

TUCHULCHA

ein Wege-Spiel für 2-4 große Priester ab 8 Jahren

Tarchna, italische Halbinsel, 6. Jahrhundert vor Christus: Am Tag des Götterkindes Tages beschließen die etruskischen großen Priester, mit Hilfe des heiligen Rituals eine Hüttengruppe mit der Bezeichnung „Ruma“ in eine Stadt zu verwandeln. Dieses Dorf soll später unter dem bekannteren Namen Rom großen Ruhm erlangen! Welche etruskische Gottheit soll diese neue Stadt schützen? Für diese Entscheidung schickt jeder große Priester seine Haruspizes auf einen Weg der Reinigung, der sich mit dem Ritual auf dem Altar in Voltumna abschließt. Jemand könnte sich dem Dämonen Tuchulcha weihen, um die Haruspizes der Gottheiten zu schlagen und das Ritual zu zerstören! Wer ist so tapfer und bringt den Mut auf, sich Lasa Vecuvia, der ewigen Widersacherin Tuchulchas zu opfern, um den Frieden wiederherzustellen?

INHALT

- Ein zweiseitiger Spielplan



Spielplan für 3 Spieler

Das Heiligtum von Tuchulcha, umgeben von seinem Wald

Einer der Tempel der etruskischen Gottheiten

Der Weg der Reinigung, den die Haruspizes zurücklegen: dargestellt durch die durchgehende aus Feldern (den Steinen) gebildete Strecke, auf der die Haruspizes vorwärts ziehen

Voltumna, das Ziel des Haruspizes

Heiligtum von Lasa Vecuvia (nur bei 4 Spielern)



Spielplan für 2 oder 4 Spieler

- 36 Haruspizes in vier Farben (jeweils 9 in den Farben Blau, Rot, Gelb und Schwarz)
- 4 Siegel
- 4 Würfel
- diese Spielregeln.

ZWECK DES SPIELS

Jeder Spieler ist ein großer Priester und herrscht über einen einer der vier etruskischen Gottheiten geweihten Tempel – Alpan (Blau), Achvizr (Rot), Thalna (Gelb) und Leinth (Schwarz). Zweck des Spiels ist es, so viele Haruspizes wie möglich nach Voltumna zu bringen. Dafür können die Spieler auch die gegnerischen Haruspizes schlagen, um sie vom Weg abzubringen und in den Wald von Tuchulcha zu schicken! Aber das ist nicht einfach, die Haruspizes besitzen nämlich eine spirituelle Kraft, das Maß ihres Widerstands, um nicht vom Weg abzukommen. Während des Spiels kann einer der Spieler seine Haruspizes Tuchulcha weihen, dem Widersacher der etruskischen Gottheiten. Dieser Spieler wird also ziemlich gefährlich: Er gewinnt nämlich, wenn er es schafft, alle gegnerischen Haruspizes in den Wald von Tuchulcha zu locken.

Ein anderer Spieler kann seine Haruspizes Lasa Vecuvia weihen, der ewigen Widersacherin Tuchulchas: Dieser Spieler gewinnt, wenn es ihm gelingt, die Durchgänge zum Wald von Tuchulcha zu versiegeln.

Die Felder des Spielplans

TEMPEL

Jeder Haruspex startet vom Tempel seiner eigenen Farbe.

ZAUBERSTEINE

(Steine mit Feuerschein)

Vom eigenen Tempel begeben sich die Haruspizes auf den Weg der Reinigung über den daneben liegenden Zauberstein; die Ankunft in Voltumna erfolgt wiederum über einen Zauberstein. Über diesen Zauberstein brechen z.B. die roten Haruspizes auf den Weg auf. Die gelben hingegen verlassen ihn hier (markiert durch die umliegenden Scherben). Ein Zauberstein schützt die Haruspizes, die auf ihm stehen: Er **verdreifacht** ihre spirituelle Kraft. Dieser starke Schutz hat jedoch seinen Preis – wenn der Spieler das nächste Mal an der Reihe ist, muss er alle seine Haruspizes als erste von den Zaubersteinen entfernen.



RITUALSTEINE

(Steine mit dem grünen Schein)

Auch ein Ritualstein beschützt die darauf befindlichen Haruspizes und **verdoppelt** ihre spirituelle Kraft. Im Gegensatz zu den Zaubersteinen können die Haruspizes so lange auf den Ritualsteinen bleiben wie sie wollen.

