



## SPIELIDEE

2-4 SPIELER | 20-40 MINUTEN | ALTER 10+

Wir sind alle Kinder! Und so wie Kiddies eben sind, wollen wir viele Freunde, Pizza und Spielzeug, aber vor allem wollen wir das großartigste Fort erbauen. Selbstverständlich gibt es für all' diese coolen Dinge am Ende Punkte. Der Rabauke mit den meisten Punkten gewinnt, yeah!

*Fort* ist ein Deckbau-Spiel mit Pfiff—deine Karten erlauben dir nicht nur Aktionen in deinem Zug, sondern auch die Aktionen der anderen in deren Zug nachzuahmen. Willst Du dich selbstständig entwickeln oder kopierst du doch lieber einfach die coolsten Kids?

Pass aber auf—wenn du nicht all deine Handkarten nutzt, können die anderen sie dir wegschnappen. Denn wenn du nicht mit deinen Freunden spielst, wieso sollten sie dann mit dir abhängen?

# AUFBAU

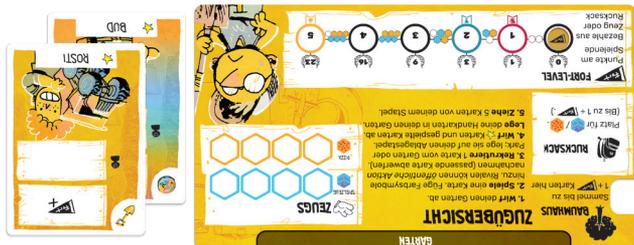
**Um die Karten und Aktionen kennenzulernen, solltet ihr euer erstes Spiel wie folgt beginnen:**

1. Bestimmt den Startspieler und die Sitzreihenfolge zufällig. Gebt dem Startspieler dann die **'Erster Spieler'-Karte**.
2. Legt alle 30 **Pizza-Steine** und 30 **Spielzeug-Steine** als Vorrat bereit.
3. Jeder Spieler nimmt eine **Ablage**, seine **2 'Beste Freunde'-Kidskarten** (auf der Rückseite angegeben), sowie den **Punktemarker** und den **Fortmarker** in der Farbe der Ablage. Die restlichen Spieler-Materialien könnt ihr zurück in die Schachtel legen. *(Alle 'Beste Freunde'-Kidskarten sind mit einem ✨ auf der linken Seite markiert.)*
4. Jeder Spieler legt seinen **Punktemarker** auf die "0" auf der Punkteleiste und seinen **Fortmarker** auf die "0" der Fortlevel-Leiste auf seiner Ablage.
5. Legt die **'Makkaroni Skulptur'-Karte** neben die Punkteleiste.
6. Mischt alle 11 **'Erfundene Regel'-Karten** und bildet dann einen verdeckten Stapel. In den Stapel kommen sovielen zufällige Karten wie Mitspieler +1. Legt die übrigen Karten zurück in die Schachtel.
7. Mischt alle 9 **Vorteilskarten** und legt sie offen in einer Reihe. In die Reihe kommen sovielen zufällige Karten wie Mitspieler +1. Legt die übrigen Karten zurück in die Schachtel.
8. Mischt alle 60 **Kidskarten** und legt sie dann als einen verdeckten Park-Stapel neben die Punkteleiste. Zieht anschließend 3 Kidskarten und legt sie als offene Reihe in den Park unterhalb der Punkteleiste.
9. Jeder Spieler zieht **8 Kidskarten** vom Park-Stapel. *(Die Spieler dürfen sich ihre gezogenen Karten anschauen.)*
10. Anschließend mischt jeder Spieler seine **8 Kidskarten** mit seinen **2 'Beste Freunde'-Kidskarten** und legt sie als eigenen verdeckten Stapel neben sich ab.
11. Jeder Spieler zieht nun **5 Kidskarten** von seinem eigenen Stapel auf die Hand. *(Ab jetzt werden die Kidskarten nur noch als "Karten" bezeichnet.)*

## FORTGESCHRITTENER AUFBAU

**Nach eurem ersten Spiel könnt ihr die Karten "draften", statt sie nur zu ziehen:**

*Ersetzt Schritt 9 wie folgt:* Jeder Spieler zieht **8 Karten** vom Park-Stapel. Die Spieler schauen sich dann gleichzeitig ihre Karten an (außer die 'Besten Freunde') und behalten davon 1 Karte ihrer Wahl verdeckt vor sich. Nachdem jeder Spieler 1 Karte ausgewählt hat, gibt er die übrigen Karten an den Spieler zu seiner Linken. Wiederholt dies 8 Mal, indem ihr jedes Mal eine Karte auswählt, sodass am Ende jeder Spieler 8 Karten hat. Karten, die ihr bereits gewählt habt, könnt ihr nicht wieder weiter geben.



