



HUNDE & KATZEN
ERWEITERUNG

VON GRANT RODIEK
& NICK BRACHMANN

Ihr habt gebettelt und eure Eltern angefleht und endlich...
ihr bekommt ein Haustier!

Diese Erweiterung enthält zwei Module: **Hunde und Katzen**. Ihr könnt sie einzeln oder gemeinsam verwenden.



DAS HUNDE-MODUL



HUNDE SIND SEHR LOYAL. WENN IHR EINEN DAVON SPIELT, DANN BLEIBT ER (FÜR GEWÖHNLICH) IN EURER HUNDEHÜTTE. ABER ER KANN AUCH MAL BELEIDIGT SEIN: IHR KÖNNT NUR EINEN HUND SPIELEN, WENN IHR SEINE BEDÜRFNISSE ERFÜLLEN KÖNNT. WENN IHR IHN VERNACHLÄSSIGT, LÄUFT ER DAVON. DAS KIND, DAS AM ENDE AM MEISTEN HUNDE IN DER HUNDEHÜTTE HAT,

BEKOMMT 7 PUNKTE!



Mischt die 18 **Hundekarten**. Jede Person nimmt eine **Hundehütte** in der eigenen Farbe.

Im Schritt 9 des Aufbaus, zieht jede Person **5 Kids-**(nicht 8) und **3 Hundekarten**, und fügt die 2 'Beste Freunde'-Kidskarten hinzu.

Legt alle nicht benutzten Hundekarten zurück in die Schachtel.

Im fortgeschrittenen Aufbau, draftet ihr 3 Hunde- und 5 Kidskarten zusammen (nicht jedoch Beste Freunde).

Der Rest wird wie üblich aufgebaut!

HUNDE NUTZEN

Zu Beginn eures Zuges werft ihr Hunde in eurem Garten nicht in euren eigenen Ablagestapel ab, sondern auf den Ablagestapel der Person zu eurer Linken.

Statt eine Kidskarte in eurem Zug zu spielen, könnt ihr einen Hund spielen, wenn ihr seine **Bedürfnisse** erfüllt. Diese befinden sich oberhalb der gestrichelten Linie in seinem Aktionskästchen. Die Aktion eines Hundes kann nicht nachgeahmt werden.

Viele Hunde verlangen von euch, dass ihr Farbsymbole oder Karten **hinzufügt**. (Wie gewohnt, können diese aus eurer Hand oder dem Baumhaus kommen. Dabei werden die Karten, wie üblich, von eurer Hand abgeworfen.) Bei manchen Hunden könnt ihr nur Karten von der Hand hinzu spielen. Ihr müsst Münzen ansagen (👉), die ihr als andere Farben spielt. Sie können von derselben Farbe sein oder unterschiedlich.

Beispiel: Du spielst **Buddy**, der von dir verlangt, dass du zwei Farbsymbole von der Hand spielst, die nicht die Krone (👑) sind. Du hast zwar einige passende Karten im Baumhaus, aber du darfst sie leider nicht für Buddy verwenden. Stattdessen spielst du zwei Karten mit **Chic** (👉 👑), eine 👉 verwendest du als 👉 und eine als 👉. Du führst dann also Buddys Aktion aus und legst ihn unter deine Hundehütte.

Genau wie ein Kid, könnt ihr auch einen Hund abwerfen, um sein Farbsymbol eurer Aktion hinzuzufügen oder um einem Anführer zu folgen. *(Auf diese Weise abgeworfene Hunde, legt ihr in euren Ablagestapel.)* Hunde, die auf eurer Hand bleiben, legt ihr beim Abwerfen (Schritt 4) in euren Garten. Hunde können auch rekrutiert werden.

Im Gegenteil zu Kids, können Hunde nicht aus dem Spiel entfernt oder in euer Baumhaus gezerrt werden. *(Keine Gewalt gegen Tiere!)*

HUNDEHÜTTE UND PUNKTE

Nachdem ihr die Aktion eines Hundes ausgeführt habt, legt ihr ihn unter die Hundehütte. *(Nur Loki legt ihr unter die Hundehütte eines Rivalen.)*

Die Hundehütte hat Platz für beliebig viele Hunde.

Am Ende des Spiels erhält die Person mit den meisten Hunden in ihrer Hundehütte

7 Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten 7 Punkte. *(So süß!)*

Hunde in eurer Hundehütte zählen auch für eure *Erfundenen Regeln*, die auf der Anzahl von Karten und Farbsymbolen basieren.





DAS KATZEN-MODUL



KATZEN SIND ÄUSSERST LAUNISCH. SIE AGIEREN GENAU DANN, WENN SIE ES MÖCHTEN UND BEWEGEN SICH VIEL UMHER. KATZEN WERDEN VON VERSCHIEDENEN SPIELERN ANGEZOGEN, SOBALD DIESE IN IHREM GARTEN BESTIMMTE FARBEN AUSLIEGEN HABEN. SOGAR DANN, WENN DIE AKTUELLE PERSON AUCH DIESELBEN FARBSYMBOLS AUSLIEGEN HAT. JE MEHR KATZEN IHR AM ENDE DES SPIELS ANGESAMMELT HABT, DESTO MEHR PUNKTE BEKOMMT IHR FÜR SIE!

