

BEARS vs BABIES

SPIELREGELN

(HAUPTSÄCHLICH BILDER, KEINE SORGE)

HEY! LEST DIESE REGELN NICHT!

Lesen ist die langweiligste Art, ein Spiel zu lernen.

Schaut euch stattdessen lieber online unser Video an (Englisch):

www.bearsvsbabies.com/howtoplay

2-5 SPIELER

AB 10 JAHREN

**INHALT:
107 KARTEN**

EXPLODING KITTENS, INC.

ZIEL

Baut beeindruckende Bären (und bedrohliche Bestien), die stark genug sind, den fürchterlichen Babys entgegenzutreten, wenn diese angreifen.

Wer die meisten Babys frisst, gewinnt!

ÜBUNGSRUNDE – AUFBAU

Am besten lernt man ein Spiel, indem man einfach loslegt.

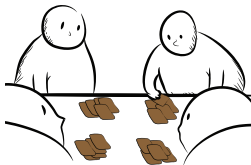
In den nächsten paar Minuten spielt ihr eine schnelle Übungsrunde.

- 1 Legt die Spielmatte in der Mitte des Tisches aus.
- 2 Öffnet Paket 1 (lasst Paket 2 vorerst in der Schachtel).



ÜBUNGSRUNDE – AUFBAU

- 3 Mischt die Karten GUT DURCH (oder wenigstens so mittel).
- 4 Teilt an jeden Spieler verdeckt fünf Karten aus.
- 5 Spieler dürfen sich ihre eigene Hand ansehen. Und ihre Karten.



↳ Wenn jemand eine Babykarte (jede Karte mit dem Wort „Baby“) in seiner Hand hält, legt er sie verdeckt auf das farblich passende Feld der Spielmatte.



Diese grüne Babykarte wird verdeckt auf das grüne Feld gelegt.

↳ Zieht dann so lange Karten nach, bis jeder Spieler fünf Nicht-Babykarten hat.



ÜBUNGSRUNDE – AUFBAU

- 6 Teilt die restlichen Karten in drei ungefähr gleich große Zugstapel auf und legt sie verdeckt auf die Spielmatte.



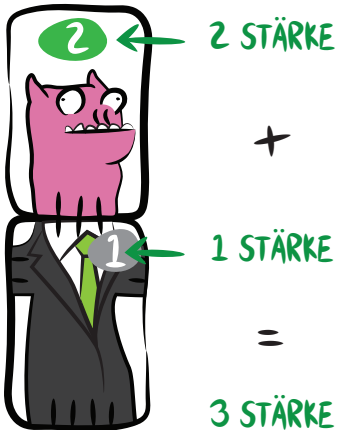
- 7 Bestimmt einen Startspieler.
(Zum Beispiel den mit den meisten Haaren, den heftigsten Ausrastern, den meisten Körperteilen oder so.)

KARTEN SPIELEN

In einem Zug kannst du bis zu zwei Karten spielen,
um Bestien zu bauen.

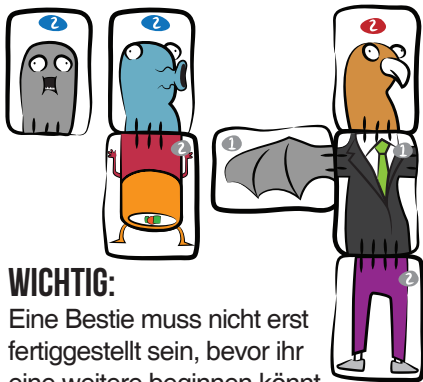
Für eine neue Bestie musst
du immer zuerst eine
Kopfkarte spielen.

Durch zusätzliche
Körperteile wird die Bestie
stärker.