7



6



5



**PUNKTELEISTE**  
 Spielt die letzte Runde zu Ende und beendet das Spiel, wenn Folgendes eintritt...

- Ein Spieler erreicht 200 Punkte auf dieser Leiste, oder
- Ein Spieler erreicht Fort-Level 5, oder
- Der Max-Stapel ist leer.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49

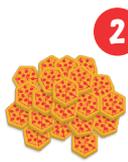
PARK



2



8



3

1



**ZUGÜBERSICHT**  
 GARTEN

**BAUMHAUS**  
 Sammel bis zu 1 + Karten hier

**RUCKSACK**  
 Platz für 1 + Karten  
 (Bis zu 1 + Karten)

**ZEUGS**  
 5 Plätze für Farbsymbole

**FORT-LEVEL**  
 1. Wurf deinen Garten ab.  
 2. Spiele eine Karte. Füge Farbsymbole hinzu. Rivalen können öffentliche Aktionen nachahmen (passende Karte abwerfen).  
 3. Rekrutiere 1 Karte vom Garten oder Park; lege sie auf deinen Ablagestapel.  
 4. Wurf 1 Karte und gespeilte Karten ab. Lege deine Handkarten in deinen Garten.  
 5. Ziehe 5 Karten von deinem Stapel.



Beispielaufbau für zwei Spieler

# DIE KARTEN



## A: FARBSYMBOL

Jede Karte zeigt eins der 6 Farbsymbole oder die Joker-Münze. Manche Karten zeigen zwei gleiche Farbsymbole oder ein Farbsymbol und die Joker-Münze.



Skateboard



Spaten



Kleber



Spritzpistole



Krone



Buch



Münze

*Kann statt jedes anderen Farbsymbols genutzt werden.*

## B: ÖFFENTLICHE AKTION

Die Aktion in diesem Kästchen kann von den anderen Spielern **nachgeahmt** werden. Nachahmen bedeutet, dass die anderen Spieler eine Karte mit dem gleichen Farbsymbol abwerfen können, um diese Aktion auch auszuführen. Dazu später aber mehr.

## C: PERSÖNLICHE AKTION

Diese Aktion kann **nicht** von den anderen nachgeahmt werden.

## D: BESTE FREUNDE-SYMBOL

Jeder Spieler beginnt mit 2 'Besten Freunden' (★). 'Beste Freunde' können nicht weggeschnappt werden. Sie können nur aktiv durch bestimmte Aktionen verloren werden.

*Die Karten in Fort bieten viele unterschiedliche Aktionen. Ihr findet die Regeln zu allen Aktionen auf den Seiten 12-14.*

## E: SPITZNAME

Ein Spitzname eben.



## DIE ABLAGE

### A: GARTEN

Nicht genutzte Karten werden am Ende eures Zuges offen hier abgelegt.

### B: BAUMHAUS

Manche Aktionen erlauben es euch, Karten aus eurer Hand hier abzulegen. Die Kapazität ist euer Fort-Level +1. Diese Karten können nicht ersetzt oder entfernt werden.

### C: ZEUGS

Wenn ihr Pizza-Steine oder Spielzeug-Steine (auch **Ressourcen** genannt) ansammelt, legt ihr sie hier ab. Von jeder Sorte können hier maximal 4 liegen.

### D: RUCKSACK

Manche Aktionen erlauben es euch, Ressourcen aus eurem Zeugs in euren Rucksack zu legen. Die Kapazität eures Rucksacks ist euer Fort-Level +1.

### E: FORT-LEVEL

Euer Fort beginnt bei Level 0. Das Level gibt euch Punkte am Ende des Spiels und erhöht die Kapazität eures Rucksacks und des Baumhauses.

### F: DIE FORT-AUSBAUKOSTEN

Immer wenn ihr das Fort-Level erhöhen wollt, müsst ihr diese Ressourcen aus eurem Zeugs, Rucksack oder beidem bezahlen. Blau ist Spielzeug, Orange ist Pizza und Weiß ist eins der beiden.

### G: BONUSKARTEN

Wenn ihr das Fort-Level 1, 2, oder 5 erreicht, bekommt ihr eine 'Erfundene Regel', einen 'Vorteil' oder die 'Makkaroni Skulptur' (siehe Seite 10).

# SPIELABLAUF

Fort wird über eine Reihe von Zügen gespielt. Begonnen wird mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn rund um den Tisch, bis das Spiel endet.

