

Pani High Anleitung

Spielregeln und Anleitung

Man kann diese Regeln vorlesen, um das Spiel zu erklären.

[Vorbereitung zur Erklärung]

Nimm die folgenden Karten und lege sie offen aus:

- 2 Karten, die einen Ortsnamen tragen
- 1 Kampfkarte mit einer beliebigen Zahl
- 1 Kampfkarte "Kampfkraft wird verdoppelt bei ***"
- 1 Kampfkarte "Bestechung"
- 1 Kampfkarte "Polizistin"
- 1 Kampfkarte "Gesundheitsausschuss"
- 1 Karte "Überfall"
- 1 Karte "Schulabgänger"
- 1 Karte "Spion"
- 1 Karte "Unruhe"
- 1 Karte "Imperiales Siegel"

【0. Spielkonzept】

0 – 1 .Dieses Spiel handelt von High School Schülerinnen, die sich gegenseitig bekämpfen, um an Geld für ihre Clubs oder Ausschüsse zu gelangen. Die Spieler konkurrieren um 12 Ortskarten, indem sie sich gegenseitig direkt angreifen. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Ortskarten. Das Spiel ist für 5 oder 6 Spieler.

【1. Spielvorbereitung】

1–1. Jeder Spieler erhält 7 Karten verdeckt, welche fortan Hand genannt werden. Sollte ein Spieler Ortskarten erhalten, legt er diese offen vor sich aus.

Alle Karten, die nicht verteilt wurden, werden als Zugstapel verdeckt bereit gelegt.

1-2. Der Spieler, der die wenigsten Karten in seiner Hand hat, beginnt das Spiel. Falls 2 oder mehr Spieler die wenigsten Karten auf der Hand haben, einigen sich die Spieler wer von ihnen anfängt.

【2. Spielablauf】

2-1. Zu Beginn seines Zuges zieht der aktive Spieler eine Karte vom Stapel.

【3. Mögliche Aktionen in einem Zug】

3-1. Falls der aktive Spieler eine Ortskarte zieht, spielt er diese offen aus und beendet sofort seinen Zug.

3-2. Falls der aktive Spieler keine Ortskarte zieht, kann er eine Ortskarte eines anderen Spielers mit einer Verschwörungskarte (rote Schrift) angreifen oder seinen Zug beenden.

【4. Kampfablauf】

4-1. Falls sich der aktive Spieler entscheidet die Ortskarte eines anderen Spielers anzugreifen, wählt dieser eine oder mehrere Kampfkarten aus seiner Hand aus. Dann wählt er eine Ortskarte, die bei einem anderen Spieler liegt, sagt den Namen der Ortskarte laut und legt seine Kampfkarten verdeckt neben die entsprechende Ortskarte.

4-2. Der Besitzer der gewählten Ortskarte kann sie verteidigen, indem er selbst eine oder mehrere Kampfkarten verdeckt ausspielt. Der Verteidiger kann sich auch entscheiden, nicht zu verteidigen, wenn er der Meinung ist, dass er den Kampf nicht gewinnen kann oder einfach nicht kämpfen möchte.

4-3. Der Kampf beginnt. Die beiden Spieler decken alle Kampfkarten auf, die sie aufgespielt haben. Der Spieler mit der höheren Gesamtkampfkraft gewinnt. Auch wenn der verteidigende Spieler keine Karte gelegt hat, muss der Angreifer seine Karten aufdecken. Bei einem Unentschieden gewinnt der Verteidiger. Kampfkarten, die ein "S" Symbol haben, werden später erklärt.

4-4. Die Kampfkraft reicht von 0,3 bis zu 6. Es gibt nur eine Karte mit einer Kampfkraft von 6. Die Kampfkraft von manchen Karten wird an bestimmten Orten verdoppelt. Sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger können solche Karten verwenden, um den Ausgang des Kampfes zu beeinflussen.

4-5. Wenn der Angreifer gewinnt, nimmt er die entsprechende Ortskarte und legt sie offen bei sich aus. Falls der Verteidiger gewinnt, bleibt die Karte wo sie ist.

4-6. Der Gewinner des Kampfes nimmt die Kampfkarten, die er in diesem Kampf verwendet hat zurück auf die Hand.

【Gesundheitsausschuss】

4-7. Der Verlierer des Kampfes muss alle seine Kampfkarten, die er verwendet hat, ablegen. Aber falls er eine oder mehrere Gesundheitsausschuss-Karten in seiner Hand hat, kann er eine seiner Kampfkarten zurück auf die Hand nehmen, wenn er dafür eine Gesundheitsausschuss- Karte ablegt. Man kann auf diese Weise keine "S"-Karte auf die Hand zurück nehmen. Es gibt 2 Arten von "S"-Karten: Bestechung und Polizistin.

Gesundheitsausschusskarten können auch als normale Kampfkarte verwendet werden. In diesem Fall kann man die Karte, wenn man verliert, nicht ablegen, um eine andere Karte wieder auf die Hand zu nehmen.

【S-Karte: "Bestechung"】

4-8. Nachdem ein Kampf begonnen hat dreht der Verteidiger, falls er eine Bestechungskarte gelegt hat, diese um. Danach wählt der Verteidiger eine beliebige Kampfkarte des Angreifers und deckt diese auf. Danach dreht der Verteidiger sie wieder um und fügt sie seinen Kampfkarten hinzu. Danach ist der Effekt der Bestechungskarte beendet, aber sie bleibt offen liegen.

