

bullyparade DER FILM

EIN SPIEL FÜR 2 BIS 8 SPIELER AB 8 JAHREN

DAS BRETTSPIEL
VON UND MIT BULLY

Servus!



Im Brettspiel von und mit Bully Herbig geht es heiß her. Die Kasirskes haben sich mit ihrem Trabbi verfahren und sind gemeinsam mit Spucky, Schrotty, Kork und Co im Wilden Westen gelandet. Von dort müssen sich alle schnell auf den Rückweg machen.

Das Ziel: Die Premiere von **BULLYPARADE – DER FILM**. Schlüpf in die Rolle der beliebten Charaktere und erlebt eine turbulente Reise durch den Wilden Westen, das Kaiserreich, New York und das Weltall. In jedem Zug lauern haarlose Klone und ein geldgieriger Kopfgeldjäger und wollen euch das Leben schwermachen.

Wer am schnellsten die Welten aus **BULLYPARADE – DER FILM** durchquert und so als Erster auf dem roten Teppich erscheint, gewinnt das Spiel.



SPIELVORBEREITUNG

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Mischt alle BEWEG DICH!-Karten und legt sie als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld auf dem Plan. Mischt die MACH HALT WAS!-Karten, teilt jedem Spieler 2 Karten aus und legt die restlichen Karten als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld auf dem Plan. Wenn ein Spieler Schwarze Karten (Kopfgeldjäger oder Klone) ausgeteilt bekommen hat, dann wirft er diese ab und zieht sich entsprechend Karten nach. Die abgeworfenen Karten werden vor der Partie wieder in den MACH HALT WAS!-Stapel gemischt. Legt den Würfel bereit. Jeder



Spieler wählt sich nun einen Charakter aus, steckt ihn in einen Standfuß und stellt seine Spielfigur neben das Startfeld vor dem Saloon. Danach erhält jeder Spieler noch die passende Spielhilfe und legt sie vor sich ab.

So wird gespielt, du Zipfeklatscher!

1. Ziehe und spiele 1 BEWEG DICH!-Karte
2. Ziehe bis zu 2 MACH HALT WAS!-Karten
→ Kopfgeldjäger und Klone vor dir auslegen.
3. Wenn notwendig: Bezahle Kopfgeldjäger und Klone!
→ wenn du nicht zahlen kannst, fällst du auf das erste Feld der Episode zurück und dein Zug endet.
4. Spiele bis zu 2 MACH HALT WAS!-Karten

Auf der **Spielhilfe** sind die Regeln des Spiels in **4 Phasen** für dich zusammengefasst, damit du immer genau weißt, was du als Nächstes tun musst und wie gespielt wird, du Zipfeklatscher!



Mein Tipp: Die Spielhilfen geben eine guten Überblick während der Partie. Vor dem ersten Spiel solltet ihr trotzdem einmal die Regeln lesen, damit ihr auch alles verstanden habt.

UNSER TIPP: **Spielt das Spiel mit der Gratis-App!** Ladet euch die App auf euer Smartphone oder Tablet herunter. Die App ist kostenlos! **Links zu den Downloads** findet ihr unter www.hutter-trade.com/de/spiele/bullyparade-der-film-das-brettspiel. Wenn ihr die App installiert habt, legt ihr das Smartphone mit der App auf das große Feld in der Mitte des Spielplans. Wenn euer Smartphone für das Feld zu groß sein sollte oder wenn ihr die App auf einem Tablet verwendet, könnt ihr euer Gerät auch neben den Spielplan legen. Startet die App jetzt und befolgt die Anweisungen.



Ihr könnt auch diesen QR-Code scannen und werdet so automatisch weitergeleitet.



Wenn ihr das Spiel **OHNE** die **Gratis-App** spielt, müsst ihr zur Vorbereitung die **Hey du Zipfeklatscher. Drück uns!-Karten** aussortieren und in die Schachtel legen. Ihr benötigt Sie in dieser Runde nicht.