KARTEN SPIELEN

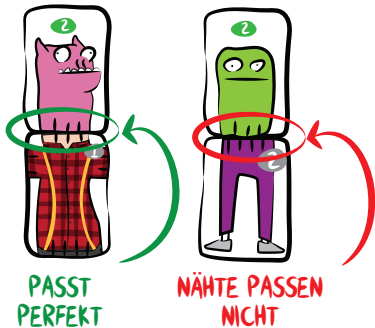
Mehrere Bestien werden auch als BESTIENARMEE bezeichnet. Erschafft so viele Bestien, wie ihr könnt, und fügt ihnen so viele Körperteile wie möglich hinzu, damit sie stärker werden.



WICHTIG:

Eine Bestie muss nicht erst fertiggestellt sein, bevor ihr eine weitere beginnen könnt.

Beachtet beim Bestienbau, dass die Nähte zueinander passen müssen.



KARTEN ZIEHEN

Wer nicht zwei Karten spielen kann, darf stattdessen Karten ziehen.



Es gibt drei Zugstapel, damit die gezogenen Karten etwas zufälliger sind.

Eine Karte ziehen oder spielen ist jeweils eine „Aktion“.

Ein Zug besteht aus zwei Aktionen:

- AKTION 1:**
Eine Karte ziehen oder spielen.
- AKTION 2:**
Eine Karte ziehen oder spielen.



TIPP FÜR PROFIS:

Zählt eure Aktionen laut mit, damit alle den Überblick behalten.

KARTEN ZIEHEN

Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Handkarten, die man haben darf.



Ein leerer Zugstapel wird nicht aufgefüllt. Nutzt einfach die anderen.

Wer eine Babykarte zieht, legt sie verdeckt auf die passende Babyarmee, statt sie auf die Hand zu nehmen.

WICHTIG:

Eine Babykarte ziehen und auf eine Armee legen gilt als 1 Aktion.



PROBIERT ES AUS

Zieht oder spielt Karten der Reihe nach, um eure Bestienarmeen aufzubauen, bis jeder dreimal dran war.

Dabei werden auch die Babyarmeen größer.

BÄREN
(UND ANDERE BESTIEN)

BABYS



BESTIENARMEEN

Das Ziel ist es, die Bestien so stark zu machen, dass sie die Babys fressen können.

Es gibt drei Bestienarten, die durch die ovalen Symbole am Bestienkopf unterschieden werden:

LANDBESTIEN

(GRÜN)



SEEBESTIEN

(BLAU)



LUFTBESTIEN

(ROT)



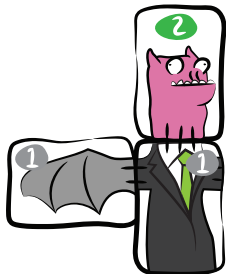
Alle eure Bestien der gleichen Art kämpfen gemeinsam.

Jeder hat also drei Armeen vor sich.

BESTIENARMEEN

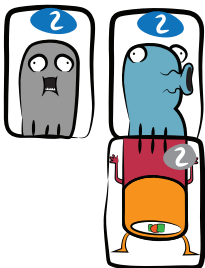
Dies sind drei Bestienarmeen, wie sie zum Beispiel vor einem Spieler liegen könnten, mitsamt ihrer Stärke:

LANDBESTIEN



STÄRKE DER
LANDBESTIEN-ARMEE 4

SEEBESTIEN



STÄRKE DER
SEEBESTIEN-ARMEE 6

LUFTBESTIEN



STÄRKE DER
LUFTBESTIEN-ARMEE 2

Ihr könnt mehrere Bestien gleicher Art bauen. Die Stärke mehrerer Bestien einer Art wird zusammengezählt, weil sie immer gemeinsam kämpfen!



PROBIERT ES AUS

Damit ihr euch daran gewöhnt, sollte jeder Spieler einmal die Stärke seiner drei Bestienarmeen ansagen.

Einige Spieler haben vielleicht auch nur eine oder zwei Bestienarmeen.

BABYS PROVOZIEREN

Passend zu den drei Bestienarmeen gibt es auch drei Babyarmeen.

