

stickers

SPIELANLEITUNG

Willkommen zur **SWAG** – der **Supercoolen Wegkleb Austausch Gruppe**! Wer hat die beeindruckendste Sammlung? Die seltenste? Die abwechslungsreichste? Es liegt an euch, das herauszufinden. Ihr seid zusammengekommen, um nach dem wichtigsten Titel in der Welt der Sticker zu greifen: **Größte Sticker-Legende der Galaxie!** Nichts ist wertvoller.

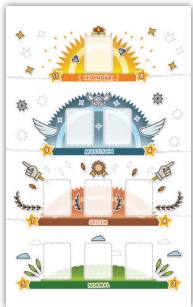
ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

In **stickers** versucht ihr, möglichst viele Karten eines Sets zu sammeln und im Besitz der größten Sammlungen zu sein. Allerdings ist jedes Set unterschiedlich viele Punkte wert! Nur wer es schafft, die seltensten und wertvollsten Sets zu sammeln, gewinnt!

stickers entwickelt sich ständig weiter: Nach jeder Partie entdeckt ihr durch das Öffnen von Booster-Packs neue Regeln und Spielinhalte, je nachdem, welche Entscheidungen **ihr** getroffen habt.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan



1 Spielhilfe /
Kampagnenbogen



1 Startmarker



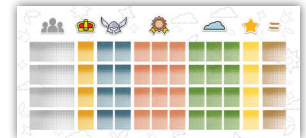
108 Setkarten



9 Setmarker



1 Wertungsblock



9 Set-
Booster



6 Power-
Booster






SPIELAUFBAU

- 1 Stellt die Schachtel in die Tischmitte und klappt den Spielplan aus.
- 2 Mischt alle Setmarker und verteilt sie zufällig auf die Felder des Spielplans.
- 3 Steckt die Spielhilfe seitlich in die Schachtel.

ALBUM ?
Dein persönlicher
Spielbereich vor
dir wird „Album“
genannt.



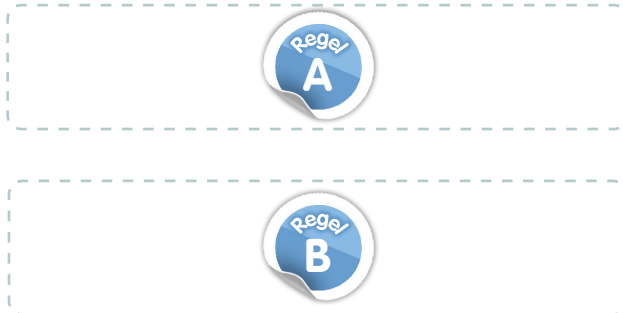
4. Bereitet den Setkarten-Stapel vor:

- **Spiel zu viert:** Nehmt alle Karten.
- **Spiel zu dritt:** Entfernt alle Karten mit .
- **Spiel zu zweit:** Entfernt alle Karten mit  und .



5. Mischt den Setkarten-Stapel, dann:

- Zieht für jede mitspielende Person 3 Karten, mischt sie zusammen und legt sie verdeckt als **Vorrat** beiseite.
- Zieht 6 Karten vom Setkarten-Stapel und legt sie aufgedeckt als **Auslage** unter dem Spielplan bereit.
- Zieht jeweils 6 Karten vom Setkarten-Stapel als Starthand.



6. Wer zuletzt einen Sticker aufgeklebt hat, beginnt und nimmt sich den Startmarker.

TIPPS ZUM MISCHEN 

Um die Karten und aufgeklebten Sticker beim Mischen nicht zu beschädigen, bildet am besten mehrere gleich große Stapel. Ihr könnt zum Beispiel 6 Stapel getrennt voneinander mischen und sie anschließend aufeinander legen, um einen gemeinsamen Stapel zu bilden.

Kartenaufbau



LEERE FELDER

Über mehrere Partien klebt ihr auf leere Felder der Setkarten zusätzliche Sticker auf. Dadurch werden die Karten (für die folgenden Partien) wertvoller.



SPIELABLAUF



Ihr seid abwechselnd im Uhrzeigersinn am Zug.
In deinem Zug führst du die folgenden Aktionen durch:

1. Nimm eine Karte aus der Auslage.
2. Spiele eine Sammlung.
3. Fülle deine Hand und die Auslage auf.

1. Nimm eine Karte aus der Auslage

Überlege gut, welche Karte du nimmst!

Wähle **1 Karte** aus der Auslage und nimm sie auf die Hand.
Fülle die Auslage noch nicht auf.



2. Spiele eine Sammlung

Zeit, deine Sammlung zu präsentieren!

