinden, muss ein Schamane seine eigene Aufgabe erfüllen, indem er die **ELEMENTARSTEINE** sammelt, die auf seiner **INSPIRATIONSKARTE** abgebildet sind, und dadurch seine **INSPIRATION** finden.

Bevor ihr mit den Ritualschritten beginnen könnt, müssen 3 Schamanen ihre Inspiration gefunden haben.

Die **RITUALKARTEN** zeigen euch, wie die **ELEMENTARSTEINE** für die einzelnen **RITUALSCHRITTE** verteilt sein müssen. Auch wenn nur einer von euch weiß, welcher der möglichen Schritte der nächste ist, sollten alle versuchen zu erkennen, was gemacht werden muss, damit ihr die Schritte gemeinsam erfüllen könnt.

Die **ELEMENTARSTEINE** stellen die verschiedenen Kraftquellen der **RITUALE** dar.



Dunkelheit



Wasser



Feuer



Licht



Pflanzen

SPIELMATERIAL



1 ALTES BUCH DER RITUALE

(enthält 10 Rituale in verschiedenen Schwierigkeitsstufen)



10 RITUAL-TABLEAUS

(zeigen alle 8 Ritualschritte des jeweiligen Rituals)



60 RITUAL-KARTEN

(8 Stück pro Ritual - zeigen jeweils einen Ritualschritt)



6 REIHENFOLGE-MARKER

(Zeigen die Reihenfolge der einzelnen Ritualschritte an)



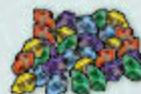
25 INSPIRATIONS-KARTEN

(Eure individuellen Aufgaben, um Inspiration zu finden)



3 DOPPELSEITIGE INSPIRATIONS-MARKER

(Zeigen euch an, wieviele in dieser Runde bereits ihre Inspiration gefunden haben)



40 ELEMENTAR-STEINE

(8 jeder Farbe - benutzt sie weise)



6 MYSTISCHE EBENEN

(zum Austausch von Steinen mit dem Vorrat)



1 TOTEM

(zeigt an, wer am Zug ist)



1 BEUTEL FÜR DIE ELEMENTAR-STEINE

(zur Aufbewahrung)



6 AKTIONS-ÜBERSICHTEN

(damit ihr nicht vergesst, was ihr machen könnt)



1 SPIEL-ANLEITUNG

(damit ihr wisst, was zu tun ist)

Die folgenden Seiten erklären euch den Aufbau und den Ablauf für 3-6 Personen. Seid ihr nur zu zweit, findet ihr auf Seite 10 eine für 2 Personen angepasste Variante des Spiels.

SPIELAUFBAU

(für 3-6 Personen)

1. BEREITET DAS RITUAL VOR

- » Wählt ein **RITUAL** aus dem **ALTEN BUCH DER RITUALE** und legt das zugehörige **RITUALTABLEAU** offen in den Spielbereich **A**.

Wenn ihr unerfahrene Schamanen in eurer Runde habt, empfehlen wir, mit dem Initiationsritus (dem ersten **RITUAL** im **ALTEN BUCH DER RITUALE** auf S. 3) anzufangen.

- » Nehmt die zugehörigen **6 RITUALKARTEN** (ihr erkennt sie an der zum ausgewählten **RITUALTABLEAU** passenden Rückseite), mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel daneben **B**.
- » Nehmt die oberste **RITUALKARTE** vom Stapel und legt sie verdeckt neben das **RITUALTABLEAU** **C**. Die übrigen **RITUALKARTEN** benötigt ihr erst später (siehe S. 7 „VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE“).
- » Legt den **REIHENFOLGEMARKER** **I** auf diese Karte **D**. Die übrigen **REIHENFOLGEMARKER** werden erst später benötigt. Legt sie neben den verdeckten Stapel der **RITUALKARTEN** **E**.
- » Mischt die **INSPIRATIONS-KARTEN** und bildet daraus einen verdeckten Stapel **F**.