Der Spieler der am Zug ist, wird **Anführer** genannt. Der Zug des Anführers besteht aus fünf Schritten in genau dieser Reihenfolge:

1. Aufräumen
2. Spielen
3. Rekrutieren
4. Abwerfen
5. Ziehen

Der Anführer führt **all** diese Schritte aus und beendet dann seinen Zug. In diesem Kapitel bezieht sich die direkte Anrede ("Du") immer auf den Anführer, es sei denn, es wird explizit anders angegeben.

## SCHRITT 1: AUFRÄUMEN

MAL SCHAUEN, WELCHE FREUNDE NOCH ABHÄNGEN

**Überspringe diesen Schritt in deinem ersten Zug.**

Wirf alle Karten aus deinem Garten (*über deiner Ablage*) ab, indem du sie offen auf deinen Ablagestapel (*auf der rechten Seite deiner Ablage*) legst.

## SCHRITT 2: SPIELEN

**ZEIT ZU SPIELEN! DU SPIELST EINE KARTE UND FÜHRST EINE ODER BEIDE AKTIONEN AUS. DIE ANDEREN SPIELER KÖNNEN DIE AKTION NACHAHMEN.**

**Spiele eine Karte aus deiner Hand.** (*Dies ist die **gespielte Karte**.*)

Falls du keine Karte spielen kannst oder willst, darfst du diesen Schritt überspringen.

**Führe eine oder beide Aktionen aus.** Du kannst die öffentliche, die persönliche oder beide Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Allerdings musst du eine Aktion komplett beenden, bevor du mit der nächsten beginnst.

**Du kannst Farbsymbole hinzufügen, um eine Aktion zu stärken.** Wenn einige Aktion auf der gespielten Karte ein **x**, gefolgt von einem Farbsymbol zeigen, dann kannst du alle diese Aktionen verstärken, indem du weitere Karten mit diesem Farbsymbol spielst. (*Diese werden **verstärkende Karten** genannt.*) Du kannst auch passende Karten aus deinem Baumhaus hinzufügen. Du nutzt jedoch nicht die Aktionen dieser Karten. (*Jeder Joker Münze  die du hinzufügst, zählt als ein Farbsymbol für jede Aktion der gespielten Karte.*)



**3 SPATEN  
AUF GESPIELTEN KARTEN**

**+**

**1 SPATEN  
AUS DEM BAUMHAUS**

**=**

**4 SPATEN  
TOTAL**

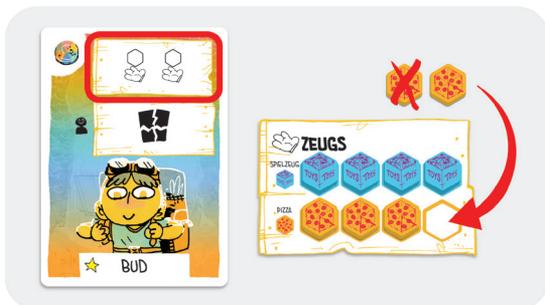
Als Anführerin spielt Eleanor Käfer aus und führt seine öffentliche (obere) Aktion aus, um so viele Pizza-Steine zu bekommen wie 🍷. Um Käfers Aktion zu verstärken, fügt sie noch *Die Maulwürfe* hinzu mit zwei 🍷, außerdem fügt sie einen 🍷 aus dem Baumhaus hinzu. Damit hat sie insgesamt vier Spaten und bekommt somit 4 Pizza-Steine und legt sie zu ihrem Zeugs.

Sie hätte auch nur den zweiten 🍷, der im Baumhaus liegt, nutzen können um 3 Pizza-Steine zu bekommen. Aber wenn sie *Die Maulwürfe* nicht ausgespielt hätte, würden die später im Zug in ihren Garten gelegt werden. Das wollte sie aber nicht!

Anschließend nutzt sie Käfers persönliche (untere) Aktion: "Du bekommst so viele Punkte, wie deinem Fort-Level entspricht." Da ihr Fort-Level 1 ist, bekommt sie 1 Punkt.

### **Du musst mindestens eine Aktion auf deiner gespielten Karte komplett ausführen.**

Dies schließt alle Farbsymbole, die du zum Verstärken nutzt, mit ein. Wenn du allerdings eine Aktion komplett ausgeführt hast, kannst du dich dazu entscheiden, die zweite Aktion komplett oder nur teilweise in beliebiger Reihenfolge auszuführen. (Nein, eine leere Aktion kann man nicht in diesem Sinne "komplett" ausführen und zählt deswegen nicht.)



Eleanor spielt Bud im weiteren Verlauf des Spiels, der als öffentliche Aktion "erhalte zwei Pizzas oder zwei Spielzeuge" erlaubt und als persönliche Aktion "wirf eine deiner Karten ab" aufweist. Allerdings ist in ihrem Zeugs nur noch Platz für eine weitere Pizza.