SPIELZIEL

Wer am schnellsten die Welten aus **BULLYPARADE – DER FILM** durchquert hat und so als Erster zur Premiere auf dem roten Teppich erscheint, gewinnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Der älteste Spieler beginnt. Wenn du an der Reihe bist, musst du die folgenden Aktionen ausführen:

1. **Ziehe und spiele 1 BEWEG DICH!-Karte**
2. **Ziehe bis zu 2 MACH HALT WAS!-Karten**
→ **Lege Kopfgeldjäger und Klone vor dir aus**
3. **Wenn notwendig: Bezahle Klone und Kopfgeldjäger**
→ **Falls du nicht zahlen kannst oder möchtest, fällst du auf das erste Feld der Episode zurück und dein Zug endet hier**
4. **Spiele bis zu 2 MACH HALT WAS!-Karten**



**BEWEG
DICH!**

1. Ziehe und spiele 1 BEWEG DICH!-Karte

Wenn du an der Reihe bist, musst du eine BEWEG DICH!-Karte ziehen und spielen. Es gibt zwei Arten von BEWEG DICH!-Karten: **Textkarten** und **Hey du Zipfeklatscher. Drück uns!**-Karten.

Wenn du eine **Hey du Zipfeklatscher. Drück uns!**-Karte ziehst, musst du anschließend durch Berühren des Displays die App auf deinem Smartphone oder Tablet aktivieren. Die Charaktere aus **BULLYPARADE – DER FILM** teilen dir dann mit, was du zu tun hast.



Wenn du eine Textkarte ziehst, kannst du nachlesen, in welchem Gebiet du dich wie weit fortbewegen darfst.

Wenn deine Spielfigur im **Wilden Westen** steht, darfst du dich so weit fortbewegen.



So weit darfst du ziehen, wenn deine Figur im **Kaiserreich** ist.

So weit darfst du ziehen, wenn deine Figur in **New York** steht.

Und so weit darfst du vorziehen, wenn sich deine Figur im **Weltall** befindet.

Schau nach, in welchem Bereich auf dem Spielplan deine Spielfigur steht, **lies die entsprechende Anweisung der Karte laut vor** und ziehe deine Figur gemäß der Anweisung. Die Karte kommt danach auf den Abwurfstapel für BEWEG DICH!-Karten neben dem Spielplan.



Ganz Wichtig: Wenn du an der Reihe bist und deine Figur bewegen möchtest, dann zählst du **immer nur unbesetzte Felder**. Wenn auf einem Feld bereits eine Spielfigur steht, dann zählt dieses Feld für deine Bewegung nicht mit. Stattdessen gilt: Einfach drüber hüpfen und weiterziehen.

Es können also nie zwei Figuren auf einem Feld stehen. Ausnahmen: das jeweils erste Feld in einer Episode. Dazu später mehr.

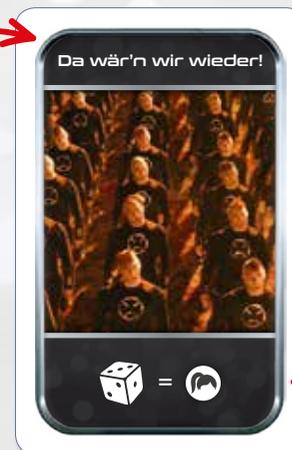
**MACH
HALT
WAS!**

2. Ziehe bis zu 2 MACH HALT WAS!-Karten

Es gibt vier Arten von MACH HALT WAS!-Karten: **Schwarze**, **Gelbe**, **Blaue** und **Rote**.

Schwarze Karten sind entweder Klone (*Da wär'n wir wieder*) oder der Kopfgeldjäger Dr. Schmitz – und beide sind schlecht für dich.

Klone sind hartnäckig: Sie tauchen immer wieder im Spiel auf.



Klone wollen **Toupets**. Wenn du eine Klonkarte ziehst, musst du den **Würfel werfen** und so herausfinden, wie viele Toupets sie dieses Mal wollen: **Augenzahl = Toupets**

Wenn du eine **Kopfgeldjäger** Karte ziehst, hat Dr. Schmitz dich erwischt. Er will seine Belohnung einstreichen. Alles andere ist ihm egal. Du solltest also besser zahlen.