2. JEDER SCHAMANE (= PERSON) BEKOMMT



4 ELEMENTARSTEINE
AUS DEM BEUTEL **C**

JEDERZEIT FÜR ALLE
SICHTBAR



1 INSPIRATIONS-
KARTE **H**

VERDECKT VOM
STAPEL – NUR DU
DARFST DIR DIE
VORDERSEITE
ANSEHEN



1 MYSTISCHE
EBENE **I**

LEGE SIE VOR DIR
AUF DEN TISCH



1 AKTIONS-
ÜBERSICHT **J**

ALS SPIELHILFE

SPIELABLAUF

(für 3-6 Personen)

Ein **RITUAL** benötigt 3 erfolgreiche Runden, für die ihr jeweils eine bestimmte Zeit zur Verfügung habt (siehe S. 12). Um erfolgreich zu sein, vollendet ihr im Verlauf der ersten Runde den ersten **RITUALSCHRITT** (1), während der zweiten Runde die 2 nächsten **SCHRITTE** (2 und 3) in der letzten Runde die restlichen 3 **SCHRITTE** (4, 5 und 6).

«« RUNDENÜBERSICHT »»

Jede Runde besteht aus 2 Phasen und beginnt mit der **INSPIRATIONSPHASE**. Sobald 3 Schamanen Ihre **INSPIRATIONSKARTE** erfüllt haben, beginnt für alle die **RITUALPHASE**.

Eine Runde ist dann erfolgreich beendet, wenn ihr es schafft, alle **RITUALKARTEN** dieser Runde zu erfüllen, bevor das **ZEITLIMIT** überschritten ist. Ihr müsst also in der ersten Runde 1, in der zweiten Runde 2 und in der dritten 3 **RITUALKARTEN** erfüllen (Erinnerung: Jede **RITUALKARTE** enthält jeweils einen **RITUALSCHRITT**).

«« DIE 6 AKTIONEN »»

Egal ob ihr in der **INSPIRATIONS-** oder der **RITUALPHASE** seid, wer das **TOTEM** hat, macht **EINE** der folgenden **6 AKTIONEN** und gibt es anschließend an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter.



GIB jemandem 1 **STEIN**
(sofern du 3 oder mehr
STEINE hast).



NIMM 1 **STEIN** von
deinem linken Nachbarn
(sofern dort 3 oder mehr
STEINE liegen).



Finde deine **INSPIRATION**
oder erfülle deine
RITUALKARTE (ihr dürft
überschüssige **STEINE** haben).



LEGE einen deiner **STEINE**
auf deine **MYSTISCHE**
EBENE
(sofern sie leer ist).



NIMM den **STEIN** von
deiner **MYSTISCHEN**
EBENE.



TAUSCHE 1 **STEIN** auf einer
MYSTISCHEN EBENE eines
anderen Schamanen mit
1 **STEIN** aus dem **VORRAT**.

«« DIE 2 PHASEN IM DETAIL »»

INSPIRATIONSPHASE

Ihr versucht die **ELEMENTARSTEINE** **G** vor euch zu sammeln, die auf eurer **INSPIRATIONSKARTE** **H** (siehe S. 9) abgebildet sind, um eure **INSPIRATION** zu finden.

Wenn ihr eure **INSPIRATION** findet:

- » Deckt eure **INSPIRATIONSKARTE** auf.
- » Dreht einen **INSPIRATIONSMARKER** **L** auf die **BUNTE** Seite.
- » Nehmt die ausliegende **RITUALKARTE** **C** mit dem niedrigsten **REIHENFOLGEMARKER** **D** zu euch, soweit noch eine für diese Runde verfügbar ist, und schaut euch geheim den **RITUALSCHRITT** auf der Vorderseite an.
- » Solange noch nicht 3 Schamanen ihre **INSPIRATIONSKARTE** erfüllt haben, könnt ihr mit euren Aktionen ab sofort den anderen verstärkt bei der Erfüllung ihrer **INSPIRATIONSKARTEN** helfen, oder ihr arbeitet schon auf die Erfüllung eurer **RITUALKARTE** in der späteren **RITUALPHASE** hin.

Beispiel:



Durch vorherige Aktionen habt ihr erreicht, dass Lisa 2 gelbe, 2 grüne, 2 blaue und 1 roten Stein vor sich liegen hat. Lisa hat das Totem und kann mit ihrer Aktion ihre verdeckte Inspirationskarte erfüllen. Den roten Stein benötigt sie dafür nicht, er verhindert aber auch nicht ihre Inspiration. Ebenso spielt es keine Rolle, dass einer der benötigten grünen Steine auf der Mythischen Ebene liegt.

Lisa nutzt die Aktion „Finde deine Inspirationskarte“ und deckt ihre Inspirationskarte auf. Zusätzlich dreht sie einen Inspirationsmarker auf die bunte Seite.