Sie darf in diesem Fall die öffentliche Aktion von Bud nicht einzeln ausführen, da sie diese nicht komplett ausführen kann. Aber wenn sie die persönliche Aktion komplett ausführt, indem sie eine ihrer Karten abwirft, darf sie die öffentliche Aktion auch nur zum Teil ausführen um eine Pizza zu nehmen. Es ist egal, welche der beiden Aktion sie zuerst ausführt.

**Du kannst eine Karte nicht hinzufügen, wenn keines ihrer Farbsymbole genutzt wird.** Immer, wenn du eine Karte zum Verstärken hinzufügst, muss mindestens eins der Farbsymbole den Effekt einer der ausgeführten Aktionen beeinflussen.



Mohammed spielt **Kritzel** und führt die persönliche (untere) Aktion komplett aus. Er möchte dann auch die öffentliche (obere) Aktion ausführen. Dafür möchte er eine Karte mit 🍷 und eine mit 🎲 nutzen, indem 🍷 als 🍷 zählt. Allerdings passt in sein Zeugs nur noch zweimal Spielzeug, sodass die zweite Karte den Effekt der Aktion nicht weiter ändern würde. Deswegen darf er zwar eine der Karten hinzufügen, nicht jedoch beide.

## DEN ANFÜHRER NACHAHMEN

Nachdem der Anführer seine Karte ausgeführt hat, dürfen **die anderen Spieler** die **öffentliche Aktion** auf der Karte des Anführers nachahmen. (Sie können die öffentliche Aktion ausführen unabhängig davon, ob der Anführer sie selber ausgeführt hat oder nicht.) Diese Spieler werden **Nachahmer** genannt. In diesem Abschnitt bezieht sich die direkte Anrede 'Du' auf die Nachahmer.

Um die öffentliche Aktion des Anführers nachzuahmen, musst du eine Karte mit einem dazu passenden Farbsymbol aus deiner Hand abwerfen.

### Einschränkungen:

- Du darfst **nicht** mehr als eine Karte abwerfen.
- Du darfst **keine** Karte aus deinem Baumhaus abwerfen.
- Du musst die Aktion komplett ausführen.

### Besondere Situationen:

- Wenn der Anführer eine 🌳 **Münzen-Karte** ausspielt, bestimmt er das Farbsymbol, das zum Nachahmen abgeworfen werden muss.
- Wenn der Anführer eine **bestimmte Auswahl an Ressourcen** (Pizza oder Spielzeug) bekommen hat, dann musst du genau die gleichen Ressourcen nehmen. (Wenn der Anführer zwei Pizza-Steine genommen hat, dann musst du auch zwei Pizza-Steine nehmen.)
- Du kannst auch nachahmen, indem du eine Karte mit **mehreren Farbsymbolen** abwirfst, aber es muss dann mindestens ein

Farbsymbol zur Karte des Anführers passen. Falls sie zwei passende Farbsymbole hat, dann zählen beide für Aktionen mit einem ✕ und darauffolgendem Farbsymbol.

*Ja, du darfst mehrere Anführer nacheinander nachahmen, bevor du selber wieder Anführer bist, solange du jedes Mal eine passende Karte aus deiner Hand dafür abwirfst.*

## SCHRITT 3: REKRUTIEREN

ZEIT EINEN NEUEN FREUND ZU SUCHEN!

VIELLEICHT WILLST DU JA DEN FREUND EINES MITSPIELERS?

Du **musst** eine neue Karte rekrutieren, indem du sie in deinen Ablagestapel legst. Es gibt drei verschiedene Wege, wie du rekrutieren kannst:

- **Nimm eine Karte aus dem Park.**  
Ziehe sofort eine neue Karte vom Park-Stapel und leg sie in die Park-Auslage.
- **Nimm eine Karte aus dem Garten eines Mitspielers.**  
Es wird keine neue Karte in den Garten gelegt.
- **Zieh eine Karte vom Park-Stapel.**

## SCHRITT 4: ABWERFEN

MIT WEM HAST DU DIESMAL GAR NICHT GESPIELT?

VIELLEICHT HÄNGEN DIE JETZT MIT JEMAND ANDEREM AB.

Wirf all deine gespielten Karten, deine hinzugefügten Karten und deine 'Besten Freunde'-Karten aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel. *(Die Karten im Baumhaus bleiben liegen.)* Ablagestapel sind offen und für jeden einsehbar.

Anschließend legst du jede übrige Karte aus deiner Hand in deinen Garten, offen und kopfüber ausgerichtet, sodass die anderen Spieler sie gut sehen können. *(Deine Mitspieler können diese Karten bis zu deinem nächsten Aufräumschritt rekrutieren.)*

## SCHRITT 5: NACHZIEHEN

DEINE ALTEN FREUNDE TAUCHEN WIEDER ZUM SPIELEN AUF.

