

SCHRECK UND WEG!

EIN SPIEL VON ADRIAN DINU

SPIELREGEL

1 - 8 SPIELER * 20 MINUTEN * AB 8 JAHREN

Einleitung

SCHRECK UND WEG! ist ein Spiel für 1–8 furchtlose Spieler. Wer am Zug ist, wählt ein Tier, mit dem er ein anderes erschreckt und damit vom Tisch verscheucht. Am Ende einer Partie erhaltet ihr Punkte für jedes übrige Tier im Spiel, das zu einer eurer beiden geheimen Zielkarten passt. Wenn eine Partie endet, zählen alle Spieler ihre Punkte zusammen und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

Spielmaterial

* 32 TIERKARTEN



* 4 ZIELKARTEN „TIERFARBE“



* 4 ZIELKARTEN „TIERART“



* DIESE SPIELREGEL



Spielvorbereitung

Zu Beginn bildet ihr die Auslage. Dazu mischt ihr alle Tierkarten und legt sie offen auf den Tisch in Form eines Rasters mit 4 Reihen und 8 Spalten aus.



BEISPIEL FÜR DIE AUSLAGE ZU SPIELBEGINN

Spielt ihr mit 2, 3 oder 4 Spielern, folgt einfach den Regeln wie hier beschrieben. Die zusätzlichen Regeln für 5 bis 8 Spieler und weitere Varianten, wie die Solovariante, findet ihr am Ende der Spielregel.

Teilt an jeden Spieler 2 zufällige Zielkarten aus: Eine Karte mit einer **Tierart** und eine mit einer **Tierfarbe** (die Symbole helfen euch zusätzlich bei der Unterscheidung der Farben). Schaut sie euch geheim an und legt sie dann verdeckt vor euch. Ihr könnt euch eure eigenen Karten jederzeit ansehen.

Der angsteinflößendste Spieler wird der Startspieler. Wenn ihr Probleme bei der Entscheidung habt, ist es der mit dem lautesten Tiergebrüll. Jetzt seid ihr bereit für eine Partie **SCHRECK UND WEG!**

Das Ziel des Spiels

Jeder Spieler hat eine Zielkarte mit einer Tierart und eine mit einer Tierfarbe. Du solltest versuchen, dass möglichst viele Tiere dieser **Art** oder dieser **Farbe** bis zum Spielende in der Auslage bleiben. Für jedes Tier, das zu einer deiner Zielkarten passt, erhältst du bei Spielende Punkte.



Wie wird gespielt?

Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler nacheinander seinen Zug aus, bis die Partie vorbei ist (die Regeln für das Spielende findet ihr auf Seite 5).

In deinem Zug musst du ein Tier erschrecken und dabei die **Erschreck-Regel** unten beachten! Wähle ein Tier und erschrecke ein anderes, das waagrecht oder senkrecht benachbart ist. Das erschreckte Tier wird aus der Auslage entfernt und es entsteht eine Lücke. Das Tier, das es verscheucht hat, darf (muss aber nicht) den freigewordenen Platz einnehmen. Gibt es am Ende deines Zuges ein Loch in der Auslage, werden alle darüberliegenden Karten einen Platz nach unten verschoben.

Die Erschreck-Regel

Die **Erschreck-Regel** ist leicht zu merken: Der Elefant erschreckt den Hund, der Hund erschreckt die Katze, die Katze erschreckt die Maus und die Maus erschreckt den Elefanten.

WICHTIG: Jedes Tier hat nur vor einer Tierart Angst. Obwohl der Hund die Katze erschreckt und die Katze die Maus, kann der Hund nicht die Maus erschrecken.



BEISPIEL:



- 1) JULIA ENTSCHEIDET SICH DAFÜR, MIT DER GELBEN KATZE DIE LILAFARBENE MAUS LINKS VON IHR ZU ERSCRECKEN.
- 2) DIE LILAFARBENE MAUS WIRD AUS DER AUSLAGE ENTFERNT UND ZURÜCK IN DIE SPIELSCHACHEL LEGT.



- 3) JULIA ENTSCHEIDET SICH, DIE GELBE KATZE AUF DEN GERADE FREIGEWORDENEN PLATZ ZU SCHIEBEN.



- 4) DIE LILAFARBENE KATZE WIRD EIN FELD NACH UNTEN VERSCHOBEN.



Spielende

Eine Partie endet, sobald eine Spalte komplett leer ist oder wenn ein Spieler in seinem Zug kein Tier mehr erschrecken kann.

Jetzt decken alle Spieler ihre Zielkarten auf und zählen ihre Punkte:

- * **1 PUNKT** für jede Tierkarte auf dem Tisch, die zu deiner **Tierfarbe** passt.
- * **1 PUNKT** für jede Tierkarte auf dem Tisch, die zu deiner **Tierart** passt.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner!

BEISPIEL:



- 1 PAULS ZIELKARTEN ZEIGEN DEN HUND UND DIE FARBE GELB.
- 2 AUF DEM TISCH LIEGEN NOCH 5 GELBE TIERKARTEN UND 3 HUNDE. DIESE GEBEN IHM INSGESAMT 8 PUNKTE (5+3).

HINWEIS: DIE GELBEN HUNDE GEBEN PAUL DABEI JEWEILS 2 PUNKTE, WEIL SIE ZU BEIDEN ZIELKARTEN PASSEN.

