

Objekte

Im Spiel befinden sich 8 Jobkarten mit der Bezeichnung „Objekt“. Sie werden meistens vor dem Ausspielenden auf dem Tisch ausgelegt. Die Wirkung des Objektes tritt ein, sobald es auf dem Tisch liegt, nicht wenn es sich noch auf der Hand befindet.

3 weitere Karten befinden sich im Spiel, die vor dem Spieler ausgelegt werden. Sie sind jedoch keine Objekte und tragen die Aufschrift „Dies ist kein Objekt“.

Unabhängig davon zählen Karten, die auf dem Tisch liegen, nicht als Handkarten. Folglich kann man mit diesen Karten gewinnen (Ausnahme: **Der Mopp**).



Spielende

Der Spieler gewinnt, der zuerst keine Karten mehr auf der Hand hält. Es müssen erst alle Anweisungen auf den Karten befolgt werden, bevor man gewinnen kann.

Zum Beispiel, wenn eine Karte besagt, dass alle Handkarten abgelegt werden und man 4 neue ziehen muss, ist es nicht möglich zu gewinnen, in dem man vergisst, neue Karten zu ziehen. Netter Versuch.



Spielbeispiel

Michelle, Bernd und Frank spielen **Wo ist das Gehirn?** Frank mischt die Karten und verteilt an jeden Spieler 7 Handkarten.

Das Gehirn liegt auf dem Boden (auf dem Tisch). Die Spieler würfeln darum, wer zuerst ein Gebot abgeben darf, um es aufzunehmen. Michelle gewinnt diesen Würfelwurf.

Michelle spielt die Auktionskarte mit der 8, um das Gehirn aufzunehmen. Bernd passt und Frank spielt die Karte mit der 6. Michelle nimmt das Gehirn und beginnt die erste Spielrunde. Beide Auktionskarten werden abgelegt.

Da Michelle das Gehirn hat, spielt sie eine Karte, für die sie es benötigt. Sie hat später vielleicht nicht mehr die Möglichkeit dazu. Sie spielt *Frühstücksandrang*, daher muss jeder eine Karte ziehen.

Für *Frühstücksandrang* wird ein Fertigkeitsswurf von 3 oder höher benötigt, damit sie weitermachen kann. Sie würfelt eine 4 und behält das Gehirn.

Michelle hat bisher nur eine Hand verwendet, möchte aber keine weitere Karte spielen, daher geht die Runde weiter an Bernd, ihrem linken Nachbarn.

Da Bernd nicht das Gehirn hat, kann er nur Karten spielen, für die er es nicht benötigt. Er spielt *Gibt es noch Frühstück?*, wodurch Frank eine Karte ziehen muss.

Frank mag seine Karten überhaupt nicht und faulenzte eine Runde. Er legt seine 9 Handkarten ab und zieht 10 neue.

Michelle ist wieder an der Reihe. Sie spielt die *Extrahand*, ein Objekt, das es ihr ermöglicht, jede Runde bis zu drei Hände zu spielen. Den Fertigkeitsswurf von 4 schafft sie mit ihrer 3 nicht und lässt das Gehirn fallen, daher darf sie keine weiteren Jobkarten spielen. Schade, sie hätte ihre Extrahand direkt verwenden können.

Mit dem Gehirn auf dem Boden startet eine neue Auktion. Der Spieler, der es fallen gelassen hat, beginnt. Michelle spielt eine 5, Bernd passt und Frank spielt eine 15, nimmt das Gehirn und beginnt die nächste Spielrunde.

Das Spiel geht weiter bis Frank irgendwann gewinnt, der daraufhin vor Freude wild auf dem Tisch tanzt.

Über das Spiel

Die Idee zu **Give Me the Brain!** – der amerikanischen Originalausgabe von **Wo ist das Gehirn?** – wurde im Herbst 1996 von James Ernest und Toivo Rovainen ausgeheckt. Das Spiel wurde dann von James Ernest entworfen und 1997 von Cheapass Games mit der Original Artwork von Brian Snöddy veröffentlicht. Im selben Jahr gewann das Spiel den Origins Award als bestes taktisches Kartenspiel zusammen mit **Kill Doktor Lucky**, welches den Titel als bestes Abstraktes Brettspiel gewann. Weitere Friedeys Spiele wie **Herr der Fritten** und **Der Große Zugraub** folgten.

