RAAS: PRIVATSTUNDE

Beim Raas dreht sich alles um Liebe, Rhythmus und Hingabe. Es ist ein gemeinsames Fest, geprägt von Bewegung, Musik und Verbundenheit. Doch die Vorbereitung der Tanzenden beinhaltet auch Momente stiller Konzentration, in denen Fertigkeiten durch Übung und Reflexion verfeinert werden. Im Solo-Modus *Privatstunde* tauchst du in einen dieser Momente ein.

Deine Tanzschule nutzt die Zeit vor dem großen Event, indem sie Techniken verfeinert, Formationen probt und das Rhythmus-Verständnis vertieft. Es gibt kein Publikum, nur die unerschütterliche Hingabe und das Bestreben, den Tanz zu meistern.

Während des Trainings repräsentiert eine „Raas-Akadamie“ (kurz: Akademie) den Maßstab, den du zu übertreffen versuchst. Ist dein Fortschritt zu langsam, kann es passieren, dass du den Anschluss verlierst. Doch mit klarem und zielgerichtetem Handeln schaffst du Harmonie zwischen Timing, Zielen und Hingabe. Das ermöglicht es dir, die Akademie zu übertreffen.

Stelle deine Tanzgruppe zusammen, konzentriere dich auf deinen Rhythmus und betritt die Tanzfläche.

SOLO-SPIELMATERIAL



6 HINGABE-PLÄTTCHEN



1 SOLO-SPIELHILFE



18 SOLO-HINGABEKARTEN

8 Leicht (türkis), 6 Mittel (gelb), 4 Schwer (pink)

ÄNDERUNGEN BEI DER SPIELVORBEREITUNG

Raas: Privatstunde kannst du auf 3 Schwierigkeitsstufen spielen: Grundlagen, Verfeinerung und Meisterschaft. Je nachdem, welche Stufe du wählst, ändert sich die Spielvorbereitung ein wenig. Und vergiss nicht: je größer dein Können, desto stärker wird auch die Akademie!

Beachte: Du kannst den Solo-Modus nicht mit dem fortgeschrittenen Spiel kombinieren.

Bereite das Spiel zunächst nach den üblichen Regeln für mehrere Personen vor. Dann fahre mit diesen Schritten fort:

1 Setze **deinen Hingabemarker** auf Feld 0 der Hingabeleiste 🙏.

2 Wähle eine **Schwierigkeitsstufe** und eine **Spielfarbe für die Akademie**. Setze den **Hingabemarker** in dieser Farbe je nach gewählter Stufe auf das entsprechende Feld der Hingabeleiste:

Grundlagen: Feld 8 | **Verfeinerung:** Feld 12 | **Meisterschaft:** Feld 16

3 Setze j**e 1 Markierungswürfel** in der Farbe der Akademie neben jedes Rundenplättchen. Sie dienen als Erinnerung für die Rundenwertung der Akademie. Lege das restliche Spielmaterial dieser Spielfarbe in die Schachtel zurück.

4 Mische alle **6 Hingabeplättchen** verdeckt.

4A Decke 1 zufälliges davon auf und lege es auf der **Siegpunktleiste** auf 20 SP.

4B Decke ein zweites Hingabeplättchen auf und lege es auf 50 SP.

4C Decke ein drittes auf und lege es auf 85 SP.

Lege die verbleibenden 3 Hingabeplättchen verdeckt an den Rand der Spielfläche.

5 Nimm dir die **Solo-Spielhilfe** und lege sie neben deine Tanzschule.

6 Sortiere die **Solo-Hingabekarten** nach ihren Farben und mische jede Farbe getrennt. Ziehe dann Karten von den Stapeln entsprechend deiner Schwierigkeitsstufe und lege sie offen in der Nähe des Spielplans aus (siehe Tabelle). Lege die übrigen Solo-Hingabekarten in die Schachtel zurück.

	Leicht	Mittel	Schwer	Start-Hingabe der Akademie
Grundlagen	3	3	0	🙏 8
Verfeinerung	3	2	1	🙏 12
Meisterschaft	2	3	1	🙏 16

7 Nimm 1 Würfel jeder Farbe und würfle sie. Lege dann je 1 Würfel auf jedes Feld unten auf den ausliegenden Solo-Hingabekarten.