Spielvarianten

ZWEIERTEAMS (4, 6 ODER 8 SPIELER)

Spielt ihr mit 4, 6 oder 8 Spielern, könnt ihr auch in Zweierteams gegeneinander antreten. Beim Spielaufbau erhält das eine Teammitglied eine Zielkarte mit einer Tierart und das andere Teammitglied eine Zielkarte mit einer Tierfarbe. Die Teammitglieder dürfen sich gegenseitig keine Informationen über ihre Zielkarte geben.

Die Spieler sollten folgende Sitzreihenfolge einnehmen: Team 1a, Team 2a, Team 3a, Team 4a, Team 4b, Team 3b, Team 2b, Team 1b.





Die Partie endet wie unter Spielende auf Seite 5 beschrieben. Die Spieler gewinnen als Team. Jedes Team erhält 1 Punkt für jede Tierkarte, die zu seiner Tierfarbe passt, und 1 Punkt für jede Tierkarte, die zu seiner Tierart passt.

DER GROSSE SCHRECK (BIS ZU 8 SPIELER)

In dieser Variante treten bis zu 8 Spieler gegeneinander an. Passt den Spieleraufbau folgendermaßen an: Nehmt eine beliebige Sitzreihenfolge ein und bestimmt einen Startspieler. Der erste Spieler erhält eine Zielkarte mit einer Tierart, der nächste Spieler erhält eine Zielkarte mit einer Tierfarbe, der dritte Spieler eine Tierart und so weiter, bis alle Spieler genau eine Zielkarte haben.

Der Spielablauf bleibt unverändert.

Die Partie ist aber erst vorbei, wenn **zwei** Spalten in der Auslage komplett leer sind oder ein Spieler in seinem Zug kein Tier mehr erschrecken kann. Sobald die erste Spalte geleert wird, schiebt ihr die verbleibenden Spalten zusammen, damit die entstandene Lücke geschlossen wird.

Spieler mit einer Tierfarbe auf ihrer Zielkarte erhalten 1 Punkt für jede Tierkarte, die zu ihrer Tierart passt. Spieler mit einer Tierart auf ihrer Zielkarte erhalten 1 Punkt für jede Tierkarte, die zu ihrer Tierart passt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

DER GROSSE SCHRECK – JUNIOR (BIS ZU 8 SPIELER)

Diese Spielvariante funktioniert wie die Variante *Der große Schreck*, doch das Spiel ist bereits dann vorbei, wenn **eine** Spalte komplett leer ist. Dies ist die einfachste Spielvariante und eignet sich besonders für junge Spieler und solche, die zum ersten Mal mitspielen.

FÜR EIN LÄNGERES SPIEL

Wenn ihr ein längeres Spiel möchtet, spielt so lange weiter, bis ein Spieler in seinem Zug kein anderes Tier mehr erschrecken kann. Diese Ergänzung kann auch mit den bereits beschriebenen Varianten kombiniert werden. Sobald eine Spalte komplett leer ist, schiebt ihr die verbleibenden Spalten zusammen, um die Lücke zu füllen.



SOLOVARIANTE 1

Eine Solopartie wird wie eine Mehrspielerpartie aufgebaut. Das Spiel ist aber nicht vorbei, wenn eine Spalte leer ist, sondern erst, wenn du kein anderes Tier mehr erschrecken kannst. Wenn eine Spalte leer wird, schiebe die restlichen Spalten einfach zusammen, um die Lücke zu füllen. Diese Sonderregeln gelten für Solovariante 1 und Solovariante 2.

Dein Ziel in dieser Solovariante ist es, alle Tiere bis auf eines vom Tisch zu verscheuchen. Die Zielkarten werden dabei nicht verwendet. Wenn du eine größere Herausforderung möchtest, kannst du auch die Schwierigkeit steigern: Ziehe dazu eine Zielkarte mit einer Tierart und eine Zielkarte mit einer Tierfarbe. Es gelten die gleichen Regeln, aber das letzte Tier, das übrig bleibt, muss zu der Tierfarbe und der Tierart deiner Zielkarten passen. Nur dann gewinnst du das Spiel.

SOLOVARIANTE 2

Dein Ziel in dieser Variante ist es, so viele Tiere wie möglich vor dem Spielende zu verscheuchen und dabei die wenigsten Punkte zu erreichen. Wenn das Spiel endet, erhältst du 1 Punkt für jede Tierkarte, die noch in der Auslage liegt. Zusätzlich erhältst du 1 Punkt für jede verbleibende Tierkarte, die zu deiner Tierfarbe passt und 1 Punkt für jede verbleibende Tierkarte, die zu deiner Tierart passt.

Credits

Autor: Adrian Dinu
Entwicklung: Andrei Novac
Illustration und Grafik: Magdalena Markowska
Regeln und Schachtelgrafik: Agnieszka Kopera
Englische Spielregel: Adrian Dinu und Błażej Kubacki
Lektorat: Andrei Novac, Błażej Kubacki und Jakub Polkowski
Ein Spiel von: Strawberry Studio

Deutsche Ausgabe
Übersetzung: Christian Kox
Redaktion und Lektorat: Christian Kox und Simon Blome
Satz und Layout: Kristina Lanert



/STRAWBERRY.STUDIO_BOARDGAMES/



/STRAWBERRYSTUDIOGAMES/