

the **Big** **BANG** THEORY™

Das geniale Spiel

Spaß = Gewinnen \times Mitspieler²

Für 2–4 Spieler ab 10 Jahren

Worum geht's?

Runde für Runde bietet ihr mit euren Karten um begehrte Dinge (sogenannte „Haben will“-Karten) für Sheldon, Leonard, Penny & Co. Nur der Spieler mit dem höchsten Gebot einer Farbe erhält das begehrte Ding dieser Farbe. Aber passt auf, denn aktivierte „Paradoxon-Plättchen“ können die Regeln gehörig durcheinanderbringen.

Das Besondere in diesem Spiel: Die meisten Karten könnt ihr für zwei verschiedene Farben einsetzen – je nachdem wie herum ihr sie ausspielt. Das bedeutet, dass z. B. dieselbe Karte als rote 5 oder als grüne 2 ausgespielt werden kann. Wer nach 6 Runden die wertvollsten „Haben will“-Karten gesammelt hat, gewinnt.



Spielmaterial

- 4 x 15 Spielkarten (ein Set aus 15 Spielkarten für jeden Spieler)
- 18 „Haben will“-Karten (je 6 in Grün, Blau, Rot)
- 10 Paradoxon-Plättchen
- 1 Startspieler-Plättchen

Paradoxon-Plättchen

„Haben will“-Karten

Startspieler-Plättchen

Spielkarten



KOSMOS

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält ein **Set aus 15 Spielkarten** und mischt diese. Die Sets erkennt ihr anhand der **Kartenrückseiten**. Jeder Spieler platziert seine Karten als **verdeckten Stapel** vor sich und zieht die obersten **5 Karten auf seine Hand**. Bei weniger als 4 Spielern kommen die übrigen Spielkarten in die Schachtel zurück.

Jeder Spieler erhält zufällig gezogene **Paradoxon-Plättchen**, die er verdeckt vor sich legt und vor den Mitspielern geheim hält.

Bei **2 Spielern** erhält jeder Spieler **4 Paradoxon-Plättchen**.

Bei **3 Spielern** erhält jeder Spieler **3 Paradoxon-Plättchen**.

Bei **4 Spielern** erhält jeder Spieler **2 Paradoxon-Plättchen**.

Die übrigen Paradoxon-Plättchen kommen unbesehen in die Schachtel zurück.

Nur die eigenen Paradoxon-Plättchen dürfen jederzeit angeschaut werden.

Sortiert die **18 „Haben will“-Karten** nach den drei Farben: Grün, Blau, Rot. Mischt jede Farbe einzeln. Legt die **drei Stapel** verdeckt in die Tischmitte.

Der Spieler, der das „Katzentanzlied“ am schönsten vorsingen kann, wird **Startspieler** (Videoaufnahmen bitte an familien spiele@kosmos.de). Oder ihr bestimmt zufällig einen Startspieler. Der Startspieler erhält das **Startspieler-Plättchen**.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über **6 Runden**. Jede Runde ist in **5 Phasen** unterteilt, die in einer festen Reihenfolge stattfinden.

Dies sind die 5 Phasen:

- 1) Neue „Haben will“-Karten
- 2) Paradoxon-Plättchen aktivieren
- 3) Karten ausspielen
- 4) Auswertung
- 5) 2 Karten nachziehen



Phase 1) Neue "Haben will"-Karten

Die „Haben will“-Karten gibt es in drei Farben: Grün, Blau, Rot mit Siegpunkt-Werten zwischen 2 und 4. In dieser Phase wird **von jeder Farbe genau 1 Karte** vom jeweiligen Stapel aufgedeckt. Diese drei Karten werden in die Tischmitte gelegt. Um diese Karten wird in dieser Runde gespielt.

Beispiel 1:



Dies sind die drei "Haben will"-Karten, die aufgedeckt wurden.

Phase 2) Paradoxon-Plättchen aktivieren

Beginnend mit dem **Startspieler**, entscheidet jeder Spieler, ob er eines seiner Paradoxon-Plättchen für diese Runde aktivieren möchte. Wenn ja, legt er das Paradoxon-Plättchen **verdeckt** in die Tischmitte.

Die Paradoxon-Plättchen bringen ein wenig Chaos und Überraschung ins Spiel, da sie die Regeln biegen und verändern. Nur der Spieler, der ein Paradoxon-Plättchen aktiviert hat, weiß, welche Paradoxon-Regel dadurch für diese Runde in Kraft gesetzt wurde. Die Mitspieler werden sie erst später erfahren – nachdem die Karten ausgespielt wurden. Vielleicht werden sie die Regel toll finden ... wahrscheinlicher ist, dass die Regel ihre Pläne ein wenig durcheinanderbringen wird.

Es gibt verschiedene Paradoxon-Plättchen:



„Farbvertauscher: Blau = Rot, Rot = Blau“:
Alle blauen Werte zählen für Rot und anders herum.



„Farbvertauscher: Blau = Grün, Grün = Blau“:
Alle blauen Werte zählen für Grün und anders herum.