Du darfst entscheiden, welchen Würfel du auf welche Karte legst.



ÄNDERUNGEN AM SPIELABLAUF

Es gelten alle Regeln des Spiels mit mehreren Personen mit den nachfolgenden Änderungen und Ergänzungen.

DIE RAAS-AKADEMIE

Du konkurrierst mit der Akademie, deren Hingabe als Vergleichspunkt für deine eigenen Leistungen dient. Die Akademie macht keine Spielzüge. Stattdessen erhöhen einige deiner Aktionen die Hingabe der Akademie.

RUNDENABLAUF

DAS ÄNDERT SICH

A. WÜRFEL NEHMEN UND AKTION AUSFÜHREN

DANDIYA NUTZEN

Wie im Spiel mit mehreren Personen darfst du 1 deiner Dandiyas nutzen, um den Würfel und die Aktion zu erhalten, die sich in einer Zone befinden, die auf derselben Drehscheibe links oder rechts zu deiner aktiven Zone benachbart ist. Dabei gelten folgende Änderungen:

- Wirf den Dandiya **in den Dandiyabeutel zurück**.
- Rücke den Hingabemarker der Akademie sofort um **1 Feld vorwärts**.

B. LIEBESPAARE PRÜFEN

LIEBESLEISTE

Wenn es auf der GESAMTEN Tanzfläche keine Liebespaare gibt, darfst du 1 Dandiya nutzen, um deinen Marker 1 Feld auf der Liebesleiste vorzurücken. Dabei gelten folgende Änderungen:

- Wirf den Dandiya **in den Dandiyabeutel zurück**.
- Rücke den Hingabemarker der Akademie sofort um **1 Feld vorwärts**.

BONUS EINER ANDEREN PERSON

Wenn du das -Feld auf der Liebesleiste erreichst, ändert sich der Bonus wie folgt: Da es keine benachbarten Personen gibt, deren Bonus du kopieren könntest, wähle stattdessen den **Bonus von 1 der 2 benachbarten Felder** auf deiner Liebesleiste (also links oder rechts von).

DAS KOMMT NEU HINZU

C. SOLO-ZIELE PRÜFEN

Die Ziele auf den Solo-Hingabekarten sind in 3 Stufen unterteilt: Leicht, Mittel und Schwer. Das sind die Maßstäbe, die du mit deiner Tanzschule durch kluges Vorgehen und effizientes Timing erreichen willst.

Nach den Liebespaaren überprüfst du in diesem neuen Schritt deines Spielzugs, ob du Ziele auf Solo-Hingabekarten (kurz: Solo-Ziele) erreicht hast. Beachte dabei diese Regeln:

» Ein Solo-Ziel ist erreicht, wenn seine Bedingung erfüllt ist. Die Reihenfolge der ausliegenden Solo-Hingabekarten und ihre Farben spielen keine Rolle.

» Du darfst mehrere Solo-Ziele im selben Zug erreichen.

» Du musst erreichte Solo-Ziele abhandeln, du darfst sie nicht ignorieren oder auf später aufschieben.

Beispiel: Du hast in deinem Zug die lila 3 genommen und eine Aktion ausgeführt. Anschließend prüfst du zuerst die Liebespaare und dann die Solo-Ziele. Du hast ein Solo-Ziel erreicht und musst es abhandeln, bevor du das Spiel fortsetzt.



ERREICHTE SOLO-ZIELE ABHANDELN

Wenn du ein Solo-Ziel erreichst, handle die folgenden Schritte ab:

» Erhalte so viele Siegpunkte (SP), wie auf der Solo-Hingabekarte für die aktuelle Runde angegeben ist (A im Beispiel).

» Nimm den Würfel, der auf der Solo-Hingabekarte liegt und drehe die Karte auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass dieses Solo-Ziel erreicht ist (B im Beispiel).