Ziehe fünf Karten von deinem Stapel. Wenn du keine Karte ziehen kannst, weil dein Stapel leer ist, mische deinen Ablagestapel und bilde mit ihm einen neuen verdeckten Stapel, von dem du dann weitere Karten ziehst.

*Dies ist der **einzigste Zeitpunkt**, an dem du neue Karten in Fort ziehst! Du bekommst zum Beispiel keine Karte, wenn du eine abwirfst, um eine Aktion nachzuahmen.*

## FORT-LEVEL

Jeder Spieler hat ein Fort, das auf Level 0 beginnt. Du kannst das Fort-Level durch die 'Fort ausbauen'-Aktion (Seite 12) erhöhen, indem du die Ressourcen bezahlst, die zwischen deinem aktuellen und dem nächsten Level stehen.

**Auf Level 0** kannst du maximal eine Karte in deinem Baumhaus unterbringen und in deinem Rucksack maximal eine Ressource. Jedes weitere Level erlaubt es dir, eine weitere Karte in deinem Baumhaus und eine weitere Ressource in deinem Rucksack zu lagern.

**Sobald du Level 1 erreichst**, suchst du dir geheim eine **'Erfundene Regel'-Karte** (Seite 15) vom Stapel aus und legst sie verdeckt vor dir ab. Deine 'Erfundene Regel' gibt dir am Ende des Spiels Punkte.

**Sobald du Level 2 erreichst**, wählst du eine offene **Vorteilskarte** (Seite 16) aus der offenen Reihe aus und legst sie vor dir ab. Manche Vorteile geben dir einen wiederkehrenden Effekt über den Verlauf des Spiels, während andere nur einmalig genutzt werden können.

**Sobald du Level 5 erreichst**, nimmst du dir die **'Makkaroni Skulptur'-Karte**, es sei denn ein anderer Spieler hat sie bereits. Dies läutet das Ende des Spiels ein. Die Karte ist am Ende des Spiels 4 Punkte wert.

## ENDE DES SPIELS

Das Ende des Spiels wird eingeleitet, wenn einer der folgende Punkte eintritt:

- Ein Spieler hat 25 oder mehr Punkte auf der Punkteleiste erreicht.
- Ein Spieler erreicht Fort-Level 5.
- Der Park-Stapel ist leer (*gilt auch, wenn im Park noch Karten liegen.*)

Wenn das Ende des Spiels eingeleitet wurde, dann beendet der Anführer seinen Zug wie üblich und diese Runde an Spielerzügen wird noch zu Ende gespielt, sodass jeder Spieler die gleiche Anzahl an Zügen hatte. (*Der Spieler mit der 'Erster Spieler'-Karte darf demnach keinen Zug mehr machen.*)

Am Ende dieser letzten Runde zeigt jeder Spieler seine 'Erfundene Regel'-Karte (falls er eine hat) und zählt folgende Punkte zusammen:

- Punkteleiste
- Fort-Level
- 'Erfundene Regel' (*falls vorhanden*)
- 'Makkaroni Skulptur' (*falls vorhanden*)

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem höchsten Fort-Level. Wenn es auch da einen Gleichstand gibt, teilt ihr euch den Sieg.

### PUNKTELEISTE

Spiel die letzte Runde zu Ende und beendet das Spiel, wenn Folgendes eintritt...

- Ein Spieler erreicht 20+ Punkte auf dieser Leiste, oder
- Ein Spieler erreicht Fort-Level 5, oder
- Der Park-Steiger ist leer.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49

PARK



**BAUMHAUS**  
Sammel bis zu 1+ Karten hier

Platz für (Bis zu 1+ ...)

### GARTEN

#### ZUGÜBERSICHT

1. **Wirf** deinen Garten ab.
2. **Spiele** eine Karte. Füge Farbymbole hinzu. Rivalen können öffentliche Aktion nachahmen (passende Karte abwerten).
3. **Rekrutiere** 1 Karte vom Garten oder Park: lege sie auf deinen Ablagestapel.
4. **Wirf** Karten und gespielte Karten ab. Lege deine Handkarten in deinen Garten.
5. **Ziehe** 5 Karten von deinem Stapel.

**ZEUGS**

WELTZEUG

WELTZEUG

WELTZEUG

**MAKKARONI SKULPTUR**

Wahre du diese Karte erreicht, ist eine die Karte wurde. Erhalte ein Stück des Spiels!

