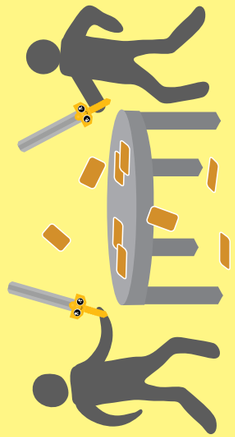
HERZLICH WILLKOMMEN ZUM HIEB- UND STICHFEST SPIELANLEITUNG

3–6 PERSONEN

SPIELMATERIAL:
2 SCHWERTER ZUM ZUSAMMENSTECKEN (2 KLINGEN, 4 QUERSTIFTE, 2 GRIFFE, ERSATZQUERSTIFTE)
72 KARTEN



KOMM, LEG DIE ANLEITUNG WEG!

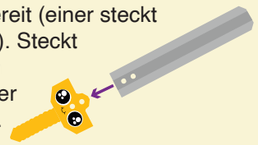
EIN SPIEL LERNT MAN NICHT, INDEM MAN REGELN LIEST. SCHAU DIR LIEBER DIESES VIDEO ONLINE AN:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/FAKESWORDSGAME/HOW

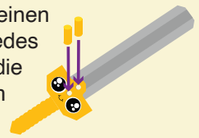
DIE SCHWERTER ZUSAMMENSTECKEN

Vor eurer ersten Partie müsst ihr die Schwerter zusammenstecken!

1. Legt 4 Querstifte bereit (einer steckt evtl. bereits im Griff). Steckt die Klinge so in den Griff, dass die Löcher übereinanderliegen.



2. Steckt dann einen Querstift in jedes Loch, damit die Klinge fest im Griff sitzt.



DIE SCHWERTER WEGRÄUMEN
Wenn ihr mit dem Spielen fertig seid, zerlegt die Schwerter wieder, indem ihr die Querstifte entfernt, die Klinge aus dem Griff zieht und alle Teile zurück in die Schachtel räumt.

SITZEN DIE QUERSTIFTE ZU LOCKER?
Wir haben 2 Ersatzquerstifte in die Schachtel gepackt, falls ihr sie einmal auswechseln müsst.

WAS IST DAS?

Dies ist das allererste Schwertkampf-Kartenspiel, in dem ihr um Karten wetteifert und diese Streitigkeiten beilegt, indem ihr euch mit Schaumstoffschwertern kloppt … wie Erwachsene das halt so tun.

Sammelt jeweils 3 Karten einer Farbe, um Sets zu bilden.
Wer als Erstes 3 Sets gesammelt hat, gewinnt die Partie!

Im Spiel schnappt ihr euch ein paar Karten und bildet mit ihnen in der Tischmitte kleine Stapel. Dann schaut ihr euch die Stapel an und entscheidet, mit welchem davon ihr eure Sets am besten vervollständigen könnt. Sobald ihr euch alle entschieden habt, welchen Stapel ihr jeweils haben wollt, zählt ihr von 3 herunter und zeigt gleichzeitig auf euren jeweiligen Stapel.

Falls du die einzige Person bist, die auf einen bestimmten Stapel zeigt, darfst du diese Karten einsammeln! Falls du aber auf denselben Stapel zeigst wie eine andere Person, müsst ihr einen Schwertkampf um die Karten austragen UND euch dabei an die Vorgaben halten, die die Karten dieses Stapels vorgeben!

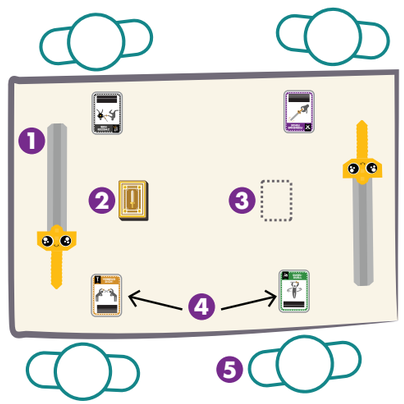
Auf diese Weise spielt ihr weiter, bis eine Person 3 Sets mit 3 gleichfarbigen Karten vor sich liegen hat und damit das Spiel gewinnt!

