



TRICKY Badger



Tief in den Wäldern Europas findet man heute noch den gefährdeten Feldhamster. Ihr wurdet angeheuert, um diese Hamster zu erhalten und sie vor ihrem natürlichen Feind, dem Dachs, zu schützen.



VORBEREITUNG

Nehmt pro Person alle Blattkarten 1 Farbe eurer Wahl (**die pinken Blattkarten müsst ihr immer nehmen**) und mischt die gewählten Blattkarten zu einem verdeckten Blattstapel zusammen. Pinke Blattkarten zeigen die Werte 1 bis 7, alle anderen Blattkarten zeigen die Werte von 1 bis 11. Legt die übrigen Blattkarten in die Schachtel zurück.

Beispiel: Spielt ihr zu dritt, nehmt ihr die pinken Blattkarten und die Blattkarten von 2 Farben eurer Wahl.

Mischt alle Sammelkarten zu einem verdeckten Sammelstapel zusammen.

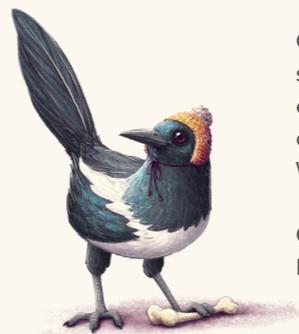
Nehmt euch alle je 1 Übersichtskarte. Entscheidet zufällig, wer beginnt. Beginnst du die Partie, bist du das Erste Blatt. Nimm dir die Karte „Erstes Blatt“.

RUNDENABLAUF

Eine Partie geht über 5 Runden. Teile als Erstes Blatt zu Beginn jeder Runde je 9 Blattkarten an alle aus. Das ist eure Hand für diese Runde. Ziehe als Erstes Blatt 10 Sammelkarten vom Sammelstapel und lege sie offen und für alle gut sichtbar aus. In jeder Runde kämpft ihr in 9 Stichen um diese Sammelkarten. 1 Sammelkarte bleibt am Ende der Runde übrig und wird abgeworfen.

STICHE

Wähle als Erstes Blatt 1 der offen ausliegenden Sammelkarten und lege sie in eure Mitte. Diese Karte ist die Belohnung für den Stich. Bei dir beginnend spielt ihr alle je 1 Blattkarte aus. Diese gespielten Karten sind ein „Stich“. Nur 1 der gespielten Blattkarten gewinnt den Stich.



Ein Stich wird von der stärksten gespielten Blattkarte gewonnen. Welche Blattkarte die Stärkste ist, hängt von dem Pfeil auf der Sammelkarte ab. Ein Pfeil nach oben bedeutet, dass die höchste Karte die stärkste ist. Ein Pfeil nach unten bedeutet, dass die niedrigste Karte die stärkste ist.

Der Farbe der Blattkarte, die das Erste Blatt ausgespielt hat, müsst ihr alle falls möglich „folgen“. Ihr folgt, indem ihr eine Blattkarte derselben Farbe spielt. Könnt ihr nicht folgen, dürft ihr eine beliebige Farbe oder eine Trumpfkarte spielen.

Haben alle je 1 Blattkarte ausgespielt, überprüft ihr, welche die stärkste Karte ist. Überprüft zuerst die Farben der gespielten Blattkarten. Wurde mindestens 1 Trumpfkarte ausgespielt, gewinnt den Stich, wer die stärkste Trumpfkarte (abhängig vom Pfeil) ausgespielt hat. Wurde keine Trumpfkarte ausgespielt, gewinnt, wer die stärkste Blattkarte (abhängig vom Pfeil) der vom Ersten Blatt ausgespielten Farbe ausgespielt hat. Blattkarten, die nicht der Farbe folgen und keine Trumpfkarten sind, sind immer schwächer und können keinen Stich gewinnen.