DURCHGÄNGE

(Steine mit Wirbeln)

Diese Steine sind Durchgänge zum Wald von Tuchulcha. Wenn ein Haruspex auf einen dieser Steine gerät, verirrt er sich und landet im Wald von Tuchulcha: Bis zum Spielende kann er nicht mehr daraus entkommen!

VOLTUMNA

Die Haruspizes, die ihren Weg der Reinigung zu Ende führen, gelangen nach Voltumna. Hinweis: Nur die Haruspizes, die sich im eigenen Starttempel oder auf dem Weg der Reinigung befinden, sind im Spiel. Die Haruspizes in Voltumna oder anderswo sind nicht im Spiel und können sich nicht bewegen.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt einen Tempel und stellt dort **acht** Haruspizes auf (neun bei weniger als bei vier Mitspielern). Die vier Würfel griffbereit halten. Die Siegel werden nur beim Spiel zu Viert verwendet: In diesem Fall sind sie im Tempel von Lasa Vecuvia aufzulegen.

SPIELVERLAUF



Dies ist der Weg, den die blauen Haruspizes zurücklegen müssen.



Blau beginnt und würfelt 3-5: Zwei Haruspizes ziehen vom Tempel fort, einer rückt 3 Felder vor, der andere 5.



Jetzt ist Rot an der Reihe und würfelt 1-4: Zwei Haruspizes begeben sich auf den Weg und landen auf Sondersteinen, die der Verteidigung nützen. Der um 4 Steine vorgerückte Haruspex landet auf einem Ritualstein (mit grünem Schein); der Haruspex, der ein Feld vorgerückt ist, hingegen auf einem Zauberstein (mit Feuerschein). Der rote Haruspex auf dem Ritualstein hat die spirituelle Kraft zwei, der auf dem Zauberstein drei.



Gelb würfelt 2-2. Da zweimal dieselbe Zahl gewürfelt wurde, würfelt Gelb mit einem dritten Würfel und erhält eine 4. Mit der vier landet der Haruspex A auf einem Ritualstein. Mit den beiden anderen Würfelresultaten zieht der Haruspex B zwei und noch einmal zwei vorwärts und landet somit auf demselben Stein wie der Haruspex A. Das Paar der gelben Haruspizes hat die spirituelle Kraft vier: zwei – ihre Anzahl, verdoppelt durch den Ritualstein.



5-5-3: Schwarz würfelt 5-5 und dann 3 mit dem dritten Würfel. Schwarz bewegt einen einzigen Haruspex und schlägt den blauen Haruspex C; der im Wald von Tuchulcha landet!

In diesem Fall lagen die Voraussetzungen vor, um den blauen Haruspex zu schlagen: Die Anzahl der schwarzen Haruspizes (einer) entspricht der spirituellen Kraft des blauen Haruspex (eins).

Hier nachfolgend sind die Regeln für 4 Spieler angegeben: Die Unterschiede beim Spiel mit weniger Mitspielern sind im letzten Abschnitt aufgeführt.

Entscheiden Sie, wer mit dem Spiel beginnt. Gespielt wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn: Wenn ein Spieler an der Reihe ist, würfelt er und zieht mit seinen Haruspizes auf die Steine, die Felder des Wegs der Reinigung. Nach dem Zug ist der nächste Spieler an der Reihe.

Es wird mit **zwei** Würfeln gewürfelt, außer bei einem Pasch oder einem Rollenwechsel (Beschreibung weiter unten). Wer einen Pasch würfelt, darf sofort mit einem dritten Würfel würfeln, wenn er will.

Die Haruspizes machen sich auf den Weg und beginnen bei dem Stein, der mit dem eigenen Tempel durch die Scherben derselben Farbe verbunden ist. Sie ziehen im Uhrzeigersinn auf dem Weg vorwärts und verlassen ihn bei der Ankunft in Voltumna über einen mit den Scherben der **eigenen Farbe** verbundenen Stein.

Steine, die von eigenen oder gegnerischen Haruspizes besetzt sind, können stets **überquert** werden.