SPIELAUFBAU

1. Legt die **Schwerter** auf den Tisch.
2. Mischt die **Karten** und legt sie als **verdeckten** Stapel in die Tischmitte. Dies ist der **Nachziehstapel**.
3. Lasst etwas Platz für einen **Ablagestapel**.
4. Teilt an alle jeweils 1 Karte **offen** aus. (Sie kann der Beginn eures ersten Sets sein.)

Ihr legt alle Karten, die ihr im Laufe der Partie sammelt, offen vor euch. Sie müssen jederzeit für alle sichtbar sein.

5. Bestimmt zufällig, wer der erste **Schwertmeister** ist.



RUNDE

Wenn die Runde beginnt, führst du als **Schwertmeister** folgende Schritte durch:

1 Ziehe 2 Karten mehr, als Personen mitspielen, und lege sie **offen** in die Tischmitte.

Bei 3 Personen ziehst du 5 Karten, bei 4 Personen 6 Karten etc.

2 Bilde mit den Karten mehrere offene **Stapel**. Die Anzahl der Stapel, die du bilden musst, hängt auch von der Personenanzahl ab:

PERSONEN	3/4	5	6
STAPEL	3	4	5

Die Stapel können jeweils aus unterschiedlich vielen Karten bestehen. Das ist okay – **Stapel müssen nicht gleich groß sein**. Jeder Stapel muss allerdings aus mindestens 1 Karte bestehen. Als Schwertmeister darfst du die Stapel so bilden, wie du willst. Du kannst Stapel mit mehreren Karten bilden, nur mit einer Karte, nur mit gleichfarbigen Karten, nur mit verschiedenfarbigen Karten etc.

Beim Bilden von Stapeln kannst du taktisch vorgehen. Vielleicht willst du einen Stapel mit Karten bilden, die nur für dich interessant sind, oder einen Stapel, von dem du weißt, dass andere sich darum streiten werden.

SO?

ODER VIELLEICHT SO?

Jede Karte eines Stapels sollte sichtbar sein und ihr müsst die Stapel alle erreichen können.

3 Nachdem du Stapel gebildet hast, sucht ihr euch alle jeweils geheim einen Stapel aus (auch du). Zur Erinnerung: Du musst 3 Karten einer Farbe vor dir liegen haben, um ein Set zu bilden. Suche also einen Stapel aus, mit dem du ein angefangenes Set vervollständigen oder ein neues Set beginnen kannst.

Wenn ihr euch jeweils für einen Stapel entschieden habt, zählst du von 3 herunter und ihr zeigt gleichzeitig auf euren gewählten Stapel.

ALS SCHWERTMEISTER

Bevor du den Countdown startest (also bevor ihr auf eure gewählten Stapel zeigt), kannst du als Schwertmeister Diskussionen anzetteln, zum Beispiel darüber, welchen Stapel wohl alle wollen oder ob es einen bestimmten Stapel gibt, der einer Person zum Sieg verhelfen würde.

Ihr könnt darüber reden, auf welchen Stapel ihr zeigen werdet. Dabei dürft ihr lügen oder die Wahrheit sagen. Vielleicht könnt ihr so den anderen ihre Pläne entlocken? Als Schwertmeister darfst du die Stapel während der Diskussion noch verändern, bevor du den Countdown startest.

Wer zum Zeigen bereit ist, hebt einen Finger in die Höhe. Sind alle Finger erhoben, startest du den Countdown:

3 … 2 … 1 … Zeigt!

Dann zeigt ihr gleichzeitig auf eure gewählten Stapel.

WER BEKOMMT KARTEN?

Genau 1 Person zeigt auf einen Stapel:

Die Person nimmt sich die Karten dieses Stapels sofort und legt sie **offen** vor sich.

Niemand zeigt auf einen Stapel:

Die Karten dieses Stapels werden **offen** auf den **Ablagestapel** gelegt.