8 KATZENKARTEN

PLÜNDER	TAPSI	BANDI	KRATZE	ELVIS	KORA	KNÖDEI	ZITTERER
							
Bevor du dein Spiel beendest, sammle du 2 Personen aus deinem Spiel in deiner Tasche!	Bevor du eine Karte auslegt, sammle du eine Karte in deiner Tasche!	Bevor du eine Karte auslegst, sammle du eine Karte in deiner Tasche!	Bevor du eine Karte auslegst, sammle du eine Karte in deiner Tasche!	Bevor du eine Karte auslegst, sammle du eine Karte in deiner Tasche!	Bevor du eine Karte auslegst, sammle du eine Karte in deiner Tasche!	Bevor du eine Karte auslegst, sammle du eine Karte in deiner Tasche!	Bevor du eine Karte auslegst, sammle du eine Karte in deiner Tasche!

Mischt alle 8 **Katzenkarten**. Platziert dann 1 Katzenkarte pro Person offen in eine Reihe neben der Punkteleiste. Legt die übrigen zurück in die Schachtel.

Im fortgeschrittenen Aufbau platziert ihr die Karten, bevor ihr eure Karten drafft.

Der Rest wird wie üblich aufgebaut!



KATZEN NUTZEN

Katzen haben keine Farbsymbole und können nicht gespielt, abgeworfen oder entfernt werden. Sie beginnen das Spiel in einer allgemeinen offenen Reihe und können von einer Person angelockt werden (Seite 7), aber nicht auf die Hand.

Jede Katze hat eine automatisch **ausgelöste Fähigkeit**. Auf der Karte wird genau beschrieben, wann und wie sie ausgelöst wird. *(Katzenfähigkeiten können nicht nachgeahmt werden.)*

Viele Katzenfähigkeiten werden ausgelöst, **bevor ihr eine Karte spielt**, und zwar **kurz** davor! Falls ihr mehrere Katzen habt, die auf diese Weise ausgelöst werden, nutzt ihr sie in beliebiger Reihenfolge. *(Unabhängig davon, wie viele Katzen ihr auslöst, ihr spielt immer trotzdem nur eine Karte aus.)*

Beispiel: Du hast **Zitterer**, durch die du einen Punkt bekommst, wenn deine Karte nicht nachgeahmt wird. Du spielst **Geist**, der keine öffentliche Aktion hat, so dass niemand nachahmen kann. Zitterers Fähigkeit wird also ausgelöst und du bekommst einen Punkt! In einem späteren Zug hast du immer noch Zitterer und spielst den Hund **Echo**, der es dir ermöglicht, eine Aktion eines Kids auszuführen, so als ob du die Karte gespielt hättest. Du bekommst also einen Punkt, weil Echo, also deine gespielte Karte, nicht nachgeahmt

werden kann. Allerdings bekommst du nicht auch noch einen Punkt für die Kidskarte, die du so kopiert hast.

KATZEN ANLOCKEN

Am Ende eures Zugs prüft ihr, ob ihr eine Katze auf dem Tisch anlockt, je nachdem, ob ihr ihre Bedingung erfüllt. Zählt Münzen (🌐) als Münzen, und nicht als andere Farbsymbole.

Platziert angelockte Katzen neben eurer Ablage (*aber nicht in eurem Garten oder euerem Baumhaus*).

Die Katze bleibt weiterhin bei euch, auch wenn ihr die Bedingung zum Anlocken nicht mehr erfüllt. Stattdessen werden andere Personen die Katze von euch weglocken, wenn sie wiederum die Bedingungen zum Anlocken erfüllen. Es ist dabei egal, ob ihr die Bedingungen noch immer erfüllt oder sogar besser erfüllt. Sobald eine andere Person die Bedingung erfüllt, bekommt sie die Katze.

KATZEN UND PUNKTE

Am Ende des Spiels bekommt ihr Punkte, je nach Anzahl der Katzen, die ihr dann habt:

- 1 Katze = 1 Punkt
- 2 Katzen = 3 Punkte
- 3 Katzen = 6 Punkte
- 4 Katzen = 10 Punkte

CREDITS

Autoren: Grant Rodiek und Nick Brachmann

Entwicklungsleiter: Nick Brachmann

Illustration: Kyle Ferrin

Regel: Joshua Yearsley

Übersetzung: Philippe Schmit

Grafik Design: Nick Brachmann und Pati Hyun

Entwicklung und Spieltests: Leder Games' Team in St. Paul—Marshall Britt, Clayton Capra, Ted Caya, Pati Hyun, Patrick Leder, Brooke Nelson, Cole Wehrle—und die Mitglieder des Woodland Warriors Discord Kanals.



Bei Fragen (englischsprachig):

ledergames.com/fort