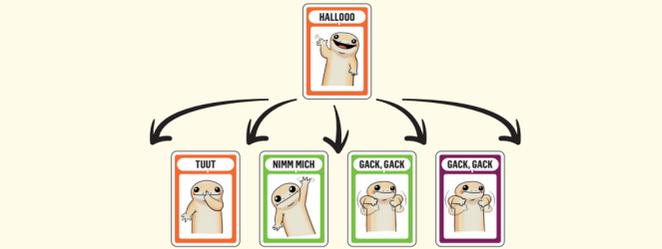


← Fortsetzung von der Vorderseite

AKTIONSKARTEN

Aktionskarten bestehen aus Text, den du sagen, und einer Handlung, die du ausführen musst. Du darfst sie an jeder beliebigen Stelle in der Aktionskartenreihe hinzufügen (schiebe die anderen Karten einfach zur Seite, um Platz zu schaffen). Ignoriere die Farbe der Aktionskarten, außer eine Kojotenkarte bezieht sich auf eine spezifische Farbe.



KOJOTENKARTEN

Kojotenkarten wirken sich auf eine oder mehrere Aktionskarten aus und verändern die Partie. Du darfst sie an jeder beliebigen Stelle rund um die Aktionskarten platzieren, damit sich alle daran erinnern, welche Aktionskarte(n) von ihnen beeinflusst werden.



ANGRIFFSKARTEN

Bist du an der Reihe, musst du dein Ziel auswählen! Wähle die Person oder Aktionskarte aus, die du anvisieren möchtest, lege deine Angriffskarte dann offen vor dieser Person oder oberhalb dieser Aktionskarte ab. Angriffskarten wirken sich auf die anvisierte Person aus, wann immer sie IRGENDINE Aktionskarte abhandelt. Falls du die Angriffskarte oberhalb einer Aktionskarte platzierst, betrifft sie ALLE Personen, die diese Karte abhandeln.

LEERE KARTEN: Schreibt eure eigenen Karten! Falls euch etwas extrem Tolles eingefallen ist, würden wir das echt gerne sehen!
@gameofkittens timferriss

KOOPERATIVER MODUS

In dieser Version des Spiels seid ihr alle im selben Team und gewinnt oder verliert gemeinsam. Die Vorbereitung ist genau gleich wie im kompetitiven Modus, aber beim Spielen gibt es ein paar winzige Änderungen:

SIEG

Ihr alle gewinnt, sobald ihr eine Runde mit 9 Aktionskarten und insgesamt 3 Kojoten- oder Angriffskarten auf dem Tisch abschließt. Wobei ihr natürlich von jedem Typ auch mehr Karten als erforderlich haben dürft. Habt ihr beispielsweise bereits 9 Aktionskarten auf dem Tisch und zieht noch 3 Aktionskarten, wählt nur 1 zum Hinzufügen aus und spielt weiter.

JEMAND HAT EINEN FEHLER GEMACHT!!!

Sobald jemand einen Fehler macht, müsst ihr die Runde unterbrechen und die unterste Karte vom Zugstapel verdeckt auf den Tisch legen, um den Fehler zu dokumentieren. Ihr alle teilt euch diese Fehlersammlung und auch im Falle, dass mehrere Leute gleichzeitig einen Fehler machen, wird das nur mit 1 Karte bestraft. Liegen jetzt weniger als 3 Karten in eurer Sammlung, beginnt ihr die Runde wieder von vorn. Der Zugstapel wird nicht weitergereicht. Sobald ihr 3 Fehlerkarten angesammelt habt, verliert ihr alle. Setzt die Partie zurück und versucht es erneut.

WER BEGINNT?

Wer vor sich den Zugstapel liegen hat, beginnt die Partie. Alle legen die Hände flach auf den Tisch und sobald ihr bereit seid, beginnt ihr mit dem „Klatsch, klatsch“.

Wisst ihr was? Übt das mal eben, bevor ihr weitermacht! Betrachtet die 1. Runde als Übungsrunde, um sicherzugehen, dass ihr die Karten alle versteht. Fehler werden nicht bestraft. Übt weiter, bis ihr es ausnahmslos alle richtig gemacht habt. Dann beginnt ihr mit genau diesen Karten mit der eigentlichen 1. Runde.

WIR HABEN ES ALLE GESCHAFFT!!!

Falls ihr alle Karten auf dem Tisch ohne Fehler abgehandelt habt, herzlichen Glückwunsch! Verschiebt den Zugstapel um 1 Platz nach links.

Die Person, vor der der Zugstapel jetzt liegt, zieht die obersten 3 Karten und legt sie offen vor sich hin. Sie muss dann 1 davon auswählen und sie den Karten auf dem Tisch hinzufügen. Danach muss sie die 2 übrigen Karten verdeckt unter den Zugstapel legen und beginnt dann die nächste Runde.

Ihr bestimmt die Schwierigkeit der Partie also selbst!

JEMAND HAT EINEN FEHLER GEMACHT!!!

- Als Fehler gilt:
- Ihr sagt nichts oder führt die Handlung auf eurer Karte nicht aus.
 - Ihr sagt den falschen Text oder führt die Handlung auf eurer Karte auszuführen.
 - Ihr sagt den Text oder führt die Handlung einer falschen Karte aus.
 - Ihr sagt den Text oder führt die Handlung einer Karte aus, obwohl ihr nicht an der Reihe seid.
 - Ihr braucht zu lange, um den Text zu sagen oder die Handlung eurer Karte auszuführen.
 - Ihr klatscht im falschen Rhythmus auf den Tisch.
 - Ihr übersieht geltende Kojoten- oder Angriffskarten.