Danach kann der Angreifer seine Bestechungskarte umdrehen und das selbe tun.

Nach dem Kampf werden alle benutzten Bestechungskarten abgeworfen. Diese Karten müssen auch abgeworfen werden, wenn der Verteidiger darauf verzichtet Karten zu spielen.

Falls der Angreifer nur eine Bestechungskarte gespielt hat und der Verteidiger passt, behält der Verteidiger seine Ortskarte.

Sollte der Verteidiger bei der Benutzung einer Bestechungskarte eine Bestechungskarte des Angreifers umdrehen, verwendet er diese sofort und nimmt eine weitere Karte des Angreifers.

【S-Karte: "Polizistin"】

4-9. Nachdem ein Kampf begonnen hat, deckt der Verteidiger, falls er eine Polizistin gespielt hat, die Karte auf. Der Angreifer legt daraufhin alle von ihm gespielten Kampfkarten ab. Diese abgelegten Kampfkarten können auch nicht durch den Gesundheitsausschuss wieder auf die Hand genommen werden. Genau wie eine Bestechungskarte wird die Polizistin nach dem Kampf abgelegt. Es gibt nur 4 Polizistinnen im ganzen Spiel, daher ist es wichtig, sich zu merken, wie viele bereits gespielt wurden.

Falls der Angreifer eine Polizistin ausspielt, werden alle Kampfkarten, die der Verteidiger gespielt

hat, abgeworfen. Allerdings erhält er in diesem Fall die Ortskarte nicht!. Alle gespielten Kampfkarten außer der Polizistin nimmt der Angreifer wieder auf die Hand.

Falls der Verteidiger die Polizistin des Angreifers mit einer Bestechungskarte nimmt, werden alle Kampfkarten des Angreifers abgelegt.

Falls beide Spieler eine Polizistin gelegt haben, werden nur die Karten des Angreifers abgeworfen, da die Polizistin des Verteidigers zuerst aktiviert wird.

【5. Wie man Verschwörungskarten benutzt】

5-1. In jedem seiner Züge kann ein Spieler eine Karte benutzen, die rote Schrift trägt. Diese werden Verschwörungskarten genannt. Es gibt 4 verschiedene Arten von Verschwörungskarten. Falls der aktive Spieler eine solche benutzt, endet sein Zug sofort und der nächste Spieler ist am Zug.

5-2. Verschwörungskarte "Überfall": Der aktive Spieler wählt eine zufällige Karte aus der Hand eines beliebigen Spielers und nimmt sie auf seine Hand. Es ist sinnvoll diese Karte gegen Spieler mit starken Kampfkarten auf der Hand oder vielen Ortskarten zu benutzen. Es gibt 6 Überfallskarten im Spiel.

5-3. Verschwörungskarte "Schulabgänger": Der aktive Spieler wählt zwei zufällige Karten aus der Hand eines beliebigen Spielers und legt diese ab. Wie die Überfallskarte ist es sinnvoll, diese Karte gegen Spieler mit starken Kampfkarten oder vielen Ortskarten zu spielen. Es gibt 6 Schulabgängerkarten im Spiel.

5-4. Verschwörungskarte "Spion": Der aktive Spieler darf sich alle Karten auf der Hand eines beliebigen Spielers anschauen und eine davon ablegen. Diese Karte sollte gegen Spieler gespielt werden, bei denen man starke Karten vermutet, wie zum Beispiel die Polizistin, Unruhe oder das Imperiale Siegel. Es gibt 4 Spionkarten im Spiel.

5-5. Verschwörungskarte "Unruhe" Der aktive Spieler nimmt zufällig 1 Karte aus der Hand jedes anderen Spielers auf seine Hand. Es gibt nur 3 Unruhekarten im Spiel.

【6. Passen】

6-1. Der aktive Spieler kann auch auf seinen Zug verzichten. Das sollte ein Spieler dann tun, wenn er nicht genügend Kampfkarten hat. Man kann auch passen, um etwas abzuwarten. Durch mehrfaches Passen kann man auch seine Hand verbessern, aber das kann die Mitspieler misstrauisch werden lassen.

【7. Imperiales Siegel】

7-1. Diese Karte ist bei Spielende 2,5 Ortskarten wert. Wer diese Karte zieht, sollte sie so lange in seiner Hand behalten ohne dass es die anderen Spieler mitbekommen.

【8. Handkartenlimit】

8-1. Falls ein Spieler am Ende seines Zuges acht oder mehr Karten auf der Hand hat, muss er so lange Karten abwerfen, bis er nur noch 7 Karten auf der Hand hat.

【9. Spielende und Siegbedingung】

9-1. Sobald die letzte Karte vom Stapel gezogen wurde, endet das Spiel am Ende des Zuges des aktiven Spielers. Das Imperiale Siegel zählt jetzt so viel wie 2,5 Ortskarten und der Spieler mit den meisten Ortskarten gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstandes, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

Pani-High! Impressum

Autor: Koipara Shibuchō(koipara.shibuchō@gmail.com)

Hauptillustrator: Lovely-Kai Yabe

Gastillustrator: Kusanagi Yuhgi

Bilder: Nakamu

Übersetzer: Christian Gienger