Dr. Schmitz will **Dollar**. **Wirf den Würfel**. Die Anzahl an Augen gibt an, wie viel Kopfgeld du zahlen musst, um ungeschoren davonzukommen. **Augenzahl = Dollar**



Gelbe, Blaue und Rote MACH HALT WAS!-Karten sind wie folgt aufgebaut: Unten findest du die jeweiligen **Aktionen** und oben die Währungen – **Dollar** und **Toupets**.

Toupets: Du benötigst Toupets, um die Kclone zufriedenzustellen und sie so wieder loszuwerden.

Dollar: Du benötigst genügend Dollar, um den Kopfgeldjäger zu bezahlen und ihn so wieder loszuwerden.



Die **Aktionen** der **Gelben Karten** bringen dich näher an dein Ziel – **gut für dich!**

Mit den **Aktionen** der **Roten Karten** kannst du deine Mitspieler ärgern – **schlecht für die anderen!**

Die **Aktionen** der **Blauen Karten** sind Joker und bedeuten für dich: viel Geld, viele Toupets oder viele Karten. Und mit Sigi Joker kannst du dir viel Ärger vom Hals halten – **auch gut für dich!**



Wichtig! Denke beim späteren Auslösen von Aktionen (in Phase 4) immer daran: Wenn du Karten ausspielst, dann sind sie danach natürlich weg – und damit auch die wertvollen Dollar oder Toupets.

Was musst du jetzt tun? Bei den MACH HALT WAS!-Karten entscheidest du selbst, ob du **1 oder 2 Karten ziehen** möchtest. **Ziehe zuerst eine Karte** und nimm sie in die Hand (Gelbe, Blaue, Rote Karten) oder lege sie vor dir aus (Schwarze Karten) und **entscheide dich danach, ob du eine weitere Karte ziehen möchtest.**

Warum solltest du dich mit einer Karte zufrieden geben, wenn du doch zwei Karten ziehen kannst? Wenn du MACH HALT WAS!-Karten ziehst, besteht immer die Gefahr, dass du Kclone oder den Kopfgeldjäger aufdeckst. Und dann geht es dir an den Geldbeutel – oder die Haare. Denn sowohl Kclone als auch Dr. Schmitz wollen ja bezahlt werden. Wenn du also gerade eine Schwarze Karte

gezogen hast, kannst du Pech haben und ziehst mit der zweiten Karte nochmal Kclone oder Kopfgeldjäger. Das wäre dann ja richtig teuer! Oder aber du hast Glück und ziehst eine Gelbe, Blaue oder Rote MACH HALT WAS!-Karte und alles wird gut. Du kennst das Risiko und du entscheidest selbst, ob du eine zweite Karte ziehen willst oder nicht!

Ganz wichtig: Bezahlt wird erst, nachdem du mit dem Ziehen von MACH HALT WAS!-Karten fertig bist.

Wir merken uns:
Erst ziehen, dann zahlen!



3. Wenn notwendig: Bezahle Klone und Kopfgeldjäger

Wenn du nach dem Ziehen eine oder zwei Schwarze Karten vor dir ausliegen hast, **musst** du diese bezahlen, damit dein Zug nicht endet und du deine Figur zurückziehen musst!

Wie bezahle ich? Wenn du eine Schwarze Karte vor dir ausliegen hast, dann wirfst du den Würfel. Die Augenzahl entspricht der geforderten Summe an Dollar (Kopfgeldjäger) oder Toupets (Klone). Suche dir nun eine oder mehrere deiner Handkarten aus, mit denen du die geforderte Summe bezahlen kannst, und wirf diese Karten ab.

Beispiel:

Du hast nach dem Ziehen eine Klonkarte vor dir ausliegen. Du würfelst eine 5 und musst 5 Toupets bezahlen, damit dich die Klonen wieder in Ruhe lassen. Aus deinen Handkarten suchst du dir passende MACH HALT WAS!-Karten aus. Du wirfst beide Karten ab und zahlst damit **6 Toupets**.



Somit hast du die geforderte Summe bezahlt – **Rausgeld gibt es leider nicht.**



Wichtig! Denke beim Bezahlen immer daran: Wenn du mit Karten bezahlst, dann sind sie danach natürlich weg – und damit auch die möglichen Aktionen. Wähle beim Bezahlen genau aus, auf welche Aktionen du verzichten kannst oder möchtest und auf welche nicht.