Die **spirituelle Kraft** der Haruspizes dient ihrem Widerstandsvermögen, nicht vom Weg der Reinigung abzukommen und im Wald von Tuchulcha zu landen. Die spirituelle Kraft entspricht der **Anzahl** von Haruspizes auf einem Stein und erhöht sich, wenn es sich um einen Ritualstein oder einen Zauberstein handelt.

Der Ritualstein verdoppelt die spirituelle Kraft der Haruspizes. Der Zauberstein verdreifacht die spirituelle Kraft: Der Preis dafür ist, dass der Spieler, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist, **zuerst** die Haruspizes von den Zaubersteinen entfernen muss.

Die Würfelresultate müssen – soweit möglich – **alle eingesetzt** werden, auch wenn dies zum eigenen Nachteil geschieht. Sollte das nicht möglich sein, muss der Spieler jedoch auf alle Fälle so viele Würfelresultate wie möglich verwenden (gegebenenfalls durch Missachtung der Verpflichtung, sich von den Zaubersteinen zu entfernen).

Die Würfelresultate können für einen oder mehrere der eigenen Haruspizes verwendet werden. Wenn mehrere Ergebnisse für ein und denselben Haruspex verwendet werden, rückt dieser um einen Wurf nach dem anderen und **nicht um die Summe der Würfe** vorwärts.

Haruspizes desselben Spielers können in **unbegrenzter Anzahl** auf demselben Stein stehen.

Haruspizes unterschiedlicher Spieler **dürfen niemals auf demselben Stein stehen**. Wenn ein Spieler einen bereits von gegnerischen Haruspizes besetzten Stein besetzen will, muss die Anzahl seiner im Laufe der Runde auf den Stein gesetzten Haruspizes **mindestens** der spirituellen Kraft der gegnerischen Haruspizes entsprechen. Diese werden dann „geschlagen“ und landen im Wald von Tuchulcha, aus dem sie nicht mehr entkommen können.



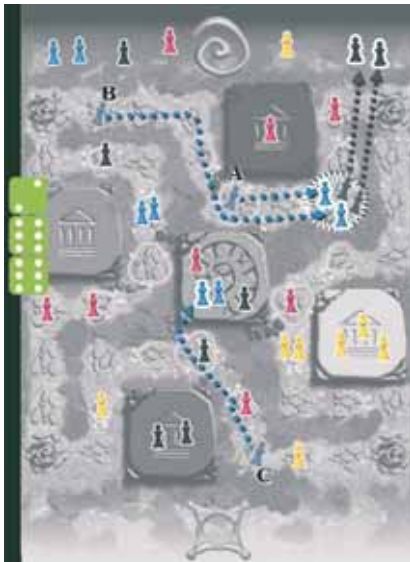
Blau würfelt **3-6**. Mit der 3 rächt sich der Spieler und schlägt den schwarzen Haruspex **D** und schickt ihn in den Wald; der blaue Haruspex, der einen Gegner geschlagen hat, darf sich nun bis zur nächsten Runde nicht mehr bewegen. Mit der 6 bewegt Blau also einen anderen Haruspex **E** aus dem Tempel: Er gelangt auf einen Durchgang und endet daher im Wald von Tuchulcha. Blau hatte nämlich keine andere Möglichkeit, die 6 einzusetzen: Der Haruspex **F** kann nicht ziehen, denn er kann den roten Haruspex **G**, nicht schlagen, der die spirituelle Kraft 3 hat!



Rot würfelt **6-5**. Er muss die Runde damit beginnen, seinen Haruspex **G** vom Zauberstein zu entfernen: Dazu verwendet er die 6, damit er nicht auf einem Durchgang landet. Mit der 5 zieht er mit einem anderen Haruspex aus dem Tempel.

Ein paar Runden später...

6-6-2. Der Haruspex **A** muss sofort den Zauberstein verlassen. Mit einer 2 und einer 6 ziehen die blauen Haruspizes **A** und **B** auf zwei



schwarze Haruspizes (spirituelle Kraft zwei): Sie schlagen sie und schicken sie in den Wald. In dieser Runde kann Blau diese beiden Haruspizes nicht mehr bewegen. Daher rückt Blau mit der 6 mit seinem Haruspex **C** vorwärts, der in Voltumna anlangt. Eine 3 hätte diesem Haruspex genügt, um anzukommen.