**ERFUNDENE REGEL**

Beliebtheit

Am Ende des Spiels erhältst du 1 Punkt für jede Karte in deinem Baumhaus.

**FORT-LEVEL**

Punkte am Spielende

Bezahle aus Zeug oder Rucksack



**17 PUNKTE** + **23 PUNKTE** + **4 PUNKTE** + **4 PUNKTE** = **48 PUNKTE**  
 AUF DER VOM FORT-LEVEL DURCH DIE DURCH DIE TOTAL  
 PUNKTELEISTE RUCKSACK REGEL ERFUNDENE REGEL

### Beispiel: Ende des Spiels

Shawna erreicht Fort-Level 5 als erste und nimmt sich die 'Makkaroni Skulptur'. Dies leitet das Ende des Spiels ein. Da sie die Startspielerin war, ist nun jeder Mitspieler noch einmal als Anführer am Zug. Erst danach werden die Punkte gezählt. Zuerst zählen die Punkte auf ihrer Punkteleiste: Im Verlauf des Spiels hat sie 17 Punkte erhalten.

Hinzu kommen 23 Punkte für ihr Fort-Level 5, außerdem 4 Punkte für die 'Makkaroni Skulptur'.

Zuletzt erhält sie noch Punkte für ihre 'Erfundene Regel': Beliebtheit. Diese Karte gibt ihr 1 Punkt für jede Karte in ihrem Baumhaus. Da sie 4 Karten im Baumhaus hat, bekommt sie also weitere 4 Punkte.

Zusammengerechnet erreicht Shawna also 48 Punkte. Damit hat sie genauso viele Punkte wie Mohammed, der auch 48 Punkte hat. Allerdings hat Shawna das höhere Fort-Level und gewinnt somit!

# AKTIONEN



## RESSOURCEN SAMMELN

Nimm dir die angegebene Ressource (*Pizza oder Spielzeug*) aus dem allgemeinen Vorrat und leg sie in dein Zeugs. Wenn diese Aktion es dir überlässt (*weißes Sechseck*), ob du Pizza oder Spielzeug nimmst, musst du dich für eins davon entscheiden. Du darfst die Ressourcen innerhalb einer Aktion nicht mischen.



## RUCKSACK PACKEN

Nimm eine Ressource aus deinem Zeugs und leg sie in deinen Rucksack.

### Wozu brauche ich Ressourcen in meinem Rucksack?

*Manche Aktionen oder 'Erfundene Regeln' geben dir Punkte für die Ressourcen, die in deinem Rucksack sind. Außerdem kannst du mit der 'Rucksack kopieren'-Aktion alles in deinem Rucksack kopieren.*



## LEGE EINE KARTE IN DEIN BAUMHAUS

Schiebe eine Karte aus deiner Hand in dein Baumhaus (*unter die linke Seite deiner Ablage*), sodass nur noch die Farbsymbole zu sehen sind.



## KARTE LOSWERDEN

Wähle eine Karte aus deiner Hand oder deinem Ablagestapel (jedoch nicht aus deinem Stapel) und lege sie zurück in die Schachtel. Du kannst deine gespielte Karte so nicht entfernen, aber du kannst einen Besten Freund auf diese Weise los werden. (*Das wird er dir allerdings übel nehmen.*)



## ENTFERNE DIESIE KARTE

Nachdem du und deine Nachahmer die Aktionen dieser Karte abgeschlossen habt, legst du diese Karte zurück in die Schachtel.



## KARTE REKRUTIEREN

Rekrutiere eine Karte nach den **Rekrutiere**-Regeln auf Seite 9.



## FORT AUSBAUEN

Bezahle die Ressourcen, die zwischen deinem aktuellen Fort-Level und dem nächsten auf der Leiste stehen, in den allgemeinen Vorrat. Du kannst dafür Ressourcen aus deinem Zeugs, deinem Rucksack oder eine Mischung aus beidem nehmen. Bewege dann deinen Fortmarker auf das nächste Level. Abhängig vom Level kann es sein, dass du hierdurch eine bestimmte neue Karte bekommst (siehe Seite 10 unter **Fort-Level**).



## ERHALTE 1 PUNKT

Bewege deinen Punktemarker um einen Schritt auf der Punkteleiste voran.



## RESSOURCEN AUSGEBEN

Nimm die angegebene Ressource aus deinem Zeugs oder deinem Rucksack und lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück.



## RIVALEN-KARTE LOSWERDEN

Wähle eine Karte im Garten eines deiner Mitspieler (= Rivale) und lege diese zurück in die Schachtel.



## RUCKSACK KOPIEREN

Nimm dir die gleiche Menge an Ressourcen, die sich zur Zeit in deinem Rucksack befindet, aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in dein Zeugs.