Gewinnst du einen Stich, erhältst du die Sammelkarte. Füge sie deiner Sammlung hinzu und führe ihren Effekt aus, falls sie einen hat. Das beinhaltet auch Effekte, die mit Sammelkarten, die bereits in deiner Sammlung sind, interagieren. Werft alle ausgespielten Blattkarten ab.

Gebt das Erste Blatt im Uhrzeigersinn weiter. Wähle als neues Erstes Blatt 1 Sammelkarte, um die ihr im nächsten Stich kämpft.



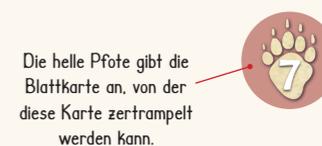
Beispiel eines Stiches (mit Zertrampeln): Der Pfeil der Sammelkarte zeigt nach unten. Die Eiche (das Erste Blatt) spielt eine orange 1, die Buche eine pinke 5, das Ahorn eine orange 5 und die Birke eine blaue 4. Die orange 1 wird von der orangen 5 zertrampelt. Die Buche gewinnt den Stich mit der pinken 5 (Trumpf).

ZERTRAMPELN

Die höchsten und niedrigsten Blattkarten jeder Farbe können zertrampelt werden. Wird eine Blattkarte zertrampelt, kann sie den Stich nicht gewinnen. Die Karte, die zertrampelt, darf den Stich gewinnen. Blattkarten, die zertrampelt werden können, zeigen eine helle Dachspfote mit einer Zahl darauf. Diese Zahl gibt die Blattkarte an, die diese Blattkarte zertrampelt. Beispiel: Die 1 einer normalen Farbe wird von der 5 derselben Farbe zertrampelt. Die 7 der Trumpfkarten wird von der 5 der Trumpfkarten zertrampelt.



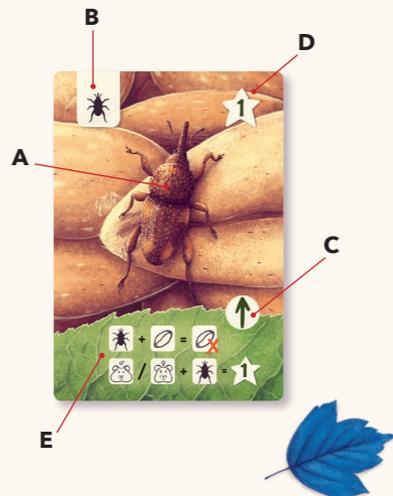
Die dunkle Pfote gibt die Blattkarte an, die diese Karte zertrampeln kann.



Die helle Pfote gibt die Blattkarte an, von der diese Karte zertrampelt werden kann.

SAMMELKARTEN

Im Verlauf der Partie vergrößert ihr ständig eure Sammlung an Sammelkarten. Manche davon haben positive und manche negative Effekte aufeinander. Jede Sammelkarte ist ein Gegenstand oder ein Tier (A), hat ein Symbol zur leichteren Erkennung (B), zeigt durch den Pfeil welche Blattkarte die stärkste im Stich ist (C), zeigt die Anzahl der Punkte (D) und die Effekte (E).



Gewinnst du eine Sammelkarte, fügst du sie deiner Sammlung hinzu. Elster, Käfig und Eimer sind hier (mögliche) Ausnahmen. Einige Sammelkarten darfst du miteinander verbinden, wie z.B. Hamster und Futter (Weizen oder Käfer). Verbindest du Sammelkarten miteinander, staple sie übereinander. Stelle sicher, dass du trotzdem das Symbol in der Ecke auf allen Sammelkarten siehst. Sortiere Sammelkarten, die nicht verbunden sind, nach Art.

Es gibt 10 verschiedene Arten von Sammelkarten, die alle einen eigenen Effekt haben:



Dachs: Der Dachs ist immer hungrig und frisst Hamster in deiner Sammlung (auch neu gesammelte). Das verhinderst du, indem du den Dachs mit einem Knochen verbindetest.



