

**Das Spiel um Schriftrollen
und Pflaumen für
3-8 Spielerinnen von
13-99 Jahren.**

Das seltsame Volk der *Schraumen* bemisst seinen Reichtum nach *Pflaumen*. Mit Pflaumen wird aber nicht gehandelt und gefeilscht - oh Frevel! - wie mit schnödem Geld. Nein, die heiligen *Schriftrollen* regeln alles Nehmen und Geben. Du wirst

In die Haut eines Schraums schlüpfen. Du wirst einmal In jeder Runde die Bürde des Druidenamts zu tragen haben: mit deinen Schriftrollen Gesetze erlassen, eine neue Schriftrolle aus dem Tempel holen und für gute Pflaumen versteigern, ohne Ihren Inhalt zu offenbaren - wie es die Bräuche verlangen. **Oberschraum wird, wer am Ende mit dem größten Pflaumenreichtum gesegnet ist.**

Die Mythologie des Schraumenlandes

Der Ursprung des Wortes **Schraumen** liegt im dunkeln. Immerhin sind die meisten Etymologen heute der Ansicht, es handle sich um eine wilde Ehe der Wörter **Schriftrollen und Pflaumen**, eine Erklärung, die sich angesichts der Sitten des Schraumenlandes geradezu aufdrängt.

Die heiligen **Schriftrollen** liegen im erhabenen **Tempel**. Die Schraumen erwerben sie von ihrem geistigen Führer, dem **Druiden**, nach weisen Regeln und behüten sie bis zur Heiligen Verlesung wie ihren Augapfel. Verliest schliesslich ein Druide eine Schriftrolle, so ist diese Anweisung unverzüglich zu befolgen. Kein Schraum (übrigens: das Schraum) würde es wagen, gegen die Heiligen Gebote aufzumucken, ist doch der Glaube an Schriftrollen und Pflaumen im Schraumenvolk tief verwurzelt.

Die Pflaumen liegen im Garten. Sie sind das schraumische Zahlungsmittel. Es wäre jedoch verfehlt, die Pflaumen etwa - oh Frevel! - dem ordinären Geld anderer Völker gleichzusetzen! Nein: Unter den Schraumen wickelt sich auch der Zahlungsverkehr nach den Geboten der Heiligen Schriftrollen ab. Schraumen nehmen und geben Pflaumen nur dann, wenn der Heilige Akt der Versteigerung dies verlangt oder wenn ein Druide das entsprechende Gebot einer Schriftrolle verliest.

Präsenzliste:

3-8 Spielerinnen,
77 Schriftrollen,
100 Pflaumen,
ein erhabenes Plateau mit Tempel, Feuer
und Garten.

Der Anfang

- **3 - 8 spiellüsterne Schraumen** versammeln sich um einen Tisch. Die weise Regel bestimmt, dass die Schriftrollen anfangs gemischt und mit der Rückseite nach oben in den Tempel neben das Feuer gelegt werden.

- **Die elf obersten Schriftrollen** werden jetzt sofort aus dem Tempel geholt und in einem sicheren Versteck verwahrt. Die *Grossen 11* sind nicht für Schraumenaugen bestimmt. Welch ein Frevel, mit ihnen zu spielen!

- **Die Pflaumen** liegen im grünen Garten. In Seiner unendlichen Gnade legte der weise Regelmacher vor alten Zeiten fest, dass jedes Schraum sieben Pflaumen aus dem Garten und drei Schriftrollen aus dem Tempel erhalten solle.

- **Die Schriftrollen** werden verdeckt gezogen. Jedes Schraum darf seine betrachten, aber noch keinesfalls öffentlich verlesen. Schriftrollen mit der Anweisung **SOFORT** sind in den Tempel zurückzulegen und von dort zu ersetzen.