» Finde die äußere Drehscheiben mit einem aufgedruckten Würfel in derselben Farbe sowie mit derselben Augenzahl wie der Würfel von der Solo-Hingabekarte und **wähle 1** dieser Optionen:

  » Erhalte so viele Hingabepunkte (HP), wie das Feld auf der zentralen Drehscheibe angibt, das an die äußere Drehscheibe mit diesem Würfel angrenzt (angezeigt durch das -Symbol, das an die äußere Drehscheibe angrenzt, C im Beispiel).

  » Führe die Aktion auf der äußeren Drehscheibe mit diesem Würfel aus, die an das -Symbol der zentralen Drehscheibe angrenzt (D im Beispiel).

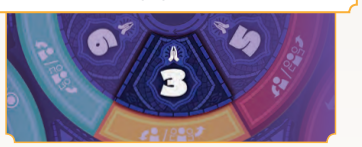
Diese Optionen spiegeln den Schritt *Hingabe-Bonus erhalten* aus dem fortgeschrittenen Spiel wider.

Drehe dann die entsprechende äußere Drehscheibe 1 Position im Uhrzeigersinn weiter und lege den Würfel in den Vorrat zurück. Wiederhole diese Schritte für alle Solo-Ziele, die du in diesem Zug erreicht hast. Dann setze das Spiel fort.

Beispiel: Auf der Solo-Hingabekarte lag eine gelbe 5. Dieser Würfel findet sich aufgedruckt auf Drehscheibe B.



Du darfst entweder C HP erhalten, wie auf der angrenzenden Zone auf der zentralen Drehscheibe angegeben ist (hier 3 HP)



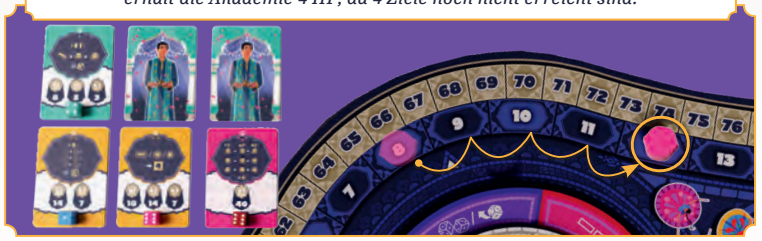
ODER D die Aktion ausführen, auf die zeigt (hier: 1–2 Dandiyas nehmen).



RUNDENWERTUNG

Bevor du deine Würfel, Dandiyas und Kleidung wertest, erhält die Akademie 1 HP für jedes Solo-Ziel, das du nocht nicht erreicht hast. (Der Markierungswürfel neben dem Rundenplättchen soll dich daran erinnern, lege ihn anschließend in die Schachtel zurück.)

Beispiel: Am Ende von Runde 1 hast du 2 Ziele erreicht. Vor der Rundenwertung, erhält die Akademie 4 HP, da 4 Ziele noch nicht erreicht sind.



HINGABEPLÄTTCHEN

Erreicht oder überschreitet dein Siegpunktemarker ein Feld mit einem Hingabeplätchen, handle sofort den Effekt des Plättchens ab (wie hier und auf der Solo-Spielhilfe angegeben). Lege das Plättchen dann in die Schachtel zurück.

» Erreichst oder überschreitest du **100 SP**, decke 2 zusätzliche Hingabeplättchen nach einander auf. Lege das erste auf 125 SP und das zweite auf 170 SP.
» Erreichst oder überschreitest du **200 SP**, decke das verbleibende Hingabeplättchen auf und lege es auf 215 SP.

Prüfe, von welcher Farbe du die meisten Würfel hast (bei Gleichstand entscheidest du). Erhalte so viele HP wie die höchste Augenzahl auf einem Würfel dieser Farbe zeigt.



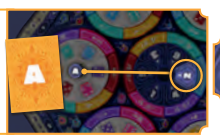
Würfle 1 Würfel aus dem Vorrat. Erhalte so viele HP wie seine Augenzahl zeigt plus 1 weiteren HP für jedes erreichte Solo-Ziel.



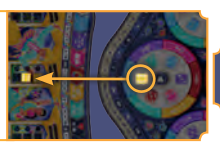
Erhalte so viele HP wie das Feld auf der zentralen Drehscheibe anzeigt, das an die Drehscheibe auf deiner aktuellen Tanzschulkarte **angrenzt**.