„Farbvertauscher: Rot = Grün, Grün = Rot“:
Alle roten Werte zählen für Grün und anders herum.



„Sheldon + Amy = +2 +2“: Alle Spieler, die mindestens einen Sheldon und eine Amy ausgespielt haben, bekommen einen Bonus von +2 in Grün und +2 in Rot.



„Leonard + Penny = +2 +2“: Alle Spieler, die mindestens einen Leonard und eine Penny ausgespielt haben, bekommen einen Bonus von +2 in Blau und +2 in Rot.



„Howard + Bernadette = +2 +2“: Alle Spieler, die mindestens einen Howard und eine Bernadette ausgespielt haben, bekommen einen Bonus von +2 in Blau und +2 in Rot.



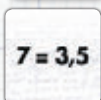
„Howard + Raj = +3“: Alle Spieler, die mindestens einen Howard und einen Raj ausgespielt haben, bekommen einen Bonus von +3 in Rot.



„Sheldon! = +3“: Alle Spieler, die mindestens einen Sheldon und sonst keine anderen Personen ausgespielt haben, bekommen einen Bonus von +3 in Grün.



„Raj + keine Frauen = +3“: Alle Spieler, die mindestens einen Raj und keine Frau ausgespielt haben, bekommen einen Bonus von +3 in Blau.



„7 = 3,5“: Alle ausgespielten Karten mit Wert 7 zählen nur als Wert 3,5.

Beispiel 2:

Es gibt 4 Spieler: Arnd, Bärbel, Caro und Dirk. Arnd ist Startspieler. Er entscheidet, keines seiner Paradoxon-Plättchen zu aktivieren. Bärbel aktiviert eines ihrer Paradoxon-Plättchen und legt es verdeckt in die Tischmitte. Nur sie weiß, welches Plättchen sie aktiviert hat. Sowohl Caro als auch Dirk entscheiden, keines ihrer Paradoxon-Plättchen zu aktivieren.



Wichtig:

Da jeder Spieler ein Paradoxon-Plättchen aktivieren kann, können auch mehrere Paradoxon-Regeln in derselben Runde gelten. Dabei heben sich **mehrere aktivierte „Farbvertauscher“** aber gegenseitig auf!

Phase 3) Karten ausspielen

In dieser Phase spielt ihr nacheinander immer wieder **1 einzelne Karte** aus eurer Hand aus **oder** ihr **steigt aus**. Der Startspieler beginnt. Jede Karte zeigt zwei Informationen: Die Farbe, für die sie zählt und den Wert für diese Farbe.

Die meisten Karten können für **zwei verschiedene Farben mit unterschiedlichen Werten** ausgespielt werden. Wenn du eine Karte ausspielst, musst du dich **entscheiden**, für **welche Farbe** du sie ausspielst. **Die gewählte Farbe lässt du in die Tischmitte zeigen.**

Entscheide dich:

- Spiele genau **1 Karte** offen vor dich aus.
- **Oder steige für diese Runde aus** und lege deine restlichen Handkarten verdeckt vor dich. Dann darfst du keine weitere Karte in dieser Runde spielen. **Die anderen Spieler kommen weiter abwechselnd an die Reihe, bis alle Spieler ausgestiegen sind.** Es gibt also kein Limit, wie oft jeder Spieler an die Reihe kommen kann: Die Phase „Karten ausspielen“ dauert so lange an, bis alle Spieler ausgestiegen sind.

Jeder Spieler darf nach und nach Karten von **beliebig vielen Farben** ausspielen – aber eben immer nur **genau 1 Karte auf einmal**, wenn er an die Reihe kommt. Der Startspieler darf nicht aussteigen, wenn er zum ersten Mal an die Reihe kommt. Zumindest er muss also mindestens 1 Karte ausspielen. Alle anderen Spieler können bereits dann aussteigen, wenn sie zum ersten Mal an die Reihe kommen.



Beispiel 3a:

Arnd ist Startspieler und spielt eine rote 5 vor sich aus.



Dann kommt Bärbel an die Reihe und spielt eine blaue 3 vor sich aus.

Dann kommt Caro an die Reihe. Sie spielt keine Karte aus, sondern steigt sofort aus der Runde aus.



Dann kommt Dirk an die Reihe und spielt eine blaue 3 vor sich aus.



Anschließend ist wieder Arnd an der Reihe und spielt eine blaue 7 vor sich aus.

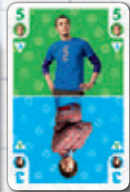
Nach und nach werden so immer mehr Karten ausgespielt, bis alle Spieler ausgestiegen sind.

Am Ende der Phase 3 „Karten ausspielen“ (alle Spieler sind ausgestiegen) sieht es folgendermaßen aus:

Arnd hat nach und nach diese Karten ausgespielt.



Bärbel hat nach und nach diese Karten ausgespielt.



Caro hat keine Karten ausgespielt.

Dirk hat nach und nach diese Karten ausgespielt.