Wenn Blau **2-2-6** gewürfelt hätte, hätten die beiden Haruspizes **A** und **B** ihre Gegner nicht schlagen können. Es müssen nämlich immer alle Ergebnisse verwendet werden: Wenn Blau die beiden schwarzen Gegner geschlagen hätte, hätte er die 2 mit keinem anderen Haruspex mehr verwenden können.

Die Haruspizes, die gegnerische Haruspizes schlagen, dürfen bis zur nächsten Runde nicht mehr vorrücken.

Die Haruspizes, die auf einem Durchgang stehen bleiben, landen ebenso wie die geschlagenen Haruspizes im Wald von Tuchulcha!

Die restlichen Augen des Würfels, um nach Voltumna zu gelangen, ist verloren. Die in Voltumna angelangten Haruspizes dürfen nicht mehr weiterziehen.

ROLLENWECHSEL: TUCHULCHA UND LASA VECUVIA



Rot entscheidet, dass der richtige Moment für den Rollenwechsel gekommen ist. Er opfert drei Haruspizes: Zwei nimmt er aus Voltumna und aus dem Wald, den dritten aus dem eigenen Tempel und stellt sie in das Heiligtum von Tuchulcha.

Tuchulcha

Ein Spieler – und jeweils nur einer – kann seine Haruspizes Tuchulcha weihen.

Für diese Entscheidung muss der betreffende Spieler, wenn er an der Reihe ist, **als erstes** drei Haruspizes für diese Rolle opfern. Die ersten beiden müssen sich in Voltumna und/oder im Wald befinden, der andere kann aus einem dieser beiden Orte oder dem Ausgangstempel genommen werden. Die **drei** Haruspizes werden im Heiligtum von Tuchulcha aufgestellt. Alle Haruspizes dieses Spielers, die sich eventuell in Voltumna befinden, gehen in den Wald.

Wer diese Entscheidung trifft, hat drei Vorteile und ändert seine eigenen Bedingungen für den Sieg. Dieser Spieler **gewinnt**, wenn keine gegnerischen Haruspizes mehr im Spiel sind (d.h. auf dem Weg oder in den Ausgangstempel). Er **scheidet aus dem Spiel aus**, wenn einer der anderen Spieler mit einem Haruspex nach Voltumna gelangt (in diesem Fall werden alle seine Haruspizes wieder in die Schachtel zurückgelegt).



2-1-5-3. Rot würfelt also mit vier Würfeln und sondert einen aus: die 5. Mit der 2 und der 3 zieht er mit zwei Haruspizes auf das blaue Haruspizes-Paar **D**. Das Paar verdoppelt seine spirituelle Kraft dank des Ritualsteins, auf dem es steht: Da für Rot diese Regeln jedoch nicht gelten, beträgt die tatsächliche spirituelle Kraft des Paares **D** lediglich 2! Mit der 1 rückt einer der roten Haruspizes vor, der nicht verpflichtet ist, stehen zu bleiben, nachdem er einen Gegner geschlagen hat. Da die Regel der Zaubersteine nicht für ihn gilt, hätte er mit der 1 den Haruspex **E**; schlagen können; **F** war außerdem nicht gezwungen, fort zu ziehen. Rot hat die Rolle gewechselt und tritt daher nicht in Voltumna ein.



4-4. Gelb zieht mit einem Haruspex auf **G**, wo sich bereits ein anderer befindet. Er verzichtet auf das Würfeln mit dem dritten Würfel, damit keine seiner Figuren alleine bleibt, wenn ihr Tuchulcha auf den Fersen ist!



Auch Schwarz beschließt, die Rolle zu wechseln. Er stellt alle seine Haruspizes, die sich in Voltumna und im Wald befinden, in das Heiligtum von Lasa Vecuvia.



5-4. Schwarz muss sofort den Zauberstein verlassen. Mit der 4 tut er das und versiegelt den Durchgang **H**: Er setzt eines seiner Siegel auf den Durchgang und der Haruspex zieht sich in das Heiligtum von Lasa Vecuvia zurück. Mit der 5 gelangt er auf den ehemaligen Durchgang **I**, der jetzt ein normaler Stein ist.