## RIVALEN-RUCKSACK KOPIEREN

Nimm dir die gleiche Menge an Ressourcen, die sich zur Zeit im Rucksack eines deiner Mitspieler befindet, aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in dein Zeugs. *(Du klaust sie ihm nicht!)*



## RESSOURCEN EINTAUSCHEN

Tausche eine Pizza oder ein Spielzeug in deinem Rucksack oder deinem Zeugs gegen die jeweils andere Ressource ein. Falls du diese Aktion mehrfach nutzt, darfst du jedes Mal nur in die gleiche Richtung tauschen: Entweder Pizza zu Spielzeug oder Spielzeug zu Pizza, aber nicht hin und her.

# WEITERE SYMBOLE



## RESSOURCEN IN DEINEM RUCKSACK

Zur Erläuterung: Wenn du Punkte für die Ressourcen in deinem Rucksack bekommst, dann zählt nur die Anzahl an Ressourcen, nicht ihre Art.



## DEIN FORT-LEVEL

Dies ist nicht das Symbol für die Aktion Fort ausbauen.



## WÄHLE EIN FARBSYMBOL

Du darfst ein beliebiges Farbsymbol wählen, sogar die Joker-Münze 🃏. (Falls du das Farbsymbol der Karte selbst auswählst, dann zählt sie auch, ansonsten jedoch nicht.)



## KARTEN IN DEINEM BAUMHAUS

Dabei geht es um die Anzahl an Karten dort, nicht um deren Farbsymbole.



## VERÄNDERTE FORT-AUSBAUKOSTEN

Diese 'Fort ausbauen'-Aktion kostet eine Ressource weniger oder mehr, je nachdem was angegeben ist, egal welcher Art.



# WEITERE SYMBOLE: FORTSETZUNG



## PRO

Führe die Aktion vor diesem Zeichen so häufig aus, wie das Symbol danach angibt. Aktionen ohne dieses Zeichen werden immer nur **ein Mal** ausgeführt, sie können **nicht** durch hinzugefügte Farbsymbole erweitert werden.



**Nimm Spielzeug entsprechend der Anzahl an Klebern.**



**Erhalte so viele Punkte, wie du Ressourcen in deinem Rucksack hast.**



## DANN

Führe zuerst die Aktion auf der linken Seite dieses Zeichens aus, anschließend die Aktion auf der rechten Seite davon. Du musst die linke Aktion komplett ausführen, um die auf der rechten Seite ausführen zu dürfen. Wenn möglich, musst du die Aktion auf der rechten Seite auch ausführen. *(Einige Karten haben mehrere Aktionen ohne dieses Symbol, diese können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.)*



**Werde eine Karte aus dem Garten eines Mitspielers los, nimm dir dann eine Ressource aus dem Vorrat.**

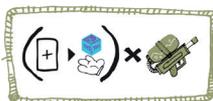


**Erweitere dein Fort, zahl die üblichen Kosten und erhalte dann 2 Punkte.**



## KLAMMERN

Klammern umschließen eine Gruppe von Aktionen und Symbolen. Wenn eine Gruppe durch ein **x** Zeichen multipliziert wird, dann führst du alles innerhalb der Klammer so häufig aus, wie das Symbol auf der rechten Seite des **x** Zeichens angibt.



**Rekrutiere eine Karte, nimm dann ein Spielzeug, wiederhole dies so häufig wie Spritzpistolen. (Du musst jedes Mal eine Karte rekrutieren, bevor du ein Spielzeug nehmen kannst.)**



**Erhalte so viele Punkte, wie Bücher, entferne anschließend diese Karte aus dem Spiel.**

## GLOSSAR: ERFUNDENE REGELN

Wenn eine 'Erfindene Regel'-Karte dir Punkte für jede Karte oder jedes Farbsymbol gibt, **die du hast**, dann zählen all deine Karten in deinem Stapel, deinem Ablagestapel, deiner Hand, deinem Garten und in deinem Baumhaus.

**Große Pläne:** Erhalte am Ende des Spiels für jede 'Fort ausbauen'-Aktion, die du hast, 1 Punkt. Dies zählt auch, wenn es nur ein Teil einer Aktion ist, wie bei Lefty oder Dot. Die 'Marke Eigenbau' Vorteilskarte zählt allerdings nicht.

**Freundschaftsband:** Erhalte am Ende des Spiels 1 Punkt für jedes unterschiedliche Farbsymbol, das du hast, außer den Joker Münzen (🀄). Wenn du alle 6 Farben hast, dann erhältst du 1 Extrapunkt.