Phase 4) Auswertung

Sollten in Phase 2 **Paradoxon-Plättchen** aktiviert worden sein, ist es jetzt an der Zeit, diese **aufzudecken**.

In jeder der drei Farben wird nun bestimmt, welcher Spieler die **höchste Summe** erreicht hat. Jeder zählt hierfür seine **Kartenwerte dieser Farbe** zusammen und berücksichtigt die Auswirkungen von eventuell aktivierten **Paradoxon-Plättchen**.

Der Spieler mit der höchsten Summe erhält die entsprechende „Haben will“-Karte dieser Farbe und legt sie **verdeckt** vor sich auf einen extra Stapel. **Dieser Spieler** muss nun alle ausgespielten Karten dieser Farbe **in die Schachtel zurücklegen**. **Alle anderen Spieler** dürfen ausgespielte Karten dieser Farbe **wieder auf die Hand nehmen**.

Bei **Gleichstand** bekommt **niemand** die „Haben will“-Karte dieser Farbe und **alle Spieler** dürfen ihre ausgespielten Karten dieser Farbe **wieder auf die Hand nehmen**.

Jede Farbe wird so gewertet.

Alle „Haben will“-Karten, bei denen es einen Gleichstand gab oder für die niemand eine Karte ausgespielt hat, kommen in die Schachtel zurück. Die aktivierten Paradoxon-Plättchen kommen ebenfalls in die Schachtel zurück.

Beispiel 3b:

Im Beispiel 3a haben die Spieler die auf Seite 6 abgebildeten Karten ausgespielt. Nun wird das Paradoxon-Plättchen aufgedeckt, das Bärbel aktiviert hatte. Es ist das Plättchen „Raj + keine Frauen = +3“.



Die Tabelle unten zeigt, welcher Spieler in welcher Farbe wie viele Punkte ausgespielt hat. Bärbel erhält als einzige einen Bonus von +3 in Blau, weil sie mindestens einen Raj und keine Frauen ausgespielt hat.

	Blau	Rot	Grün
Arnd	7	$5 + 2 + 3 = 10$	-
Bärbel	$3 + 2 + 3$ (Bonus) = 8	-	5
Caro	-	-	-
Dirk	3	5	4

Somit gewinnt Arnd die rote „Haben will“-Karte. Er muss seine ausgespielten roten Karten in die Schachtel zurücklegen. Die ausgespielten blauen Karten darf er wieder auf die Hand nehmen.

Bärbel gewinnt die blaue „Haben will“-Karte und die grüne „Haben will“-Karte. Sie muss ihre ausgespielten blauen und grünen Karten in die Schachtel zurücklegen. Caro und Dirk gehen leer aus. Dirk darf seine ausgespielten Karten wieder auf die Hand nehmen.

Phase 5) 2 Karten nachziehen

Jeder zieht nun **2 Karten** von seinem Kartenstapel nach. Egal, wie viele Karten du in dieser Runde ausgespielt hast und wie viele Karten du in die Schachtel zurücklegen musstest, du ziehst immer genau 2 Karten. Dann erhält der **nächste Spieler im Uhrzeigersinn** das **Startspieler-Plättchen**.

Spielende

Das Spiel endet nach **6 Runden**, wenn die "Haben will"-Kartenstapel leer sind. Jetzt zählt jeder Spieler die **Siegpunkte** auf seinen gewonnenen "Haben will"-Karten zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet, wer mehr Handkarten übrig hat. Sollte immer noch Gleichstand herrschen, gewinnt der Spieler, der weiß, ob Schrödingers Katze noch lebt oder tot ist. Ansonsten teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler die Platzierung.

Varianten

Lieber taktischer?

Wer ein taktischeres Spiel mit weniger Zufall bevorzugt, kann die Regeln folgendermaßen ändern:

1. Aktiviert die Paradoxon-Plättchen in Phase 2 einfach direkt offen.
2. Oder ihr lasst die Paradoxon-Plättchen ganz weg und spielt ohne sie.

Lieber chaotischer?

Wer noch mehr Chaos möchte, kann die Regeln folgendermaßen ändern: Zu Spielbeginn erhaltet ihr keine Paradoxon-Plättchen. Stattdessen werden die Paradoxon-Plättchen gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. In Phase 2 wird das oberste Paradoxon-Plättchen vom Stapel verdeckt in die Tischmitte gelegt. Es weiß also niemand, welche zusätzliche Regel aktiviert wurde. Es wird erst in Phase 4 aufgedeckt.

Ihr könnt in Runde 2, 4 und 6 zusätzlich sogar noch ein zweites Paradoxon-Plättchen vom Stapel nehmen und aktivieren. Dann wird es noch chaotischer.

Autor: Michael Schacht
Grafik: Bluguy Grafikdesign
Redaktion: Ralph Querfurth

Michael Schacht und KOSMOS danken allen Testspielern und Regellesemern.

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY

THE BIG BANG THEORY and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. (s15)



© 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr.: 692407