Weiblicher Hamster: Ein Paar aus 1 weiblichen und 1 männlichen Hamster in deiner Sammlung zählt 1 zusätzlichen Punkt. Ebenso erhältst du zusätzlich 1 Punkt, falls du Futter (Käfer or Weizen) mit einem Hamster verbindest.



Männlicher Hamster: Er hat denselben Effekt, wie der weibliche Hamster. Allerdings bricht ein Kampf aus, sobald du einen 2. männlichen Hamster erhältst. Du verlierst dadurch **alle** deine Hamster.



Elster: Wähle 1 der beiden Effekte: a) Die Elster frisst 1 nicht verbundenes Futter (Knochen or Weizen) einer Sammlung deiner Wahl. Wirf die Futterkarte ab. b) Die Elster stiehlt 1 nicht verbundenen Knochen or Zweig einer anderen Sammlung. Füge die gestohlene Karte deiner Sammlung hinzu oder wirf sie ab. Wirf die Elster ab.



Knochen: Falls er mit einem Dachs verbunden ist, lenkt er ihn vom Fressen der Hamster ab.



Zweig: Falls du am Ende der Partie nicht mind. 5 Zweige hast, kostet dich jeder Zweig 1 Punkt. Ansonsten gibt dir jeder Zweig 2 Punkte.



Käfig: Nutze den Käfig, um einen Dachs aus einer anderen Sammlung zu stehlen und deiner eigenen hinzuzufügen (samt Käfig) oder, um deinen Dachs vor Diebstahl zu schützen. Stiehlt du einen Dachs mit verbundener Karte, stiehlt du auch diese Karte. Einen Dachs in einem Käfig kannst du nicht stehlen.



Eimer: Nutze den Eimer, um einen Hamster aus einer anderen Sammlung zu stehlen und deiner eigenen hinzuzufügen (samt Eimer) oder, um deinen Hamster vor Diebstahl zu schützen. Stiehlt du einen Hamster mit verbundener Karte, stiehlt du auch diese Karte. Einen Hamster in einem Eimer kannst du nicht stehlen.



Weizen: Hamster fressen Weizen. Verbinde diese Karte mit einem Hamster für 1 zusätzlichen Punkt.



Käfer: Hamster fressen Käfer. Verbinde diese Karte mit einem Hamster für 1 zusätzlichen Punkt. Beachte jedoch, dass Käfer Weizen fressen! Ein Käfer frisst allen nicht verbundenen Weizen in deiner Sammlung.

Beachte, dass **Käfige und Eimer deine Hamster nicht davor schützen, vom Dachs gefressen zu werden!** Sie schützen nur vor Diebstahl. Die kleinen Tierchen wandern in den Käfig und ein Dachs kann einen Eimer umkippen.

Karten sind dauerhaft verbunden. Verbindest du einen Hamster mit Weizen und er wird später gestohlen oder gefressen, verlierst du auch den Weizen. Eine Elster kann jedoch keine verbundenen Karten stehlen oder fressen. Ebenso kannst du jeden Hamster mit max. 1 Futter verbinden.

Wertungsbeispiel:



Dachs + Knochen



Männlicher Hamster + Weiblicher Hamster + Käfer



2 Zweige

= 5*

ENDE DER PARTIE

Eine Partie geht über 5 Runden. Am Ende der 5. Runde gibt es nur noch 3 Sammelkarten im Sammelstapel und die Partie endet. Zählt nun die Punkte eurer Sammlungen zusammen. Wer die meisten Punkte erlangt hat, gewinnt die Partie. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Dachse in der Sammlung hat. Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnt, wer mehr Hamster hat. Ansonsten teilt ihr euch den Sieg.

MITWIRKENDE

Spielidee: Alexander Kneepkens

Illustration: Zhenya Lyapina

Grafikdesign: Vicky Trouerbach

Deutsche Übersetzung: Paul Wilhelm und Laura Renau für The Geeky Pen.

Verlag: Jolly Dutch

Version: 2023

NOCH FRAGEN ZUM SPIEL ODER DEN REGELN?

