

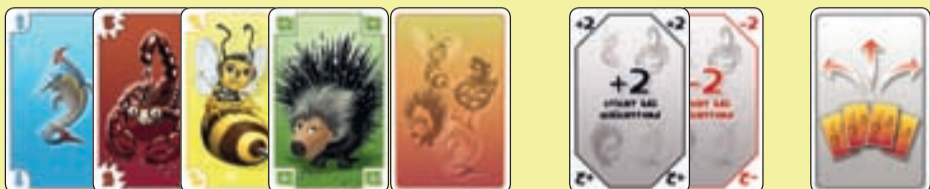


Ein bestechendes Kartenspiel für 3-6 Spieler ab 8 Jahren von Thomas Nezdold

## SPIELZIEL

Nutzt Wespen, Skorpione, Schwertfische und Stachelschweine, um damit möglichst viele Stiche zu machen. Jeder Stich bringt euch dabei einen Pluspunkt ein. Sonderkarten verschaffen euch weitere Pluspunkte – vielleicht aber auch Minuspunkte! Wer nach einer vorgegebenen Anzahl an Spielrunden die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

## SPIELMATERIAL



48 Tierkarten (je 12 Karten in 4 Farben)

6 Plusminuskarten

1 Geberkarte



31 Sonderkarten (mit 4 verschiedenen Rückseiten)

Zudem benötigt ihr noch **Zettel** und **Stift** (nicht im Spiel enthalten).

## SPIELVORBEREITUNG

Sortiert je nach Spielerzahl folgende Tierkarten aus und legt diese **zurück in die Dose**:

3 Spieler	alle Karten mit den Werten 11 und 12 sowie 1 beliebige Karte mit dem Wert 1
4 Spieler	alle Karten mit den Werten 11 und 12
5 Spieler	3 beliebige Karten mit dem Wert 1
6 Spieler	keine

Alle Spieler dürfen jederzeit in der Dose nachschauen, welche Karten aussortiert wurden.

## SPIELABLAUF

Ein Spiel besteht aus mehreren **Runden**. Eine Runde läuft dabei immer wie folgt ab:

- 1) Geber bestimmen
- 2) Tierkarten verteilen
- 3) Plusminuskarten austeilen
- 4) Sonderkarten auswählen
- 5) Stiche ausspielen
- 6) Punkte notieren

### 1) GEBER BESTIMMEN

In der ersten Runde erhält ein beliebiger Spieler die **Geberkarte**. In den weiteren Runden wird die Geberkarte jeweils an den **linken Sitznachbarn** weitergegeben.

### 2) TIERKARTEN VERTEILEN

Der Spieler mit der Geberkarte mischt verdeckt alle **Tierkarten**. Danach verteilt er **alle** Tierkarten **gleichmäßig** an **alle** Spieler, so dass jeder Spieler die gleiche Kartenanzahl erhält. Jeder Spieler nimmt seine Karten auf die Hand.

### 3) PLUSMINUSKARTEN AUSTEILEN

Jeder Spieler erhält **1 Plusminuskarte** und nimmt sie auf die Hand. Falls jemand noch eine Plusminuskarte aus der vorigen Runde besitzt, erhält er keine weitere. Somit hat jeder Spieler für eine Runde immer genau 1 Plusminuskarte zur Verfügung.

### 4) SONDERKARTEN AUSWÄHLEN

Sortiert alle **Sonderkarten** nach ihrer **Rückseite**. So erhaltet ihr **4 Stapel** mit Sonderkarten. **Mischt** alle 4 Stapel **einzel**n und legt diese anschließend mit der Rückseite nach oben ab. Nun wird von allen 4 Stapeln jeweils die **oberste** Karte aufgedeckt.

Der **linke Nachbar** des Gebers sucht sich aus diesen 4 aufgedeckten Sonderkarten **1 Karte** aus, die **für diese Runde** Gültigkeit hat. Danach wählt der **nächste** Spieler im Uhrzeigersinn **1 weitere Karte**, die ebenfalls in dieser Runde gültig ist. Die **2 übrigen Karten** legt ihr verdeckt auf ihre jeweiligen Stapel **zurück**, sie gelten in dieser Runde **nicht**.

Christian

(wählt 2. Sonderkarte)



Birgit

(wählt 1. Sonderkarte)

Darinca

Andy  
(Geber)

**Beispiel:** Andy hat die Geberkarte. Birgit sitzt links von Andy und sucht somit zuerst 1 der 4 abgebildeten Sonderkarten aus. Sie wählt „-5 für die meisten Stiche“, da sie viele Karten mit niedrigen Werten auf der Hand hat. So hofft sie, einem oder mehreren Mitspielern Minuspunkte zu verschaffen.

Links von Birgit sitzt Christian. Er hat die Stachelschweine mit den Werten 10, 9 und 8 auf der Hand. Seine Chance auf viele Stachelschweine ist damit recht hoch und er wählt die Karte „+1 für jedes Stachelschwein“ aus.

Die beiden anderen Sonderkarten werden wieder zurückgelegt, sie haben in dieser Runde keine Bedeutung.

## 5) STICHE AUSSPIELEN

Eine **Runde** besteht aus mehreren **Stichen**. In einem **Stich** spielt jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn genau **1 Tierkarte** von seiner Hand aus. Dazu legt er die gewählte Karte **offen** auf den Tisch. Den **ersten Stich** einer Runde beginnt der linke Nachbar des Spielers, der die 2. Sonderkarte gewählt hat. Alle **weiteren Stiche** beginnt immer der Spieler, der den **vorigen** Stich gewonnen hat.

**Beispiel:** Links von Christian, der die 2. Sonderkarte gewählt hat, sitzt Darinca. Sie beginnt den ersten Stich dieser Runde.