2-3. Blau hat nur ein Haruspizes-Paar im Spiel: Er kann nicht mehr 2 ziehen, denn er kann Tuchulchas Haruspex nicht schlagen. Mit der 3 landet er gezwungenermaßen mit einem Haruspex auf dem Durchgang **J**! Mit **2-2-2** hätte er gar nicht ziehen können! Blau bleibt mit nur einem einzigen Haruspex im Spiel: Ab der nächsten Runde ist er nicht mehr verpflichtet, alle Würfelergebnisse einzusetzen: Eines muss er jedoch auf jeden Fall verwenden.



Die drei Vorteile seiner Haruspizes sind:

- 1) Sie sind **unverwundbar**: Sie können nicht geschlagen werden.
- 2) Sie würfeln mit **vier** Würfeln, um weiter zu ziehen. Auf einen der Würfel wird zu Ehren von Tuchulcha **verzichtet** und die restlichen werden dann verwendet.
- 3) Für sie **gelten weder die Verpflichtung**, stehen zu bleiben, nachdem sie einen Gegner geschlagen haben, noch die Besonderheiten der Steine, **mit Ausnahme** der Durchgänge.

Auch Tuchulchas Haruspizes müssen so viele Würfelergebnisse wie möglich verwenden, ebenso wie die anderen Haruspizes.

Die Haruspizes des Spielers, der seine Rolle wechselt (sowohl Tuchulcha als auch Lasa Vecuvia – siehe weiter unten) **ziehen nicht** mehr nach Voltumna: Sie drehen weiter ihre Runden im Uhrzeigersinn auf dem Weg der Reinigung.

Lasa Vecuvia

Wenn die Haruspizes von Tuchulcha im Spiel sind, kann nur einer der anderen Mitspieler seine Haruspizes Lasa Vecuvia weihen. Für diesen Rollenwechsel muss der Spieler mindestens vier Haruspizes im Spiel haben. Wenn er an der Reihe ist, setzt er als erstes alle seine Haruspizes, die sich in Voltumna und im Wald befinden, in das Heiligtum von Lasa Vecuvia. Wenn sich keine dort befinden, setzt er in das Heiligtum einen eigenen Haruspex nach seiner Wahl. Schließlich nimmt er die 4 Siegel von Lasa Vecuvia.

Ab jetzt **gewinnt** dieser Spieler, wenn es ihm gelingt, die vier Durchgänge zu versiegeln. Sobald er nicht mehr genügend Haruspizes für dieses Vorhaben hat, **scheidet er aus dem Spiel aus** (und legt all seine Haruspizes in die Schachtel zurück).

Achtung: Die Haruspizes von Lasa Vecuvia bleiben im Spiel, auch wenn Tuchulcha ausgeschieden ist.

Wenn einer seiner Haruspizes auf einem Durchgang landet, versiegelt er ihn, wodurch dieser ein normaler Stein wird; dieser Haruspex zieht sich in das Heiligtum von Lasa Vecuvia zurück und kann sich von dort nicht mehr bewegen.

Seine Haruspizes haben drei Vorteile:

- 1) Sie können nur von den Haruspizes **Tuchulchas** in den Wald **geschickt** werden. Wenn sie von anderen Haruspizes geschlagen werden, kehren sie zum Ausgangstempel zurück.
- 2) Sie würfeln wie gewohnt mit zwei Würfeln, ziehen jedoch nur über die **unbesetzten** Steine und überspringen die anderen.
- 3) Wie gewöhnlich müssen sie so viele Würfelergebnisse wie möglich verwenden. **Sobald** jedoch nur ein Haruspex im Spiel bleibt, kann der Spieler jeden einzelnen Würfel **ausscheiden**, der ihn zwingen würde, den letzten Durchgang zu überspringen, den er versiegeln muss (und somit den ganzen Weg erneut zu laufen!).



5-6-3-1. Rot scheidet die 3 aus und zieht mit dem Haruspex **K** 6 und 5, um den letzten blauen Haruspex zu schlagen und dann noch 1: Normalerweise müssen Tuchulchas Haruspizes nicht stehen bleiben, wenn sie einen Gegner geschlagen haben. Blau scheidet aus dem Spiel aus. Alle blauen Haruspizes werden in die Schachtel zurückgelegt.



2-6. Gelb zieht mit dem Haruspex **L** 6 6 und dann 2 und schlägt den schwarzen Haruspex von Lasa Vecuvia **M**, der in den schwarzen Tempel zurückkehrt. Zu beachten ist, dass Gelb nicht zuerst 2 und dann 6 hätte gehen können, da dort ein Haruspex von Tuchulcha steht.