LANDBABYS
(GRÜN)



SEEBABYS
(BLAU)



LUFTBABYS
(ROT)



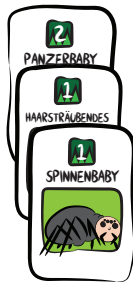
Das Ziel des Spiels ist es, so starke Bestien zu bauen, dass sie die Babys fressen können, wenn diese angreifen.

Babys greifen an, wenn sie provoziert werden.

BABYS PROVOZIEREN

So provoziert du eine Babyarmee:

- 1 Dies ist deine **EINZIGE AKTION** in diesem Zug.
- 2 Rufe: „**KOMMT DOCH!**“
- 3 Wähle eine Babyarmee, die du provozieren möchtest. (Zum Beispiel die Landbaby-Armee.)
- 4 Drehe den Kartenstapel der provozierten Babyarmee um und zähle die Stärke der Babykarten im Stapel zusammen.



STÄRKE DER
LANDBABY-
ARMEE

4

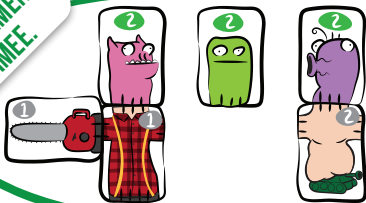
BABYS PROVOZIEREN

Eine provozierte Babyarmee greift die Bestienarmeen der gleichen Art ALLER Spieler an.

PROVOZIERT
LANDBABYS



ALLE LANDBESTIEN
EINES SPIELERS
KÄMPFEN ZUSAMMEN
ALS EINE ARMEE.



Alle Bestienarmeen der gleichen Art auf dem Tisch
müssen kämpfen!

BABYS PROVOZIEREN

Die stärkste Armee gewinnt.

BESTIEN GEWINNEN

Der Spieler mit der stärksten Bestienarmee, die stärker als die Babyarmee ist, gewinnt und sammelt die Babykarten als Punkte ein.



BABYS GEWINNEN

Ist keine Bestienarmee stärker als die Babyarmee, gewinnen die Babys und werden auf den Ablagestapel gelegt.



Sind Bestien und Babys gleich stark, gewinnen die Bestien.

BABYS PROVOZIEREN – BEISPIEL

**PROVOZIERT
LANDBABYS**

WENN DU MEHR ALS EINE BESTIE
DER GLEICHEN ART HAST, KÄMPFEN
SIE ZUSAMMEN.

SPIELER 2

MUSS KÄMPFEN

STÄRKE DER LANDBESTIEN-ARMEE 5

SPIELER 1

KÄMPFT NICHT (KEINE LANDBESTIE)

STÄRKE DER LANDBESTIEN-ARMEE 0

SPIELER 3

MUSS KÄMPFEN

STÄRKE DER LANDBESTIEN-ARMEE 7

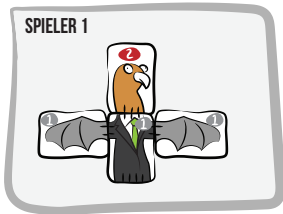
HÖCHSTE STÄRKE
GEWINNT DEN KAMPF!

4
+
3
= 7

BABYS PROVOZIEREN – ERGEBNIS

Alle Bestien und Babys kämpfen nur einmal!

Nach dem Kampf werden alle kämpfenden Bestien abgelegt, egal wer gewonnen hat.



BABYS PROVOZIEREN – STRATEGIE

Wie ihr seht, kann das Provozieren riesige Armeen vom Tisch räumen. Setzt es also taktisch ein!

Du kannst eine Babyarmee provozieren, wenn du glaubst, dass deine Bestienarmee stark genug ist, die Babys zu fressen. Oder du provozierst, um die Armee eines anderen Spielers zu beseitigen, bevor sie zu stark wird.