Die **erste** Karte eines Stiches kann der entsprechende Spieler frei von seiner Hand **auswählen**. Für die **weiteren** Karten des Stiches gilt ein **Farbzwang**: Jeder Spieler muss eine Karte **derselben Farbe** spielen wie die **erste Karte** des Stiches. Nur wenn ein Spieler keine Karte der ausgespielten Farbe auf der Hand hat, darf er eine Karte einer **beliebigen** anderen Farbe spielen.

Derjenige Spieler, der in der **zuerst ausgespielten Farbe** eines Stiches den **höchsten Wert** gespielt hat, **gewinnt** den Stich. Eine **Ausnahme** gilt, falls eine Sonderkarte offen ausliegt, die eine Farbe als **Trumpf** bestimmt: Wenn mindestens 1 Karte der **Trumpffarbe** im Stich liegt, gewinnt in diesem Fall derjenige Spieler den Stich, der den **höchsten Wert** der **Trumpffarbe** ausgespielt hat.

Der **Gewinner** des Stiches nimmt **alle Karten dieses Stiches** und legt sie als **verdeckten** Stapel vor sich ab. Danach eröffnet er den nächsten Stich.



**Hinweis:** Wir empfehlen, mehrere Stiche immer abwechselnd je um 90 Grad versetzt abzulegen. So kann man die Anzahl der Stiche bei der Punktwertung schneller ablesen.

## PLUSMINUSKARTE

Jeder Spieler hat **pro Runde 1 Plusminuskarte** zur Verfügung, die er wie die Tierkarten zunächst auf seiner Hand hält. Die Plusminuskarte hat 2 verschiedene Seiten, eine mit **+2** und eine mit **-2**.

Jeder Spieler kann seine Plusminuskarte zu einem beliebigen Zeitpunkt **zusammen mit einer Tierkarte** ausspielen. Damit verändert er den **Wert** seiner ausgespielten Karte wahlweise **um 2 nach oben oder um 2 nach unten**. Die Plusminuskarte wird danach zur Seite gelegt. Der Spieler kann sie erst in einer neuen Runde wieder einsetzen.

**Achtung: Pro Stich darf nur 1 Plusminuskarte** gespielt werden! Sobald also ein Spieler seine Plusminuskarte einsetzt, kann in diesem Stich kein weiterer Spieler seine Plusminuskarte ausspielen.

Sollte es durch eine Plusminuskarte zu einem **Gleichstand** von 2 Karten kommen, die beide den Stich gewinnen würden, so gewinnt den Stich immer derjenige Spieler, der die **Plusminuskarte** gespielt hat.



**Beispiel:** Darinca spielt einen 10er Skorpion vor. Andy muss den Farbzwang bedienen. Er legt einen 8er Skorpion und dazu seine Plusminuskarte mit der Seite +2. Damit hat Andy ebenfalls einen 10er Skorpion und gewinnt den Stich – falls keine Trumpfkarte ausgespielt wird. Birgit und Christian können ihre Plusminuskarte in diesem Stich nicht mehr ausspielen.

## 6) PUNKTE NOTIEREN

Sobald **jeder** Spieler **alle** seine Tierkarten ausgespielt hat, endet das Ausspielen der Stiche. Nun berechnet ihr die **Punkte**, die jeder Spieler in dieser Runde erzielt hat:

- **Jeder Stich** bringt seinem Gewinner **1 Punkt**.
- Für das Erfüllen von **Sonderkarten** erhalten die Spieler entsprechende **Bonus- oder Minuspunkte**. Wird eine Sonderkarte von mehreren Spielern erfüllt, so erhalten all diese Spieler die entsprechenden Punkte.

Die erzielten Punkte einer Runde werden notiert. Damit endet diese Runde.



**Beispiel:** Christian hat 3 Stiche gewonnen und bekommt dafür 3 Punkte. In seinen Stichen sind 4 Stachelschweine, die ihm weitere 4 Punkte einbringen. Allerdings hat niemand mehr als 3 Stiche, deshalb erhält Christian 5 Minuspunkte für die meisten Stiche. Insgesamt bekommt Christian für diese Runde also 2 Punkte.

Andy und Darinca haben ebenfalls je 3 Stiche gesammelt, auch sie erhalten neben den Punkten für ihre Stiche und Stachelschweine jeweils 5 Minuspunkte für die meisten Stiche.

## SPIELLENDE

Je nach **Spielerzahl** spielt ihr eine bestimmte Anzahl an **Runden**:

3 Spieler = 6 Runden	5 Spieler = 5 Runden
4 Spieler = 8 Runden	6 Spieler = 6 Runden

Ihr könnt die Anzahl der Runden auch ändern, wenn ihr ein kürzeres oder längeres Spiel wünscht. Doch beachtet dabei, dass **jeder Spieler gleich oft Geber** sein muss, um Chancengleichheit zu wahren! Wer nach der vereinbarten Rundenzahl die meisten Punkte hat, **gewinnt** das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

## IMPRESSUM

**Autor:** Thomas Nezold

**Lizenzgeber:** White Castle Games ([www.whitecastle.at](http://www.whitecastle.at))

**Illustration:** Tom Thiel ([www.illuvision.com](http://www.illuvision.com))

**Grafikdesign:** Tom Thiel, Torsten Hess, Hans-Georg Schneider

**Realisation:** Thygra Spiele-Agentur ([www.thygra.de](http://www.thygra.de))

Dank gebührt dem Autorenstammtisch und den Testrunden im *Brot und Spiele* sowie Christof Tisch.

© 2010 Pegasus Spiele GmbH

Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg

Alle Rechte vorbehalten.

[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



Pegasus Spiele