**Sparschwein:** Erhalte am Ende des Spiels 1 Punkt für jeden Spielzeug-Stein auf deiner Ablage.

**Pizza Party:** Erhalte am Ende des Spiels 1 Punkt für jeden Pizza-Stein auf deiner Ablage.

**Einzelgänger:** Erhalte am Ende des Spiels 5 Punkte, wenn du keine Besten Freunde mehr hast.

**Minimalismus:** Erhalte am Ende des Spiels 8 Punkte, wenn dein Fort-Level genau 2 ist.

**Beliebtheit:** Erhalte am Ende des Spiels 1 Punkt für jede Karte in deinem Baumhaus.

**Hüpfburg:** Erhalte am Ende des Spiels 1 Punkt für jedes Farbsymbol Krone (👑), das du hast. Münzen (🀄) zählen nicht.

**Geheimversteck:** Erhalte am Ende des Spiels 1 Punkt für jede Ressource in deinem Rucksack.

**Pyjamaparty:** Erhalte am Ende des Spiels 8 Punkte, wenn du unter den Mitspielern am meisten Karten hast. Wenn mindestens ein Mitspieler genauso viele Karten hat, dann bekommst du nur 4 Punkte.

**Schleimlabor:** Erhalte am Ende des Spiels 1 Punkt für jedes Farbsymbol Buch (📖), das du hast. Münzen (🀄) zählen nicht.

## GLOSSAR: VORTEILE

**Geburtstagsparty:** Du kannst am Ende des Schritts 'Rekrutieren' eine weitere Karte aus dem Park oder vom Park-Stapel nehmen (aber nicht aus dem Garten eines Mitspielers.)

**Bestechung:** Du darfst in deinem Zug, wenn du die Aktion 'Lege eine Karte in dein Baumhaus' ausführst, diese Karte aus dem Park, vom Park-Stapel oder dem Garten eines Mitspielers nehmen (statt von deiner Hand). Du dürftest stattdessen aber auch diese Karte aus deiner Hand nehmen.

**Nachhaffer:** Du darfst bis zu zwei Karten abwerfen, um Aktionen nachzuahmen, statt nur einer. Beide Karte mussen aber passende Farbsymbole haben.

**Marke Eigenbau:** Statt eine Karte in deinem Zug zu spielen, darfst du diese Karte aus dem Spiel entfernen, um eine 'Fort ausbauen' Aktion zu nutzen, bei der du aber eine Ressource mehr bezahlen musst als ublich (entweder Pizza oder Spielzeug). Diese Aktion kann nicht nachgeahmt werden.

**Neuer Versuch:** Nachdem du deinen Zug gespielt hast, also deine Karte ausgefuhrt hast und alle Mitspieler die Karte nachgeahmt haben oder sich dagegen entschieden haben, darfst du diese Karte aus dem Spiel entfernen, um sofort eine zweite Karte zu spielen. (Diese kann wiederum wie ublichverstarkt oder nachgeahmt werden.)

**Recycling:** Zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug kannst du diese Karte aus dem Spiel entfernen, um eine Karte aus deinem Ablagestapel wieder auf die Hand zu nehmen.

**Raufen:** Statt eine Karte eines Mitspielers nachzuahmen, darfst du, nachdem alle anderen die Karte nachgeahmt haben oder sich dagegen entschieden haben, die Karte Raufen aus dem Spiel entfernen, um die gespielte Karte des Anfuhers auch aus dem Spiel zu entfernen.

**Klebrige Finger:** Wenn du in deinem Zug die Rucksack packen Aktion ausfuhrst, darfst du die Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, (statt aus deinem Zeugs). Wenn du die Aktion mehrmals ausfuhrst darfst du die Ressourcen in beliebiger Kombination nehmen.

**Riesenrucksack:** Dein Rucksack hat Platz fur 2 weitere Ressourcen.



## CREDITS

**Autor:** Grant Rodiek

**Entwicklungsleiter:** Nick Brachmann

**Illustration:** Kyle Ferrin

**Regel:** Joshua Yearsley

**Graphik Design:** Nick Brachmann and Pati Hyun

**Entwicklung:** Leder Games' Saint Paul staff—Marshall Britt, Clayton Capra, Ted Caya, Gates Dowd, Pati Hyun, Patrick Leder, Cole Wehrle

**Spieletester:** Steven Wyman, Aaron Greatorex-Voith, Ryan Schneider, Fletcher Thomas, Bryan Haider, Aaron Williams, Mitch Gerke, Pat McNaughton, Em Handy, Brittini Dye, Daniel Solis, Jeffrey Allen, Jason Saastad, Carrie Bernstein, Justin Dowd, Nicole Smith, Antonio Romeo, Kevin Gibson, David Miotke, and many at the Brass Cat

**ubersetzung ins Deutsche:** SPIELPUNXX