Da noch eine Ritualkarte ausliegt, nimmt sie die Karte zusammen mit dem Reihenfolge Marker zu sich und schaut sich den Ritualschritt auf der Vorderseite an.

RITUALPHASE

Ihr versucht jetzt gemeinsam, in der Reihenfolge der **REIHENFOLGEMARKER** **D** die Voraussetzungen auf den **RITUALKARTEN** **C** zu erfüllen. Wenn ein Schamane seine **RITUALKARTE** erfüllt, legt er seine **RITUALKARTE** mit dem zugehörigen **REIHENFOLGEMARKER** auf die entsprechende Stelle des **RITUALTABLEAUS**.

Beispiel:



Es sind bereits 3 Schamanen inspiriert (-> Ritualphase). Finn hat in seiner Aktion Lisa seinen blauen Stein gegeben. Lisa hat den Totem und jetzt alle im Spiel befindlichen blauen Steine (und auch mindestens 3). Ihre Ritualkarte ist die nächste, die erfüllt werden muss (Reihenfolgemarker 2 = 1. Ritualschritt in der zweiten Runde). Sie erfüllt mit ihrer Aktion ihre verdeckte Ritualkarte und legt sie auf das entsprechende Feld des Ritualtableaus.

Als nächstes versucht ihr, die Voraussetzungen der verbliebenen Ritualkarte zu erfüllen, allerdings weiß nur einer von euch, welche genau dies sind. Aber vielleicht habt ihr ja schon eine Ahnung ...

WICHTIG: Solange ein Stein auf deiner **MYSTISCHEN EBENE** liegt, kannst Du diesen niemandem geben, und niemand kann ihn nehmen.
Steine auf den **MYSTISCHEN EBENEN** zählen zur Anzahl deiner **STEINE** sowie für die Erfüllung von **INSPIRATIONS -** und **RITUALKARTEN**.

«« DAS ZEITLIMIT »»

Für die Durchführung jeder der 3 Runden habt ihr nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung. Ihr gewinnt das Spiel nur, wenn es euch gelingt, jede Runde innerhalb dieses **ZEITLIMITS** erfolgreich zu beenden, also 3 mal **INSPIRATION** zu finden und die **RITUALSCHRITTE** zu beenden, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Die Spielzeit für jede Runde ist abhängig von der Anzahl der Personen und der gewählten Schwierigkeitsstufe.

	LEHRLING	GESELLE	MEISTER	GURU
2	5:00	4:30	4:00	3:30
3	7:00	6:00	5:00	4:00
4	7:30	6:30	5:30	5:00
5	8:00	7:00	6:00	5:30
6	8:30	7:30	6:30	6:00



ritualthegame.com

Ihr könnt einen einfachen Timer benutzen – wenn ihr es aber etwas atmosphärischer möchtet, empfehlen wir euch zur akustischen Untermalung die Web-App auf der Internetseite www.ritualthegame.com.

Die Kommunikation untereinander erfolgt nur über Hinweise, die ihr durch eure **AKTIONEN** gebt. Ihr dürft weder miteinander sprechen, noch euch andere Zeichen geben oder gestikulieren.

«« VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE »»

Habt ihr alle **RITUALSCHRITTE** der aktuellen Runde in der richtigen Reihenfolge innerhalb des **ZEITLIMITS** erfüllt, habt ihr die Runde gewonnen und dürft euch an die nächste wagen.

Mischt dann **ALLE INSPIRATIONSKARTEN** **H** wieder in den Stapel. Jeder zieht für die neue Runde eine neue verdeckte **INSPIRATIONSKARTE** vom Stapel (siehe S. 4/5 - Spielaufbau **F**).

Die **INSPIRATIONSMARKER** **L** werden wieder zurück auf die einfarbige Seite gedreht. Nehmt die nächsten **2** oder **3** **RITUALKARTEN** verdeckt vom Stapel **B**, abhängig davon, ob ihr euch für Runde **2** oder **3** vorbereitet, und legt sie nebeneinander verdeckt neben das **RITUALTABLEAU** **A** (siehe S. 4/5 - Spielaufbau **C**). Platziert die nächsten **REIHENFOLGEMARKER** **E** darauf.

Die **ELEMENTARSTEINE** **C** bleiben unverändert genau dort liegen, wo sie sich gerade befinden. Sie werden weder neu verteilt noch gemischt. Die Person mit dem **TOTEM** **M** beginnt die nächste Runde.

