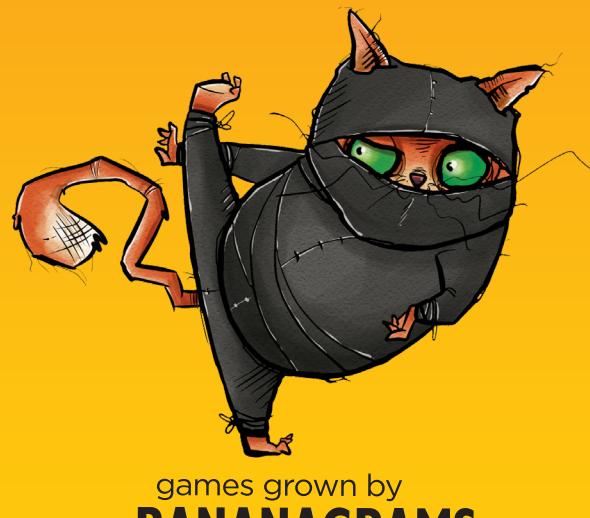




SPIELANLEITUNG COBRA PAW™



games grown by
BANANAGRAMS®

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:

Asmodee Germany
Friedrichstr. 47
45128 Essen
www.asmodee.de

© Bananagrams, Inc. 2021. Alle Rechte vorbehalten.
www.bananagrams.com

Autor: Derek Weston
Künstlerische Leitung & Layout: Laura Incatasciato
Story: Anthony George
Illustrationen: Eli@kja-artists
Kreative Unterstützung: Kendra Harrington
Übersetzung: Birgit Irgang

Feedback, Testrunden & viel Fingergewurschtel:
Unser gesamtes Team von Bananagrams, Inc.

Eines Tages kam ein wettergerissener Ninja-Kämpfer namens Meister MIAU in Katos Tempel und forderte ihn zu einem Kralfuku-Duell heraus. Der Weitlerer sollte für immer aus dem Land verbannt werden. Meister MIAU hatte jedoch eine Technik entwickelt, die er Cobra Paw (Kobrapfote) nannte. Obwohl Meister MIAU im Laufe seines Lebens von unzähligen Gegnern herausgefordert wurde, gelang es niemandem auch nur annähernd, ihn zu besiegen. Bis zum heutigen Tag werden zu Meister MIAUs Ehren Cobra-Paw-Wettkämpfe veranstaltet. Den Legenden nach soll Meister MIAU wieder auferstehen, falls er verstorben ist. Den Spieler tatsächlich gelingen sollte, die Cobra-Paw-Technik voll und ganz zu beherrschen ...

Land ein.

Und mit dieser Technik konnte sich Kator befreien. So kehrten wieder Glück und Frieden in das Land mit. Meister MIAU hatte jedoch eine Technik entwickelt, die er Cobra Paw (Kobrapfote) nannte. Um das Land unter seine Kontrolle zu bringen.

In der Bevölkerung verbreiteten sich Angst und Schrecken ... es war eine grausame Zeit. Ihm im Weg standen. Er nutzte diese Fähigkeit, um das Land unter seine Kontrolle zu bringen. Jicher Sturm aufkam, der Verwüstung verursachte und alle durchbrachte, die Katos Füßen schnappeten die Steine so schnell, dass beim Spielen immer ein Furchter-

namens „Kralfuku“ zurück, das ein geheimnisvoller Schurke namens Das Spiel Cobra Paw geht auf ein altertümliches Schnappspiel mit Seilen

MAN MUSS SIE ENTDECKEN. - MEISTER MIAU
DIE COBRA-PAW-TECHNIK KANN MAN NICHT ERLEARNEN.





WAS IHR FÜR EINEN WETTKAMPF BRAUCHT

21 Krallfuku-Steine, 2 Ninja-Würfel, Kampfeswillen

MÖGE DER KAMPF BEGINNEN! – SPIELVORBEREITUNG

Legt alle Steine offen in die Mitte der Arena (auch als Tisch bekannt). Der Kämpfer mit den kleinsten Pfoten würfelt als Erster mit beiden Ninja-Würfeln.

Jeder Stein besteht aus zwei Hälften, die jeweils ein Muster zeigen. Die Würfelseiten zeigen an, welche beiden Muster der gesuchte Stein hat. Schnappt ihn euch aus der Arena oder von einem Mitspieler.

Wer sich den passenden Stein geschnappt hat, legt ihn offen vor sich ab und darf als Nächster würfeln.

Der Erste, der es schafft, sich 6 Krallfuku-Steine (oder 8 bei einer Partie zu zweit) zu schnappen, gewinnt!

VARIANTEN

Geister der Gefallenen

Entfernt einen bis fünf Steine aus der Arena und legt sie verdeckt beiseite.

Sobald eine dieser Musterkombinationen gewürfelt wird, müsst ihr „Ninja“ rufen, anstatt einen Stein zu schnappen. Wer das als Erster tut, darf sich einen Stein aus der Arena nehmen. Wer als Erster 6 Krallfuku-Steine geschnappt hat, gewinnt.

Pfoten weg!

Schnappt sich ein Spieler den falschen Stein, ist das eine Schande! Dieser Spieler muss einen Stein abgeben, den er bereits ergattert hat. Besitzt er keinen Stein, ist er noch einmal mit dem Schrecken davongekommen!

Ninja-Duell

Zwei furchtlose Ninjas stehen sich in einem Duell gegenüber, um 11 (oder nach Absprache auch mehr) Krallfuku-Steine zu ergattern.

Nur für die allermutigsten Ninjas! Es gelten die Regeln der Variante „Pfoten weg!“.

VERHALTENSKODEX



Passende Steine können aus der Arena genommen oder von anderen Spielern weggeschnappt werden. Dabei legt man nur einen oder mehrere Finger auf den Stein, nicht die ganze Pfote. Es gilt als Schande, den Stein mit der ganzen Pfote zu bedecken.



Hat ein Spieler einen falschen Stein geschnappt und ihr spielt nicht nach der „Pfoten weg!“-Variante, muss er keinen Stein aus seinem Besitz abgeben. Stattdessen muss er beim nächsten Würfelwurf aussetzen.



Wenn mehrere Spieler gleichzeitig denselben Stein schnappen, erhält ihn derjenige, der mit seinen Fingern der Steinmitte am nächsten ist. Streitereien darüber, wer den Stein als Erstes berührt hat, sind zu unterlassen und machen Meister Miao sehr traurig!



Die Spieler dürfen nur die Finger einer einzigen Pfote zum Schnappen benutzen. Man darf mit einer Pfote würfeln und mit der anderen schnappen. Das Schnappen mit beiden Pfoten ist streng verboten. Die Spieler dürfen ihre Pfoten nicht über die Steine halten, sodass sie den Blick der anderen Spieler auf die Arena behindern.



Wenn ein Spieler Steine gewinnt, muss er diese offen vor sich ablegen, sodass die anderen Spieler sie sehen und schnappen können. Die Steine unzugänglich zu machen oder zu verstecken, gilt als äußerst unwürdig.



Spieler, die unehrenhaft spielen, können aus dem Cobra-Paw-Wettkampf ausgeschlossen und sogar als Strafe ins Katzenklo geworfen werden!