Erhalte so viele HP wie das Feld auf der zentralen Drehscheibe anzeigt, das von der Drehscheibe auf deiner aktuellen Tanzschulkarte **am weitesten entfernt** ist.



Erhalte so viele HP wie die Augenzahl auf dem Würfel zeigt, den du zuletzt genommen hast.



Erhalte so viele HP wie die Augenzahl auf der gegenüberliegende Seite des Würfels zeigt, den du zuletzt genommen hast. (Gegenüberliegende Seiten ergeben in Summe immer 7).



SPIELENDE

Vergleiche nach der Schlusswertung deinen Hingabemarker mit dem der Akademie. Hast du die Akademie **überholt** (Gleichstand reicht nicht), hast du gewonnen.

SOLO-HINGABEKARTEN

LEICHT

SIEGPUNKTE: RUNDE 1 = 8 SP | RUNDE 2 = 5 SP | RUNDE 3 = 3 SP



2 Tanzende mit jeweils 1 gleichfarbigen Set aus Würfel, Kleidung und Dandiya
(Die Sets der Tanzenden dürfen unterschiedliche Farben haben.)



3 Würfel in den abgebildeten Farben (pink, braun, gelb)



3 Würfe mit den abgebildeten Augenzahlen (1, 3, 6)



2 Würfel mit identischen Farben und Augenzahlen



Nimm Würfel von 3 unterschiedlichen Drehscheiben in derselben Runde
(Du kannst ungenutzte Markierungswürfel verwenden, um in jedem Zug nachzuhalten, welche Drehscheibe du gewählt hast.)



1 Tanzende(n) mit 3 Würfeln, die in Summe 12 oder mehr ergeben



1 vollständige Reihe (von links nach rechts) mit 3 Würfeln, die in Summe 12 oder mehr ergeben



3 Würfel mit ungeraden Augenzahlen

MITTEL

SIEGPUNKTE: RUNDE 1 = 18 SP | RUNDE 2 = 14 SP | RUNDE 3 = 7 SP



Erreiche Feld 5 auf einer Wertungsleiste deiner Wahl
(Würfel, Dandiyas oder Kleidung)



Die Summe der Augenzahlen (1–6) aller deiner Würfel ergibt 24 oder mehr



4 Würfel mit identischen Farben und Augenzahlen



Alle 3 Tanzenden mit jeweils 1 gleichfarbigen Set aus Würfel, Kleidung und Dandiya
(Die Sets der Tanzenden dürfen unterschiedliche Farben haben.)

SCHWER

SIEGPUNKTE: RUNDE 2 = 40 SP | RUNDE 3 = 30 SP



2 Paare von Würfeln derselben Farbe, bei denen die Augenzahlen jedes Paares in Summe 7 ergeben
(z. B. Paar 1: gelbe 2 und 5, Paar 2: pinke 3 und 4)



4 Sets aus Würfeln und Dandiyas derselben Farbe
(Die Sets dürfen unterschiedliche Farben haben.)



Alle 3 Tanzenden mit jeweils dem identischen Set aus 3 verschiedenen Farben auf ihren Würfeln
(Die Positionen und Agenzahlen der Würfel auf den Tanzenden dürfen unterschiedlich sein.)



Alle 3 Tanzenden mit jeweils dem identischen Set aus 3 verschiedenen Augenzahlen auf ihren Würfeln
(Die Positionen und Farben der Würfel auf den Tanzenden dürfen unterschiedlich sein.)



4 Würfel mit ungeraden Augenzahlen und 4 Würfel mit geraden Augenzahlen



6 Dandiyas und 9 Kleidungen

IMPRESSUM

Spieldesign Solo-Modus: Chuck Case
Entwicklung: Chuck Case, Mihir Shah, Robert Geistlinger
Texte: Dustin Wessel
Grafikdesign: Stevo Torres, Nadia Carrim

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Jens Wiese
Übersetzung und Redaktion: Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Arcane Wonders, LLC.

© 2026 Arcane Wonders, LLC.
© der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.