Ein Tipp: Die Karten *Virus von Schmuddelseite.de* und *LOL-Aktie* sind Joker und bringen dir viel Geld. Egal, was du würfelst, damit kannst du die geforderte Summe der jeweiligen Währung auf jeden Fall immer begleichen. Beide Karten verfügen über keine weiteren Aktionen.



Wie bezahle ich zwei Karten?

Wenn du **2 unterschiedliche Schwarze Karten** (1 x Klone und 1 x Kopfgeldjäger) vor dir liegen hast, dann wirfst du den Würfel und entscheidest danach, welche Karte du zuerst bezahlen möchtest. Wenn du das erledigt hast, bezahlst du die zweite Karte.

Wenn du **2 gleiche Schwarze Karten** (2 x Klone oder 2 x Kopfgeldjäger) vor dir liegen hast, dann wirfst du zweimal hintereinander den Würfel, addierst die Summen und bezahlst dann beide Karten auf einmal mit einer oder mehrerer deiner Handkarten.

Wenn du nicht zahlen kannst oder möchtest und am Ende dieser Phase (Phase 3) mindestens 1 Schwarze Karte vor dir liegen bleibt, dann **musst du deine Figur auf das erste Feld** der jeweiligen Episode **zurückziehen**. Du behältst deine Handkarten, aber dein **Zug endet** hier.

Beispiel:

Du hast eine 5 gewürfelt und kannst nicht zahlen. Du musst mit deiner Figur zurückziehen und dein Zug endet hier – du darfst also keine MACH HALT WAS!-Karten (Phase 4) ausspielen.



Hinweis: Das erste Feld in jeder Episode ist das einzige Feld, auf dem mehrere Spielfiguren stehen können.



4. Bis zu 2 MACH HALT WAS!-Karten spielen

Du darfst **0 bis 2 MACH HALT WAS!-Karten** ausspielen. Wenn du eine Karte ausspielst, müsst ihr sofort deren Aktion ausführen. Danach kannst du eine zweite Karte spielen, deren Aktion ebenfalls sofort ausgeführt wird.



Ein Tipp: Um den Überblick zu bewahren, solltest du die ausgespielten Karten vor dir liegen lassen, bis dein Zug beendet ist, und sie erst dann abwerfen (Es bietet sich an, die *C.L.A.U.S. hat einen Kurzen*-Karte vor den betroffenen Mitspieler zu legen, bis dieser an der Reihe war und die Karte erfüllt hat. Eine Erklärung der Karten folgt am Ende der Spielregel).

SPIELENDEN

Der Spieler, der am schnellsten die Welt von **BULLYPARADE – DER FILM** durchquert hat und als Erster auf dem roten Teppich steht, gewinnt das Spiel.

Wichtig: Ihr müsst nicht exakt mit dem letzten Schritt eurer Bewegung auf dem roten Teppich ankommen. Wenn ihr auf dem roten Teppich steht und noch Schritte übrig habt, dann verfallen diese einfach.



Spielen mit der Bullyparade-App: Wer als Erster auf dem roten Teppich steht, gewinnt das Spiel und darf den Button **ERSTER!** drücken!

TEAM-VARIANTE

BULLYPARADE – DER FILM – Das Brettspiel könnt ihr auch in Teams spielen. Die Mitglieder eines Teams wählen dazu Charaktere, die gemeinsam in einer Episode vorkommen.



Die **bunten Ränder** der Spielfiguren helfen euch dabei, zusammengehörige Charaktere zu wählen. Die Teams sollten gleich groß sein. Setzt euch so an den Spieltisch, dass von jedem Team ein Spieler an der Reihe war, bevor der zweite Spieler eines Teams am Zug ist.

Es gelten die Regeln des normalen Spiels. Jeder spielt für sich. Die Teammitglieder dürfen sich also auch nicht absprechen oder Karten austauschen. Während ihr aber fremde Teams ärgert, solltet ihr euren eigenen Teammitgliedern natürlich helfen. In zwei Fällen geht das besonders gut:



Bei der Karte *Mein Blutsbruder* gibst du natürlich deinem Teampartner (und nicht einem anderen Mitspieler) eine gute Karte aus deiner Hand und wirst dafür noch belohnt, indem du 5 Felder vorziehen darfst.