Schwarz würfelt **3-3-4:** und versiegelt den Durchgang N. Nachdem Rot an der Reihe war (ohne Gegner zu schlagen) gelingt es Gelb, mit einem Haruspex in Voltumna anzukommen: Somit scheiden Tuchulchas Haruspizes aus dem Spiel aus! Im Spiel bleiben nur noch Gelb und Schwarz.



Gelb beschließt, seine Haruspizes sofort Tuchulcha zu weihen. Für das neue Opfer braucht er 4: Er setzt den Haruspex in Voltumna und den im Wald sowie die beiden im Tempel ein. Wenn ein gelber Haruspex – nun Tuchulchas Haruspex – einen schwarzen von Lasa Vecuvia schlägt, schickt er ihn in den Wald. In diesem Fall scheidet Schwarz aus dem Spiel aus, denn er hat nicht mehr genügend Haruspizes, um beide Durchgänge zu versiegeln, und Gelb gewinnt, da er als Einziger im Spiel geblieben ist. Schwarz dagegen gewinnt, wenn es ihm gelingt, beide Durchgänge zu versiegeln.

Wenn ein Spieler (mit Ausnahme von Lasa Vecuvia) bei Beginn der Spielrunde nur noch einen einzigen Haruspex im Spiel hat, ist er nicht mehr verpflichtet, alle Würfelergebnisse einzusetzen, muss jedoch **mindestens** eines verwenden.

Wenn der letzte im Spiel befindliche Haruspex eines Spielers im Wald landet, während Tuchulchas Haruspizes im Spiel sind, **scheidet** dieser Spieler sofort **aus dem Spiel aus** (und legt seine Haruspizes in die Schachtel zurück).

Wer Tuchulchas Haruspizes aus dem Spiel bringt, kann seine eigenen am Ende **derselben Runde** Tuchulcha weihen. Tut er dies nicht, kann sich einer der Mitspieler (einschließlich er selbst) bei Beginn der nächsten Runde dafür entscheiden, wenn der Betreffende selbst an der Reihe ist. Achtung: Der Spieler, der sich so entscheidet, muss mehr Haruspizes opfern. Bei jedem neuen Opfer, fordert Tuchulcha **einen Haruspex mehr** (aus Voltumna, aus dem Wald oder dem eigenen Tempel). Damit die Haruspizes erneut Tuchulcha geweiht werden können, müssen die Spieler, die Haruspizes im Spiel haben, **mindestens** zwei haben (Lasa Vecuvia ausgenommen).

Im Gegensatz zu Tuchulcha kann niemand erneut seine Haruspizes Lasa Vecuvia weihen. Auch wenn die Haruspizes von Lasa Vecuvia aus dem Spiel ausgeschieden sind, bleiben ihre Siegel bestehen.

SPIELLENDE UND SIEG

Das Spiel ist beendet, sobald eines der nachfolgenden Ziele erreicht ist:

- Tuchulchas Haruspizes gewinnen, wenn sie als einzige noch im Spiel sind.
- Lasa Vecuvias Haruspizes gewinnen, wenn sie alle Durchgänge versiegelt haben.
- Wenn Tuchulchas Haruspizes **nicht** im Spiel sind, endet das Spiel, sobald der letzte Haruspex eines Spielers in Voltumna oder im Wald anlangt. In diesem Fall gewinnt derjenige, der die meisten Haruspizes nach Voltumna bringen konnte; bei Gleichstand zwischen zwei oder mehreren Spielern gewinnt derjenige, der weniger Haruspizes im Wald stehen hat.