Mehrere Personen zeigen auf einen Stapel:

Die Personen müssen einen Schwertkampf um die Karten dieses Stapels austragen (siehe nächste Seite)!

FORTSETZUNG →

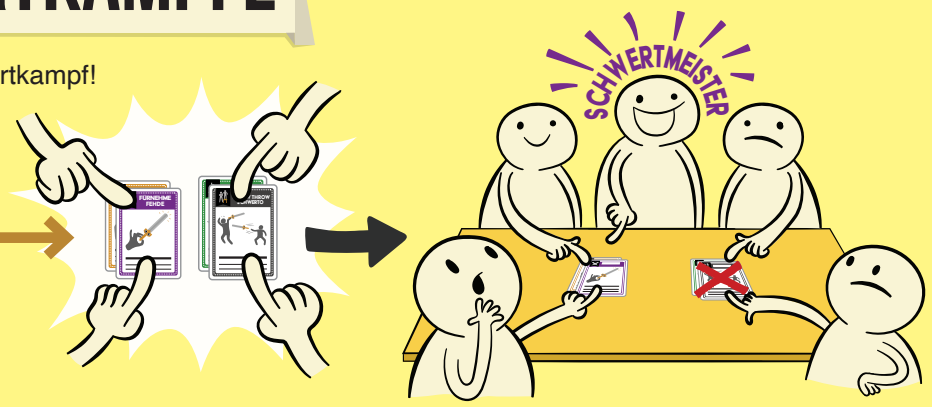
SCHWERTKÄMPFE

Zeigen mehrere Personen auf einen Stapel, kommt es zu einem Schwertkampf!

Zeigen 3 oder mehr Personen auf den Stapel, wählt der Schwertmeister 2 beliebige Personen davon aus (er darf auch sich selbst wählen, wenn er darauf zeigt).

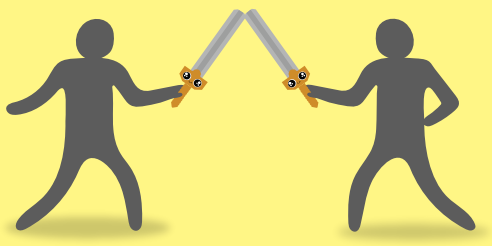
Gibt es 2 Stapel, auf die jeweils 2 Personen (oder mehr) zeigen, wählt der Schwertmeister aus, um welchen Stapel gekämpft wird.

In jeder Runde kann es nur 1 Schwertkampf geben! Zeigen 2 oder mehr Personen auf einen Stapel, der nicht für den Schwertkampf ausgewählt wurde, werden alle Karten daraus sofort auf den Ablagestapel gelegt.



KAMPFBEGINN

Ihr nehmt je ein Schwert und stellt euch so weit auseinander, dass sich nur die Spitzen eurer Schwerter berühren.

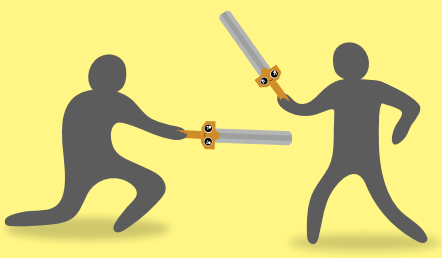


Wenn ihr beide bereit seid, ruft der Schwertmeister:

3 ... 2 ... 1 ... Los!

Auf „Los!“ beginnt ihr den Kampf.

Nimmst du als Schwertmeister am Kampf teil, musst du eine andere Person wählen, die dich für die Kampfdauer als Schwertmeister vertritt.



KAMPFVERLAUF

Der Verlauf des Schwertkampfs wird durch die Karten im umkämpften Stapel vorgegeben (und **nur** durch diese Karten). **BEIDE** Personen müssen **ALLE** Regeln auf diesen Karten befolgen (außer eine Karte besagt etwas anderes).