Sollte die Zeit abgelaufen sein bevor ihr alle **RITUALSCHRITTE** erfüllt habt, ist das vor allem in den erste Runden nichts ungewöhnliches. Versucht es einfach noch mal. Schon bald werdet ihr die Kniffe des Spiels besser beherrschen. Schaut euch in diesem Fall auch gerne die „**TIPPS & TRICKS**“ auf S. 12 oder die Hinweise „**NACH DEM ERSTEN SPIEL**“ auf S. 9/10 an.

SPIELE ENDE

Wenn ihr die dritte Runde innerhalb des **ZEITLIMITS** beendet habt, habt ihr gemeinsam das **RITUAL** erfolgreich durchgeführt und das Spiel gewonnen. Versucht euch nun an einem komplexeren **RITUAL** oder erhöht die Schwierigkeitsstufe bei der Auswahl des **ZEITLIMITS**.

DIE INSPIRATIONSKARTEN

Die **INSPIRATIONSKARTEN** sind geheim. Du darfst dir deine eigene jederzeit anschauen. Es gibt **3** verschiedene Arten von **INSPIRATIONSKARTEN**.



Sammlle 5 Steine der gleichen Farbe.
(Jeweils wie abgebildet, hier: 5 )



Sammlle je 3 Steine in 2 verschiedenen Farben.
(Jeweils wie abgebildet, hier: 3  und 3 )



Sammlle je 2 Steine in 3 verschiedenen Farben.
(Jeweils wie abgebildet, hier: 2 , 2  und 2 )



*Es ist wichtig, dass alle Schamanen wissen, welche Arten von **INSPIRATIONSKARTEN** es gibt, denn das kann dabei helfen, herauszufinden, was die anderen benötigen.*



2-PERSONEN-VARIANTE

In der 2-Personen-Variante kontrolliert jeder von euch **2 Sets** von **ELEMENTARSTEINEN**, jeweils eins auf der linken und eins auf der rechten Seite vor euch. Jedes Set hat seine eigene **MYSTISCHE EBENE**.

SPIELAUFBAU

- » Jeder erhält **8 STEINE G** aus dem **BEUTEL**. Teilt diese **STEINE** zufällig in zwei Sets für jeden auf: **4 STEINE** auf der rechten und **4** auf der linken Seite.
- » Gebt jedem **2 INSPIRATIONS-KARTEN H**.
- » Legt **2 INSPIRATIONSMARKER L** bereit, mit der einfarbigen Seite nach oben.
- » Platziert eine **MYSTISCHE EBENE I** neben jedem Steinset.
- » Bereitet das **RITUAL** und den Vorrat wie gewohnt vor.

DIE AKTIONEN DER 2-PERSONEN-VARIANTE

Einige **AKTIONEN** des Grundspiels unterscheiden sich in der 2-Personen-Variante. Hier sind die möglichen **5 AKTIONEN** bei 2 Personen:



GIB 1 STEIN von einem deiner Sets zu einem Set deiner Gegenübers (sofern du **3 oder mehr STEINE** in diesem Set hast).



LEGE 1 STEIN aus einem deiner Sets auf die zugehörige **MYSTISCHE EBENE** (sofern sie leer ist).



NIMM den **STEIN** von einer deiner **MYSTISCHEN EBENEN** und lege ihn zum zugehörigen Set.



Finde deine **INSPIRATION** oder erfülle deine **RITUALKARTE** (ihr dürft überschüssige **STEINE** haben).



TAUSCHE 1 STEIN auf einer **MYSTISCHEN EBENE** deines Gegenübers mit **1 STEIN** aus dem **VORRAT**.

Wie ihr seht, kann man Steine im Unterschied zum Grundspiel nicht von den Sets des Gegenübers nehmen oder zwischen den eigenen hin- und hertauschen.

INSPIRATION & RITUALSCHRITTE

Um **INSPIRATION** zu finden, muss einer von euch beide **INSPIRATIONSKARTEN** gleichzeitig erfüllen, eine für jedes Set **STEINE**. Welche Karte dabei welchem eurer Sets zugeordnet wird, ist egal. Wenn ihr **INSPIRATION** gefunden habt, macht alles wie sonst. Beide müssen **INSPIRIERT** sein, um mit der **RITUALPHASE** beginnen zu können.