Falls jemand einen Fehler macht, müsst ihr die Runde unterbrechen. Wer den Fehler gemacht hat, zieht die unterste Karte vom Zugstapel und legt sie verdeckt vor sich hin. Sollten mehrere gleichzeitig einen Fehler machen, müssen sie alle jeweils 1 Karte verdeckt vor sich hinlegen. Beginnt dann die Runde wieder von vorne, ohne den Zugstapel weiterzureichen oder neue Karten hinzuzufügen.

ELIMINIERUNG

Sobald eine Person 3 Karten verdeckt vor sich liegen hat, wird sie aus der Partie eliminiert. Alle anderen spielen ohne sie weiter.

Falls ihr eliminiert werdet und der Zugstapel vor euch liegt, verschiebt ihr ihn um 1 Platz nach links und diese Person beginnt dann die nächste Runde.

SIEG

Wer bis zuletzt überlebt, gewinnt die Partie!

EXPERTENMODUS

Ihr alle gewinnt, sobald ihr eine Runde mit 20 Aktionskarten und insgesamt 5 Kojoten- oder Angriffskarten auf dem Tisch beendet (mind. 3 der Kojoten-/Angriffskarten müssen SCHWIERIG sein).

MÖCHTET IHR EINE INDIVIDUELLE HERAUSFORDERUNG?

Hier haben wir ein paar besonders tolle Herausforderungen vorbereitet: Zeigt uns eure Erfolge (und Fehlschläge)!

explodingkittens timferriss @gameofkittens @timferriss

HEY! LIES DIESE ANLEITUNG NICHT!

Ein Spiel lernt man nicht, in dem man Regeln liest. Schau dir lieber dieses Video online an:



www.explodingkittens.com/coyote/how

Ihr könnt dieses Spiel auf zwei Arten spielen: im kompetitiven und im kooperativen Modus (siehe Rückseite).

Am einfachsten startet ihr gleich hier mit dem kompetitiven Modus mit dem Ziel, am Ende der Partie die letzte verbleibende Person im Spiel zu sein.

Falls ihr lieber als Team spielen und gemeinsam gewinnen oder verlieren möchtet, probiert den kooperativen Modus aus.



KRACH MIT KOJOTEN

ANLEITUNG

MATERIAL: 66 Karten | 3–8 Personen | Ab 10 Jahren | 10 Min.

Spielidee von Tim Ferriss
Entwickelt von Exploding Kittens®

KOMPETITIVER MODUS

ZIEL DES SPIELS

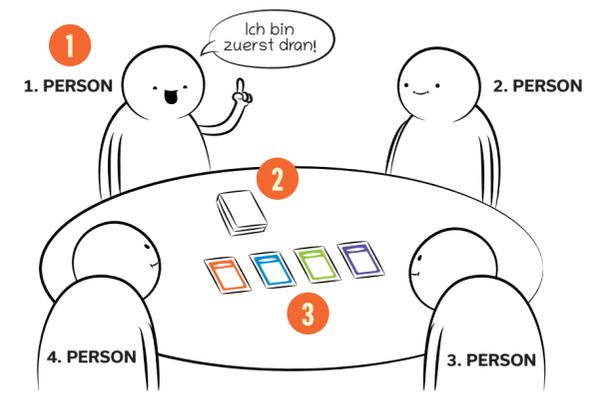
Wer am Ende der Partie als Letztes noch im Spiel ist, gewinnt.

VORBEREITUNG

- Entscheidet euch, wer die Partie beginnt.
- Mischt die Karten und bildet einen verdeckten Zugstapel, den ihr vor die Person legt, die die Partie beginnt.
- Zieht eurer Anzahl entsprechend Karten vom Zugstapel und legt sie offen in der Mitte des Tisches in einer Reihe aus. (Falls ihr also beispielsweise zu viert seid, müsst ihr 4 Karten offen auslegen.)

IHR SEID ZU DRITT? Legt statt der 3 Karten 6 Karten offen in einer Reihe aus.

Falls ihr während der Vorbereitung Kojotenkarten oder Angriffskarten aufdeckt, müsst ihr sie verdeckt unter den Zugstapel legen und sie mit neuen Karten ersetzen. Wiederholt den Vorgang, falls nötig, und mischt dann den Zugstapel.



SPIELABLAUF

Wer als Erstes an der Reihe ist, handelt die 1. Karte ab. Danach handelt die nächste Person im Uhrzeigersinn die 2. Karte ab und so weiter.

Um das Timing für die Aktionen festzulegen, müsst ihr ALLE vor jeder Aktion 2-mal mit beiden Händen auf den Tisch klatschen (orientiert euch einfach an dem Song „We Will Rock You“ von Queen®).

BEISPIEL FÜR 4 PERSONEN UND FOLGENDE KARTEN:

Scannt den Code für eine Beispielrunde:



Hier liegen mehr Karten auf dem Tisch als mitspielende Personen. Das kommt daher, dass ihr im Lauf der Partie weitere Karten hinzufügt.

SO WÜRDIE RUNDE ABLAUFEN:



Ihr handelt die Karten immer von links nach rechts ab.

Nach der letzten Aktionskarte müsst ihr nicht klatschen.

Weiter auf der Rückseite →