DAS SPIEL ZU ZWEIT ODER ZU DRITT

Unterschiede zu den angegebenen Regeln: Jeder startet mit 9 Haruspizes: Beim Spiel zu Zweit wird aus zwei entgegen gesetzten Tempeln gestartet und 5 (neutrale) Haruspizes werden in die beiden verbleibenden Tempel gesetzt. Zu Dritt wird die Seite des Spielplans mit drei Start-Tempeln verwendet: Die Haruspizes legen eine ganze Runde des Wegs zurück und gelangen nach Voltumna über denselben Zauberstein, von dem sie anfangen haben (in den Ausnahmefällen, in denen ein Haruspex am Ende des Wegs auf diesem Stein stehen bleibt, wird dieser identifiziert, indem er auf den Rand des Steins gesetzt wird). Der erste, der seine Haruspizes Tuchulcha weiht, muss **vier** Haruspizes opfern (drei aus Voltumna und/oder dem Wald, einen anderen aus diesen beiden Orten oder dem Tempel) und würfelt mit drei Würfeln (wenn er mindestens zwei gleiche Würfe erzielt, **kann** er mit einem vierten Würfel würfeln), wovon er wie gewohnt einen ausscheidet. Lasa Vecuvia werden keine Haruspizes geweiht.

Besonderheit des Spiels zu Zweit: Jeder Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, die gewürfelten Ergebnisse verwenden, um mit seinen eigenen Haruspizes und/oder mit neutralen Haruspizes (auch beider Farben) zu ziehen; ein Spieler, der seine Haruspizes Tuchulcha weiht, kann dagegen nur mit den eigenen Haruspizes ziehen. Die neutralen Haruspizes sind niemals verpflichtet, von den Zaubersteinen weg zu ziehen und werden niemals Tuchulcha geweiht.

Neben den gewohnten Voraussetzungen für den Sieg, gibt es eine andere, die Vorrang hat: Wenn ein Spieler einen der neutralen Spieler gewinnen lässt, schenkt er den Sieg seinem Gegner.

DIE ETRUSKISCHEN HARUSPIZES

Das wenige, was wir über die etruskische Religion wissen, wurde uns zum Großteil von lateinischen und griechischen Autoren überliefert, da Zeugnisse der geschriebenen etruskischen Sprache fast vollständig verloren gingen.

Schauplatz einer der wenigen uns bekannten Mythen ist das heutige Tarquinia in Mittelitalien, wo aus einer Pflugschneise im Erdreich ein übernatürliches Wesen, ein Knabe mit dem Aussehen und der Weisheit eines Alten, zum Vorschein kam. Tages – der Vermittler zwischen Göttern und Menschen – erklärte, möglicherweise in Form von Gesängen, und lehrte die Grundlagen der „Disciplina Etrusca“ (die Lehre von der Interpretation göttlicher Zeichen und dem korrekten Umgang mit der Götterwelt): eine Reihe von Angaben und Vorschriften, die nach präzisen Kriterien geordnet sind. Tages’ Dogmen erklärten nicht die Realität, sondern lehrten, wie man in ihr und all ihren Erscheinungen den Willen der Götter lesen konnte.

Das Leben, der Kosmos und die Welt stellten sich den Etruskern als eine Verkettung von Verwirrspielen und Rätseln dar. Die Personen mit der meisten Erfahrung beim Lösen dieser Rätsel waren die Haruspizes (Netsvis auf Etruskisch). Zum Zweck der sicheren Interpretation aller Zufallsereignisse (besondere Vorfälle oder Vogelflug) oder Naturereignisse (Donner, Blitz oder Komet) verbrachten sie ihr Leben mit dem Studium von Tages’ Vorschriften und den im Laufe der Zeit dazu gekommenen Lehren. Von den Büchern, die diesen „Corpus“ bildeten, wurden uns nur die lateinischen Titel und einige Originalbruchstücke auf Etruskisch überliefert. Die wichtigsten waren sicherlich die LIBRI HARUSPICINI über die göttliche Praxis zum Lesen der Eingeweide von Opfertieren, die LIBRI FULGURALES zur Blitzdeutung, die LIBRI RITUALES zu den liturgischen Riten sowie die LIBRI FATALES zu den unerklärlichen Regeln des Schicksals. Diese umfassten die Prophezeiungen der Nymphe Vegeia (oder Lasa Vecuvia), die der Kaiser Augustus im Apollo Palatinus-Tempel zusammen mit den Sibyllenbüchern aufbewahren ließ.

Die Haruspizes trugen einen weiten Umhang, eine spitze Kopfbedeckung und hatten einen langen Stock mit gebogenem Ende: Dies waren die Unterscheidungsmerkmale der Zugehörigkeit zur Priesterklasse.

Die Grundlage des Amtes des Haruspex bestand in der aufmerksamen und genauen Beobachtung. Er beobachtete den Himmel und die Erde und sah sie in sechzehn Bereiche unterteilt, die gut und schlecht gesinnten Göttern vorbehalten waren.