Autor: James Ernest

Graphik: Brian Snöddy

Übersetzung ins Deutsche: Marc A. Truant

Basierend auf der Übersetzung von 2000:

Gottfried Bartjes, Oliver Gross, Reiner Heep, Winfried Heep, Ferdi Köther, Gerd Müller, Mario Truant

Mit freundlichem Dank: Michelle Coris, Mejoda

Give Me the Brain! ©1997, 2014 James Ernest und Cheapass Games; Friedeys und das „F“-Logo sind Warenzeichen von James Ernest und Cheapass Games, designed by James Ernest und Brian Snöddy.

Wo ist das Gehirn? ©2015 Truant UG (haftungsbegrenzt), Frauenlobstraße 95, 55118 Mainz. Unter Lizenz von James Ernest/Cheapass Games.

Haben Sie Fragen zu **Wo ist das Gehirn?** Dann senden Sie bitte eine Email an info@truant.de

www.truant.de

Art.-Nr. 5640 · ISBN 978-3-934282-69-8



WO IST DAS GEHIRN?

Das Original Fastfood-Zombie-Kartenspiel

Willkommen im Friedeys, dem Fastfood-Restaurant der Verdammten.

Du und deine Freunde arbeiten in diesem verfluchten Etablissement seit ihr aus dem Grab gestiegen seid. Und um ehrlich zu sein, einfach nur tot zu sein, hat mehr Spaß gemacht.

Und um die Sache noch schlimmer zu machen, steht allen nur ein Gehirn zur Verfügung.

Jeder von euch muss eine Handvoll täglicher Aufgaben erledigen! Erst wenn du damit fertig bist, kannst du nach Hause gehen.

Doch deinen Arbeitstag zu beenden ist bestimmt nicht nur Spiel und Spaß. Denn du wirst wahrscheinlich das Gehirn brauchen!

„Wo ist das Gehirn?“

ist ein schnelles Kartenspiel mit dem Ziel, alle seine Handkarten loszuwerden.



Spielmaterial

Dieses Spiel enthält 100 farbige Spielkarten, einen sechsseitigen Würfel und diese Spielregel. Durch den Würfel wird das Gehirn dargestellt und nein, wir haben kein Gummigehirn mit eingepackt. Aber so unnötig es auch sein mag, man sollte sich trotzdem eins besorgen.

Gewinnen

Die Karten stellen Aufgaben dar, die erledigt werden müssen, bevor man nach Hause gehen darf. Es gewinnt der erste Spieler, der keine Karten mehr auf der Hand hat.

Spielbeginn

Ein Spieler mischt die Karten und teilt an jeden 7 Karten aus. Die restlichen Karten werden in die Mitte des Tisches gelegt. Man sollte etwas Platz für den Ablagestapel lassen. Ist der Kartenstapel aufgebraucht, mischt man die Karten vom Ablagestapel neu. Das wird dann der neue Kartenstapel.

Das Gehirn liegt zu Spielbeginn auf dem Boden, d.h. in der Mitte des Tisches, keiner hat es. Daher beginnt das Spiel mit einer Auktion.



Auktion

Das Gehirn liegt entweder auf dem Boden (auf der Mitte des Tisches) oder ein Spieler besitzt es.

Wenn das Gehirn auf dem Boden liegt, wie zu Beginn des Spieles, dann müssen die Spieler es ersteigern, um es aufnehmen und damit die Spielrunde starten zu können.

Wenn ein Spieler das Gehirn besitzt, geht das Spiel normal weiter.

Normalerweise beginnt die Auktion mit dem Spieler, der es vorher fallen gelassen hat. Die Auktion zu Beginn des Spieles startet mit einem zufälligen Spieler, am besten würfelt man diesen aus.

Im Uhrzeigersinn kann jeder Spieler eine Auktionskarte spielen oder passen. Jeder darf eine Auktionskarte spielen und am Ende nimmt der Spieler mit dem höchsten Gebot das Gehirn auf. Anschließend werden alle gespielten Auktionskarten abgelegt.

Es gibt 28 Auktionskarten, nummeriert von 1 bis 28. Auf den Karten 1 bis 4 steht jeweils noch klein in Klammern die 29. Diese Karten haben einen Wert von 29, wenn sie die Person spielt, die vorher das Gehirn fallen gelassen hat.