**Schriftrollen
mischen und ver-
deckt in Tempel
legen**

**11 Schriftrollen
aus dem Spiel
nehmen**

**Jedes Schraum
bekommt:
7 Pflaumen
3 Schriftrollen**

Die weisen Regeln

**Das Druidenamt
wechselt reihum**

Das Druidenamt hat bei den Schraumen - im Unterschied zu anderen Kulturen - niemand gepachtet. Jedes Schraum wird der Reihe nach Druiden: linksrum, so wie wir das von profanen Würfel- und Kartenspielen gewöhnt sind. Das älteste und vermutlich weiseste Schraum übernimmt zu Beginn dieses Amtes. Dabei hat es folgendes Zeremoniell zu beachten:

**Zuerst verliest
der Druiden beliebig
viele seiner
Schriftrollen**

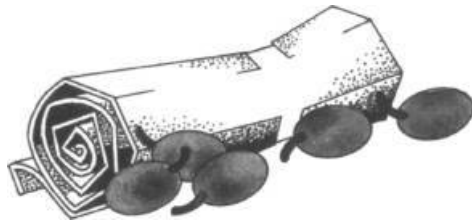
1. Das Druidenschraum darf beliebig viele von seinen Schriftrollen verlesen. Die Anweisungen sind von allen zu befolgen. Verlesene Schriftrollen werden neben dem Tempel offen ins Feuer geworfen und sind damit aus dem Spiel.

Die Bestimmung der *GELOBTEN 5*:

Die Regeln besagen nicht dass das Druidenschraum von seinen Schriftrollen verlesen muss, es sei denn, es besitze deren mehr als 5. Dann allerdings muss es seine Rollen (durch Verlesen und Verbrennen) auf maximal 5 Stück reduzieren.

**Dann versteigert
der Druiden verdeckt
die oberste
Schriftrolle aus
dem Tempel**

2. Die Heilige Versteigerung bildet den krönenden Abschluss seiner Amtszeit. Dazu holt das Druidenschraum die oberste Schriftrolle aus dem Tempel liest sie heimlich, preist sie an und eröffnet die Versteigerung. Kein anderes Schraum kennt ihren Inhalt. Die Versteigerung läuft sonst nach den üblichen, weltbekannten Riten ab. Geboten wird mit Pflaumen.



3. Den Zuschlag erhält das meistbietende Schraum, das die Rolle dann an sich nimmt. Dabei dürfen im Prinzip alle Schraumen mitbieten, auch das Druidenschraum. Die Bestimmung der *GELOBTEN 5*; Wer bereits 5 oder mehr Schriftrollen besitzt, darf nicht mitsteigern. Wenn für diese Schriftrolle niemand etwas bietet, fällt sie dem Druidenschraum gratis zu. Es bedankt sich mit einem „Hallelujah!“.

Die Bestimmung der *GELOBTEN 5*: Besitzt das Druidenschraum schon 5 oder mehr Schriftrollen, geht die Gratisrolle an das nächste Schraum zu seiner Linken, das noch nicht 5 Rollen hat. Im seltenen Fall, dass alle Schraumen mindestens 5 Schriftrollen haben, wird die neue Rolle aus dem Tempel unverlesen verbrannt.

4. Zahlung: Hat das Druidenschraum die Schriftrolle selbst ersteigert, legt es den gebotenen Preis in Pflaumen als Fruchtopfer in den Garten. Hat ein anderes Schraum die Rolle erworben, zahlt es den gebotenen Pflaumenpreis an das Druidenschraum.

5. Eine SOFORT-Schriftrolle ist besonderen Geboten unterworfen. Sie muss von dem Schraum, das sie ersteigert hat, sofort verlesen werden.

6. Ohne Strafe kommen auch diese weisen Regeln nicht aus: Wenn das Druidenschraum das Zeremoniell frevlerisch verletzt und schon vor der Versteigerung den Inhalt der neuen Schriftrolle aus dem Tempel öffentlich kundtut, verliert es sein Heiliges Druidenamt auf der Stelle! Die Schriftrolle wird wirkungslos verbrannt und das schuldige Schraum legt zur Sühne die Hälfte seiner Pflaumen als Fruchtopfer in den Garten.