Jedes Naturereignis wurde anhand des Ortes interpretiert, an dem es erfolgte und demzufolge als gutes oder böses Ohmen ausgelegt.

Jedes wichtige Entscheidung im öffentlichen und privaten Leben wurde erst dann getroffen, wenn Anstrengungen unternommen wurden, durch die Haruspizes die Wünsche und Pläne der Götter zu deuten.

Die etruskischen Haruspizes hatten außerdem eine Lehre für den Tempel, für den Völkerzyklus, die Städte und das Leben der Individuen ausgearbeitet. Völker und Städte hatten eine genau definierte Zeit vor sich: und auch das etruskische Volk sollte nach einem bestimmten Zeitraum verschwinden.

Das Ende der Zeit der Etrusker wird an Zeichen deutlich (politische, wirtschaftliche und militärische Umstürze), die sich auch in der etruskischen Kunst widerspiegeln: In den Gemälden – die Bankette sind nicht mehr fröhlich und ausgelassen und das „etruskische Lächeln“ weicht einem bitteren Zug um den Mund wie dem der etruskischen Monna Lisa Lisa Velia Velcha in der Darstellung in der „Tomba dell’Orco“ in Tarquinia.

Aus dem Schatten der Unterwelt kommen monströse und schreckliche Figuren hervor: Vanth ist ein Todesengel und stellt das unabdingbare Schicksal dar. Charun hat Schlangenhaar und trägt einen schweren Hammer.

Tuchulcha [/tu.'khu.l.kha/] hat einen spitzen Schnabel, Eselsohren, einen bösen Blick und verwendet Schlangen als Waffen.

Die Haruspizes konnten den Verlust all dessen, den Untergang ihrer Kultur nicht zulassen. Sie verwendeten die Disciplina Etrusca zur Schaffung von etwas, das die etruskische Kultur bewahren sollte und sofort die besten Voraussetzungen für Ruhm, Macht und nie gesehenen oder unvorstellbaren Einfluss schuf. So gründeten sie Rom.

Die Legende über die Gründung Roms liefert uns einen vollständigen Bericht über das etruskische Gründungsritual: Der Haruspex begrenzte ein Grundstück, das Templum wurde, d.h. symbolische Darstellung des Templum Celeste, Sitz der Götter. Dieser perfekt ausgerichtete und von Pfählen begrenzte Bereich wurde von negativen Einflüssen befreit und der Haruspex konnte in Erwartung göttlicher Zeichen den Himmel beobachten. Beim Erscheinen von Vögeln (die aufgrund ihres reinen Fluges ohne Spuren am Himmel zu hinterlassen als Überbringer von Vorzeichen galten) beurteilte er ihre Art, Anzahl und Flugrichtung in Bezug auf die Göttlichkeit, die ihren Willen offenbart hatte.

Romulus und Remus stritten anhand von „Auspizien“ (von AVIS = Vogel, SPICIO = ich beobachte; Remus hatte als erster die Adler gesehen, aber Romulus hatte die doppelte Anzahl gesehen) um das Recht und die Ehre, der Gründer Roms zu sein und der Stadt ihren Namen zu geben. Die Urbs, Zentrum und Herzstück der Latinität entstand also mit dem etruskischen Ritual und einem etruskischen Namen: Ihre etruskischen Wurzeln bleiben für immer sichtbar und gut erkennbar im Verlauf ihrer gesamten großen Geschichte.



TUCHULCHA

Realisation: **Silvano Sorrentino, Domenico Di Giorgio**

Grafik: **Stefano De Fazi**

Design: **Stefano De Fazi**

Geschichtliche Angaben: **Francesco De Marco**

Editing der Spielregeln: **Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu**

Übersetzung: **Ulrike Sengfelder**



© 2004 daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3

I-06131 - Perugia - Italien

Alle Rechte vorbehalten.

Für Kommentare, Fragen und Ratschläge:

www.davincigames.com - info@davincigames.com

Wir bedanken uns bei Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Dario Iacoponi, Devan Maggi, Marcello Mannino, Alessandro Mongelli, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, Beniamino Sidoti, bei ihren Spielgruppen und bei allen anderen Spielern für ihre wertvollen Ratschläge.