Es gibt 4 verschiedene Kartenfarben. Die Farbe gibt vor, wie die Karte angewendet wird:

Lila	Lila Karten gelten für euch beide den gesamten Schwertkampf über.
Grün	Grüne Karten gelten für euch beide, aber **nur** zu Beginn des Schwertkampfs (direkt nach dem „Los“). Beginnt ihr den Kampf ohne Schwerter in der Hand, berührt ihr euch stattdessen mit den Spitzen eurer Zeigefinger.
Gelb	Gelbe Karten gelten für euch beide den gesamten Kampf über, **immer dann**, wenn dein Schwert irgendetwas berührt (das andere Schwert, ein Körperteil, die Wand etc.).
Schwarz	Schwarze Karten gelten für die kleinere Person den gesamten Kampf über (und gibt ihr einen kleinen Vorteil).

Ihr könnt euch das nicht merken? Keine Sorge! Alles steht auf den Karten.

Ist 1 Karte mehrmals im Stapel, wird die Regel nur ein Mal angewendet.

KAMPFENDE

Der Kampf kann auf **2 Arten** enden:

1. Du wirst getroffen

Trifft dein Gegenüber deinen Torso (vorne oder hinten) mit dem Schwert, hast du den Kampf **sofort** verloren. Der Torso ist dein Oberkörper, aber ohne Arme, Hals, Kopf und Hüfte.

Ihr dürft Schläge nicht mit den Armen blocken. Falls dir das im Eifer des Gefechts passiert, verlierst du den Kampf sofort. Wir empfehlen, die Hand, die nicht das Schwert hält, auf die Hüfte zu legen.

2. Du brichst die Regeln

Brichst du die Regel einer Karte, verlierst du den Kampf **sofort**. (Der Schwertmeister und alle Nicht-Kämpfenden entscheiden im Zweifelsfall, ob eine Regel gebrochen wurde.)

Trefft ihr euch beide im gleichen Moment, beginnt ihr den Schwertkampf von vorne.

Der Schwertmeister (oder seine Vertretung) hat immer das letzte Wort darüber, ob ihr euch wirklich gleichzeitig getroffen habt oder ob eine Regel gebrochen wurde.

Wer den Kampf gewonnen hat, nimmt sich alle Karten des Stapels und legt sie **offen** vor sich. Wer verliert, bekommt keine Karten.

AM RUNDENENDE

Wenn alle Stapel gesammelt bzw. abgelegt wurden, hast du als Schwertmeister ausgedient. Die Person zu deiner Linken wird der nächste Schwertmeister. Sie zieht neue Karten und beginnt die nächste Runde.

SETS SAMMELN

Hast du 3 Karten der gleichen Farbe vor dir liegen, hast du 1 Set gesammelt! Die Kartennamen spielen dabei keine Rolle – nur die Farbe zählt. Du darfst mehrere Sets der gleichen Farbe sammeln, d. h. du kannst mit der 4. Karte der gleichen Farbe ein neues Set anfangen.

GEWINNEN

Wer als Erstes 3 Sets gesammelt hat, gewinnt die Partie **sofort**!

GLEICHSTAND

Gewinnen 2 Personen die Partie gleichzeitig, gibt es einen letzten alles entscheidenden Schwertkampf!

Die am Gleichstand Beteiligten mischen alle ihre gesammelten Karten zusammen und ziehen dann 2 Karten. Diese beiden Karten geben die Regeln für den Kampf vor.

Gewinnen mehr als 2 Personen die Partie gleichzeitig, zählen sie jeweils ihre gesammelten Karten. Die beiden Personen mit den meisten Karten tragen den alles entscheidenden Schwertkampf aus.

NACHZIEHSTAPEL LEER?

Ist der Nachziehstapel einmal leer, mischt den Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel.

© 2024 Exploding Kittens | Hergestellt in China.
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA
Importiert in die EU von: Exploding Kittens, 10 Rue Pergolèse, 75116 Paris, Frankreich
support@explodingkittens.com | www.explodingkittens.com
Vertrieb durch: Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 Essen, Deutschland
www.asmodee.de
LONS-202404-16