Den Zuschlag erhält das meistbietende Schraum

Alle dürfen mitbieten, solange sie genügend Pflaumen haben und weniger als 5 Schriftrollen besitzen

Der Druide zahlt in den Garten; die Schraumen zahlen an den Druiden

Eine SOFORT-Schriftrolle muss sofort verlesen werden

Zu versteigernde Schriftrollen dürfen bei Strafe nicht verlesen werden

Besondere Gebote

Fette Schriftrollentexte sind Bedingungen!



- **Fettgedruckte, unterstrichene Schriftrollentexte** drücken kategorische Bedingungen aus. Nur wenn diese erfüllt sind, darf eine solche Schriftrolle verlesen werden. Wer es trotzdem versucht, muss sie wieder zurücknehmen.

> **Beispiele:** Ein Gebot „Alle legen drei Pflaumen in den Garten“ darf nicht verlesen werden, wenn ein Schraum weniger als drei Pflaumen besitzt (Schulden sind bei den Schraumen unbekannt). - Eine Anweisung „Das reichste Schraum...“ darf nur verlesen werden, wenn ein Schraum allein mehr Pflaumen besitzt als jedes andere und daher klar das „reichste“ ist.

Kein Schraum soll mehr als 5 Schriftrollen besitzen

- **Die Regel der GELOBTEN 5** besagt, dass kein Schraum mehr als 5 Schriftrollen besitzen soll. Ein solch übermäßiger Besitz kann aber mitunter durch Schenkungen oder unerwartete Zusatzrollen zustande kommen. Bei Antritt seines nächsten Druidenamtes hat das Schraum dann unverzüglich seinen Besitz durch Verlesen zu reduzieren, soweit dies möglich ist.

Kein Schraum darf seinen Besitz geheimhalten

- **Die Anzahl der Pflaumen und Schriftrollen** im Besitz jedes Schraums darf nicht geheimgehalten werden. *Die Schraumen sind ein offenes und ehrliches Volk mit viel Sinn für Soziales.*

Teilmengen aufrunden:
 $1/2$ von 11 = 6
 $1/3$ von 10 = 4

- **Die Mathematik** der Schraumen ist vielen zu hoch, aber ganz einfach: Teilmengen, wie ein Drittel oder die Halbe von etwas, werden einfach aufgerundet.

- **Der Jackpot** ist eine besonders segensreiche Schriftrolle. Das Schraum, das sie besitzt, kann als Druide JACKPOT ausrufen und diese Rolle offen vor sich hinlegen. Jedes Mal wenn es jetzt als Druide eine Schriftrolle versteigert, werden 2 Pflaumen aus dem Garten auf die JACKPOT-Rolle gelegt. Diese gehört weiterhin zum Besitz dieses Schraums, d.h. sie ist der Regel der *GELOBTEN 5* unterworfen und kann auch durch das Verlesen bestimmter Schriftrollen den Besitzer wechseln. Verliert das Schraum später die Jackpot-Rolle, wird sie nach altem Brauch ins Feuer geworfen. Die darauf liegenden Pflaumen darf das Schraum behalten.



Das Ende

- **Das Ende dieses Spiels** kann vielfältig erfolgen und wurde vom weisen Regelmacher so festgehalten:

- > Das Ende kann durch Schriftrollen herbeigeführt werden, deren Texte dies bestimmen.

- ^ Ein leerer Tempel kann ebenfalls zum sofortigen Ende führen. Und zwar dann, wenn ein Druide dort Schriftrollen holen will und keine mehr vorfindet.

- **Gewonnen** hat üblicherweise das Schraum mit dem grössten Pflaumenreichtum. Von diesem Tag an wird es im Volk als Oberschraum verehrt. Nach altem Brauch darf es - und nur es - seinem Namen ein „von“ voranstellen, seinem Vornamen ein „Carl“ oder „Gloria“. Hoch soll es leben!

Das Spiel endet durch Schriftrollen oder wenn der Tempel leer ist

Das Schraum mit den meisten Pflaumen gewinnt

Bisher sind bei Fata Morgana erschienen:

FM 1 : Schickschack

FM 2: Wahlspiel

FM 3 : Kreml

FM 4 : Veto

FM 5 : Ein solches Ding

FM 6 : Tichu

FM 7 : Der wahre Walter

FM 8 : Schraumen