Bei der Vollendung eines **RITUALSCHRITTS** zählt jedes Set an **STEINEN** als einzelner Schamane. Außerdem wird der **6. RITUALSCHRITT** für beide sichtbar aufgedeckt, sobald Schritt 5 des **RITUALS** vollendet ist.

Die Runde ist dann erfolgreich, wenn beide **INSPIRATION** gefunden haben und die Schritte des Rituals vervollständigt sind bevor das **ZEITLIMIT** überschritten ist.

NACH DEM ERSTEN SPIEL

Habt ihr das Ritual erfolgreich beendet? Es ist nicht ungewöhnlich, wenn es beim ersten Mal noch nicht geklappt hat. Wenn ihr das Gefühl habt, nicht weiterzukommen, schaut euch gerne folgende Hinweise an:

HABT IHR EUCH GEGENSEITIG GEHOLFEN?

Der wichtigste Teil von **RITUAL** ist, sich gegenseitig zu helfen. Wenn jeder nur versucht, seine eigene **INSPIRATION** zu finden, werdet ihr es nicht schaffen!

HABT IHR DIE MYSTISCHEN EBENEN GENUTZT?

Denkt daran, dass ihr einen **ELEMENTARSTEIN** auf eure **MYSTISCHE EBENE** legen könnt, damit andere ihn für euch gegen einen andersfarbigen **STEIN** tauschen. Ihr könnt das auch machen, um anderen anzuzeigen, welche **STEINE** ihr nicht haben wollt.

Vergesst auch nicht, auf die **MYSTISCHEN EBENEN** der anderen zu achten und ihre **STEINE** zu tauschen, falls es euch hilfreich erscheint.

HABT IHR ZÜGIG GESPIELT?

RITUAL ist ein schnelles Spiel. Natürlich sollt ihr über euren Zug nachdenken können, aber euer Zug sollte so rasch wie möglich durchgeführt werden. Versucht bereits zu planen, was ihr tun wollt, bevor ihr dran seid.

Wenn ihr ins Stocken geratet und nicht wisst, was ihr tun sollt, ist es immer besser, eine „kleine“ **AKTION** zu machen, wie z. B. einen **ELEMENTARSTEIN** auf die **MYSTISCHE EBENE** zu legen oder von dort zu nehmen. Auf diese Art geht das Spiel schnell weiter, und ihr gewinnt Zeit, um über die nächste **AKTION** nachzudenken.

TIPPS UND TRICKS

Falls ihr euch den Einstieg ein wenig erleichtern möchtet, dann nehmt euch die folgenden Hinweise zu Herzen:

- » In **RITUAL** geht es um Teamwork. Es gibt nicht genug **STEINE**, dass alle gleichzeitig ihre **INSPIRATION** finden können. Konzentriert euch gemeinsam auf ein oder zwei Personen/Schamanen, denen ihr dabei helft, ihre **INSPIRATION** zu finden.
- » Seid aufmerksam und beobachtet, welche **STEINE** die anderen nehmen, geben und auf die **MYSTISCHEN EBENEN** legen. So könnt ihr erahnen, welche **INSPIRATIONSKARTE** sie haben.
- » Fokussiert euch nicht nur auf euer eigenes Ziel. Anderen zu helfen, kann manchmal besser funktionieren.
- » Versucht, unnötige **STEINE** schnell loszuwerden, um Verwirrung zu vermeiden.
- » Hat jemand nur **2 STEINE**, sind die **AKTIONEN** eingeschränkt. Versucht, dies möglichst zu vermeiden.



Autor: Tomás Tarragón

Illustrationen: Sonya Kolmanovskaya

Grafik Design: Luis Francisco und Karen Poon

Deutsche Übersetzung und redaktionelle Bearbeitung: Caroline Heinz und Marcel Straub

Lektorat: Gerhard Tischler, Patrick Fresow und Blrgit Irgang

Copyright Strohmänn Games 2024 - Marcel Straub, Schnellwelder Str. 54, 51067 Köln.

Alle Rechte vorbehalten.

***Tomás dankt besonders:** Meiner Familie und Freunden, die mir unendlich geholfen haben. Meiner Schwester Sof, die unentwegt an meiner Seite war. Und Sonya, meine Partnerin im Leben und im Spiel.*

Strohmänn Games dankt dem Hans Im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple – der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne – in unserem Logo.



**STROHMANN
GAMES**