Es ist zulässig, andere Spieler zu unterbieten, auch wenn man eine höhere Auktionskarte spielen kann. Dies macht manchmal Sinn, wenn man Karten loswerden muss. Passen ist ebenfalls zulässig, auch wenn man eine oder mehrere Auktionskarten auf der Hand hat.

Kein Gebot: Wenn niemand eine Auktionskarte spielt, bleibt das Gehirn auf dem Boden liegen und jeder Spieler zieht eine Karte. Begonnen wird mit dem Spieler, der die Auktion gestartet hat. Anschließend beginnt die Auktion bei diesem Spieler von neuem. Dies wiederholt sich so lange, bis ein Spieler das Gehirn vom Boden aufnimmt.

Auktion und Reihenfolge der Spielrunde: Wer auch immer das Gehirn aufnimmt, beginnt die nächste Spielrunde. Die Runde geht im Uhrzeigersinn weiter, bis das Gehirn wieder fallen gelassen wird.

Die Spielrunde wird durch das Fallenlassen des Gehirns unterbrochen, das heißt, dass die Reihenfolge ein wenig durcheinander geraten kann und auch mal ein Spieler in einer Spielrunde übersprungen wird. Die normale Reihenfolge der Spielrunde ändert sich nicht, wenn das Gehirn durch das Ausspielen einer Jobkarte weitergereicht wird.

Spielrunde

Sobald ein Spieler an der Reihe ist, muss er eine Jobkarte spielen oder er faulenzet eine Runde. Durch Faulenzen erhält man mehr Karten! Um das Spiel zu gewinnen, sollten daher Jobkarten gespielt werden.

Jobkarten spielen: Jeder hat 2 Hände. Jobs benötigen ein oder zwei Hände, wie es auf den Karten zu sehen ist. Man kann jede Runde bis zu zwei Hände benutzen, das heißt, es können bis zu zwei Karten mit je einer Hand oder eine Karte mit zwei Händen gespielt werden.

Falls ein Spieler das Objekt *Extrahand* erlangt, kann er jede Runde mit bis zu drei Händen spielen.

Bemerkung: Bitte verwechselt die Hände auf den Karten, die euch jede Runde zur Verfügung stehen, nicht mit eurer Kartenhand. Wir wissen genau, dass ihr das nur macht, um uns zu ärgern.

Kartenanweisungen: Wird eine Jobkarte gespielt, so müssen die Anweisungen darauf befolgt werden. Einige davon sind gut, einige sind schlecht, aber alle bewirken etwas. Einige Jobkarten klingen zunächst schlecht, können jedoch unter bestimmten Umständen großartig sein. Andere sind einfach immer schrecklich.

Unmögliche Anweisungen: Es kann vorkommen, dass man eine Anweisung bekommt, die nicht erfüllt werden kann, wie z.B. bewege alle Objekte, wenn es gar keine gibt. Solche Anweisungen werden einfach ignoriert.



Das Gehirn brauchen? Einige Jobkarten verlangen, dass ein Spieler das Gehirn besitzt, um sie zu spielen. Diese Karten sind pink und haben ein Gehirn in der linken unteren Ecke abgebildet. Wenn sich auf einer Karte ein Gehirn befindet, kann diese auch nur mit Gehirn ausgespielt werden. Es gibt Ausnahmen, wie ihr beim Spielen feststellen werdet.

Fertigkeitswürfe: Nachdem ein Spieler eine Jobkarte mit Gehirn gespielt und deren Anweisungen befolgt hat, muss er würfeln (und zwar mit dem Gehirn). Würfelt er gleich oder höher als der Wert auf der Karte, dann behält er das Gehirn. Wenn nicht, wird das Gehirn fallen gelassen.

Wenn das Gehirn fallen gelassen wird, endet die Spielrunde sofort und eine Auktion beginnt. Wenn nicht anders erwähnt, startet diese bei dem Spieler, der das Gehirn fallen gelassen hat.



Faulenzen

Wenn der Spieler an der Reihe nicht mindestens eine Jobkarte spielt, sei es weil es ihm nicht möglich ist oder er einfach nicht möchte, faulenzet er eine Runde.

Beim Faulenzen gibt es zwei Optionen: Der Spieler zieht eine Karte oder er legt seine komplette Kartenhand ab und zieht eine neue Kartenhand mit einer Karte mehr, als er vorher hatte. So oder so hat der Spieler danach eine Karte mehr auf der Hand.