Bei der Karte *Jojoba-ÖÖ!!!* Kannst du andere Teammitglieder 3 Felder zurückziehen oder du hilfst deinem Partner und ziehst ihn 3 Felder vor – du entscheidest.



Jedes Mal, wenn ein Spieler auf dem roten Teppich angekommen ist, darf der Spieler, der auf dem Spielplan gerade an hinterster Position steht, eine Karte von diesem Spieler ziehen und auf die Hand nehmen. Alle anderen Karten des Spielers, der gerade auf dem roten Teppich angekommen ist, werden abgeworfen. Er kann jetzt nicht mehr mitspielen und feuert stattdessen sein Team an.

Das Team, dessen Teammitglieder zuerst im Ziel auf dem roten Teppich angekommen sind, gewinnt.



DAS KARTENSPIEL VON UND MIT BULLY

*Das Kartenspiel
auch noch kaufen?*

*Jawohl,
Majestät!*



WARNER BROS. PICTURES
©2017 Warner Bros. Ent. All Rights Reserved



© 2017 herbX film/
Warner Bros. Entertainment GmbH
Lizenz durch:
ProSiebenSat.1 Licensing GmbH,
www.prosiebensat1licensing.com

© 2017 HUCH!
Design: fiore-gmbh.de, HUCH!
Redaktion: Simon Hopp
www.hutter-trade.com

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.
Attention! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.



KARTENAKTIONEN



Wenn du diese Karte ausspielst und **vor einem Mitspieler** ablegst, **darf dieser in seinem nächsten Zug keine BEWEG DICH!-Karte ziehen und spielen**. Er beginnt seinen Zug also gleich in Phase 2. Nach dem Zug dieses Mitspielers kommt die Karte auf den Ablagestapel.



Wenn du diese Karte spielst, dann darfst du **sofort** bei einem **Mitspieler deiner Wahl eine Karte ziehen** und auf die Hand nehmen.



Wenn du diese Karte spielst, müssen **alle Mitspieler** (du nicht!) so viele Karten abwerfen, bis sie **nur noch 2 Karten auf der Hand** haben.



Wenn du diese Karte spielst, darfst du die **Spielfigur eines Mitspielers deiner Wahl 3 Felder vor- oder zurückziehen** – du entscheidest, in welche Richtung es geht!



Diese Karte ist **6 Dollar** wert. Egal wie gierig der Kopfgeldjäger auch ist, mit dieser Karte kannst du ihn immer ausbezahlen. Die Karte verfügt über keine Toupets und über keine andere Aktion.



Diese Karte ist **6 Toupets** wert. Egal wie gierig die Klonе auch sind, mit dieser Karte wirst du sie garantiert los! Die Karte bringt dir keine Dollar und keine andere Aktion.



Wenn du diese Karte ausspielst, dann darfst du **bis zu 3 MACH HALT WAS!-Karten vom Stapel ziehen**. Du kannst selbstverständlich auch weniger ziehen, wenn du befürchtest, dass gleich Klonе oder der Kopfgeldjäger auftauchen. Falls du Klonе oder Kopfgeldjäger ziehst, musst du sie vor dir auslegen und sofort (wie gewohnt) bezahlen. Wenn du zahlen kannst, dann geht dein Zug (Phase 4) weiter. Wenn du nicht zahlen kannst, dann endet dein Zug.



Sigi schützt dich vor allen Roten Karten! Wenn ein Mitspieler eine Rote Karte gegen dich spielen möchte, kannst du sofort die *Sigi Joker*-Karte abwerfen und die Rote Karte kann dir nichts anhaben. Und weil dich dein Mitspieler geärgert hat, darfst du jetzt noch eine seiner Karten ziehen und auf deine Hand nehmen.



Wenn du diese Karte ausspielst, wählst du eine deiner **Handkarten** aus und gibst sie verdeckt **an einen Mitspieler deiner Wahl**. Du opferst zwar eine Karte, darfst im Anschluss aber **5 Felder** vorziehen. Tipp: In der Teamvariante kannst du so einem Teammitglied helfen.



Wenn du eine dieser Gelben Karten ausspielst, darfst du **sofort die entsprechende Anzahl an Feldern vorziehen**.