TIPP FÜR PROFIS:

Du kannst Babyarmeen sogar provozieren, wenn du gar keine eigenen Bestien der gleichen Art hast. So tut man seinen Gegnern richtig weh!

A diagram consisting of a central rectangular box with a pink border. Eight pink arrows point towards the box: four from the left and four from the right. The arrows on the left point towards the top-left, top, and bottom-left corners, while the arrows on the right point towards the top-right, top, and bottom-right corners.

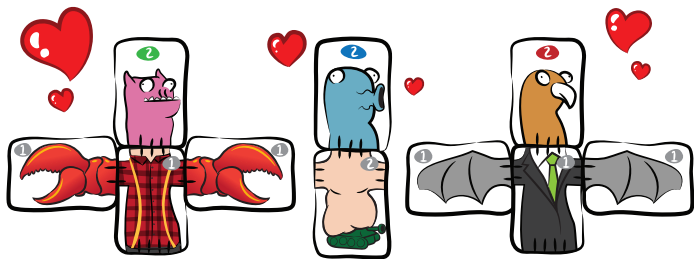
PROBIERT ES AUS

Zum Üben sollte der nächste Spieler die Landbabys provozieren.

Wenn es keine Landbabys gibt, provoziert halt eine andere Babyarmee.

LOS GEHT'S!

Genieße deine letzten Momente mit
deinen Bestien.



Denn jetzt sammeln wir alle Karten ein,
beenden die Übungsrunde und fangen neu an.

Jetzt aber wirklich! **BIS DIE PELZE FLIEGEN!**

LOS GEHT'S!

Sammelt die Karten und Bestien aller Spieler ein und räumt die Spielmatte frei.

ÖFFNET PAKET 2

Paket 2 enthält noch mehr Babys und andere Karten, die eure Bestien noch beeindruckender machen oder andere Spieler sabotieren können. Was eine Karte genau macht, steht auf der Karte selbst.

BÄRENKÖPFE

In Paket 2 befinden sich fünf Bärenköpfe (zu erkennen am Wort BÄR im Titel). Legt diese Karten vorerst beiseite.

Sie sind die stärksten, aber auch verwundbarsten Karten im Spiel.

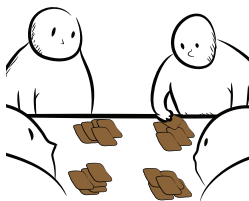
Bärenköpfe gehören zu allen drei Bestienarten (Land, See und Luft) gleichzeitig und müssen deshalb in JEDEM Kampf antreten. Setzt sie mit Bedacht ein.

BÄR
(REGENBOGEN)



AUFBAU

- 1 Mischt die Karten SEHR GUT DURCH (gut reicht nicht mehr!)
- 2 Teilt an jeden Spieler verdeckt einen zufälligen Bärenkopf aus.
(Mischt die übrigen Bärenköpfe in den Stapel.)
- 3 Teilt an jeden Spieler verdeckt vier weitere Karten aus, sodass jeder einen Bärenkopf und vier zufällige Karten auf der Hand hat.



Wer eine Babykarte zieht, legt sie verdeckt auf das Feld der passenden Babyarmee und zieht eine Ersatzkarte, bis jeder fünf Karten hat.

- 4 Teilt die restlichen Karten in drei ungefähr gleich große Zugstapel auf und legt sie verdeckt auf die Spielmatte.



EIN SPIELZUG

IN DEINEM ZUG MUSST DU EINE VON DREI SACHEN MACHEN:

AKTIONEN AUSFÜHREN

EINE BELIEBIGE KOMBINATION AUS ZIEHEN UND SPIELEN VON KARTEN



ODER

PROVOZIEREN

FÜHRE KEINE AKTIONEN AUS UND WÄHLE STATTDESSEN EINE BABYARMEE, DIE DU PROVOZIEREN WILLST.



ODER

SCHROTT SAMMELN

FÜHRE KEINE AKTIONEN AUS UND NIMM STATTDESSEN EINE KARTE DEINER WAHL AUS DEM ABLAGE-STAPEL AUF DEINE HAND.



DAS KENNT IHR SCHON

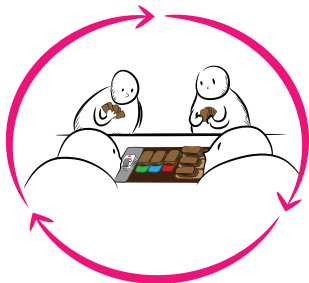
DAS HIER IST NEU

DENKT DRAN: Wer eine Babykarte zieht, legt sie sofort verdeckt auf das passende Feld. Das zählt trotzdem als 1 Aktion.

SPIELABLAUF

IHR SPIELT IM UHRZEIGERSINN.

Da die Proberunde vorbei ist, müsst ihr nicht drei Runden lang Bestien bauen.



TIPP FÜR PROFIS:

Denkt gut darüber nach, wann ihr Karten spielt und wann ihr zieht. Vielleicht wollt ihr sofort eine mächtige Bestienarmee bauen oder vielleicht sammelt ihr lieber ein Weilchen Karten und lasst eure Gegner erstmal ran.

Denkt daran: Beim Spielende zählen nur die gefressenen Babys!

FANGT NOCH NICHT AN! EINE SEITE HABT IHR NOCH ZU LESEN!

SPIELENDE

Sobald die letzte Karte gezogen wurde, beginnt die letzte Runde. Dann gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Alle Spieler zählen die Zahlen auf ihren gesammelten Babykarten zusammen.



Der Spieler, der die letzte Karte vom letzten Zugstapel zieht, spielt seinen Zug noch zu Ende. Danach hat jeder Spieler (auch er selbst) noch einen Zug, bevor das Spiel endet.

Ihr müsst im letzten Zug nicht alle Aktionen ausführen, wenn ihr nicht wollt.

WIE VIELE AKTIONEN PRO ZUG?

In der Übungsrunde hatte jeder zwei Aktionen pro Zug. Ab jetzt hängt die Zahl der Aktionen von der Spielerzahl ab:

- 2 SPIELER: 4 AKTIONEN PRO ZUG**
- 3 SPIELER: 3 AKTIONEN PRO ZUG**
- 4+ SPIELER: 2 AKTIONEN PRO ZUG**

DAS WAR'S.

HÖRT AUF ZU LESEN ... SPIELT EINE RUNDE!

WENN IHR FRAGEN HABT, SCHAUT EUCH DIESES BLATT AN:

FRAGEN & ANTWORTEN

BONUSREGEL

Spielt mit dieser Bonusregel, wenn ihr Regeln toll findet und gar nicht genug davon bekommt.

ARMAGEDDON-ANGRIFF

Nach dem letzten Zug aller Spieler gibt es einen letzten Kampf, in dem die unterschiedlichen Baby- und Bestienarten ignoriert werden. Alle noch im Spiel befindlichen Babyarmeen vereinen ihre Kräfte, um sich mit allen Spielern zu messen. Der Spieler mit der stärksten vereinten Bestienarmee, die die vereinten Babyarmeen schlagen kann, gewinnt den Kampf und sammelt die letzten Punkte ein. (Wenn die Babys gewinnen, bekommt keiner die Punkte.)

Alle sonstigen normalen Kampfregeln gelten weiterhin.

ZURÜCK AUF ANFANG

Wenn ihr zum ersten Mal die Spielschachtel öffnet, sind die Karten in zwei Pakete getrennt. Sind sie das nicht mehr, obwohl ihr das ganz doll gerne wieder so hättet, könnt ihr einfach alle Köpfe, Körperteile und Babys in „Paket 1“ (87 Karten) und alles andere in „Paket 2“ (20 Karten) packen.

Das ist zwar nicht ganz exakt so, wie das Spiel verpackt war, aber es ist nahe genug dran. Bitte sehr!