Spieler eine Sammlung von deiner Hand und lege sie in dein Album (vor dich).
Eine Sammlung besteht aus beliebig vielen Karten, solange sie vom **selben Set stammen** (z. B. nur Astromaus-Karten).



Wenn du eine Sammlung in dein Album spielst, lege die Karten so übereinander, **dass nur der Bereich mit den Siegpunkten (Sterne) sichtbar ist**. Hast du bereits eine Sammlung desselben Sets in deinem Album, lege die neuen Karten **auf** die bestehende Sammlung, um sie zu erweitern. Ansonsten bilde eine neue Sammlung.

Führe dann die Effekte der Karte(n) aus, die du soeben gespielt hast.

- **Sammlungsbonus**
- **Kombosticker**

Du darfst diese beiden Effekte in **beliebiger** Reihenfolge ausführen.

Karten, die durch Kombosticker-Effekte gespielt werden, zählen **nicht** zum Sammlungsbonus (siehe Seite 5).

OFFENE KARTE

Als „**offene Karte**“ zählt die oberste (nicht verdeckte) Karte einer Sammlung.

Sammlungsbonus (ein Mal pro Zug)

Je größer deine Sammlung, desto besser dein Bonus!

Je nachdem, wie viele Karten du **von deiner Hand** gespielt hast, darfst du den entsprechenden Effekt (und keinen anderen!) von der folgenden Liste aktivieren:



Max. 2 gespielte Karten:
Wähle 2 Karten aus der Auslage
und nimm sie auf die Hand.



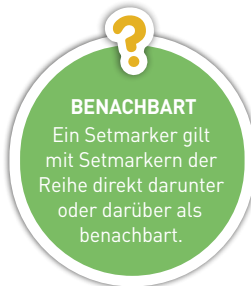
Mind. 3 gespielte Karten:
Tausche 2 benachbarte Set-
marker auf dem Spielplan aus.



Kombosticker

Auf manchen Karten befinden sich Kombosticker. Sie aktivieren zusätzliche Effekte!

Wenn du eine Karte mit einem oder mehreren Kombostickern spielst, kannst du ihre Effekte **jederzeit** in deinem Zug aktivieren (in beliebiger Reihenfolge).



Darfst du durch einen Sammlungsbonus oder Kombosticker-Effekt eine Karte spielen, die auch Kombosticker hat, kannst du die Effekte der Karte ebenfalls aktivieren. Das gilt für alle so gespielten Karten.

Kombosticker-Effekte



Ziehe die oberste Karte vom Setkarten-Stapel und spiele sie in dein Album.



Wähle eine Person und nenne ein Set. Die gewählte Person muss dir eine Karte des genannten Sets von ihrer Hand geben. Dann zieht sie eine neue Karte vom Setkarten-Stapel. Hat die Person keine Karte des genannten Sets, ziehe eine Karte vom Setkarten-Stapel.



Beispiel

Bea nimmt einen **Graf Oink** aus der Auslage auf die Hand (siehe **1.** auf Seite 4).

Dann spielt sie eine **Sammlung** aus 3 **Astromäusen** (siehe **2.** auf Seite 4). Die offene Karte der Sammlung hat einen **Stapel**-Kombosticker, mit dem sie eine Karte vom Setkarten-Stapel in ihr Album spielen darf.

Die gezogene Karte ist ein **Mümmelmagier**, der einen **?**-Kombosticker hat. Bea kann sofort eine Person wählen, von der sie eine Karte erhält.

Anschließend aktiviert sie den Effekt des **Sammlungsbonus** (**Astromaus**) und tauscht die benachbarten Setmarker der **Astromaus** und des **Geekosaurus** auf dem Spielplan miteinander.



3. Fülle deine Hand und die Auslage auf

Sammele noch mehr Sticker!

Fülle deine Hand auf, indem du solange Karten vom Setkarten-Stapel ziehst, bis du wieder 6 Karten auf der Hand hast. Hast du bereits 6 Karten auf der Hand, ziehe keine Karten (hast du mehr als 6 Karten auf der Hand, lege keine Karten ab).

Fülle dann die Auslage auf, indem du so lange Karten vom Setkarten-Stapel ziehst, bis 6 Karten in der Auslage liegen. Dann ist die nächste Person am Zug.

Stapel leer? Füllst du eine Hand oder die Auslage auf und der Setkarten-Stapel ist leer, nimm Karten aus dem **Vorrat**. Fülle erst deine Hand und anschließend die Auslage auf.

Ist auch der Vorrat leer, beendet die aktuelle Runde (so dass alle gleich viele Züge hatten) und geht anschließend zum **Spielende** über.

SPIELENDE

Das ist deine letzte Chance, deine Sammlung zu vergrößern!

Bevor ihr mit der Endwertung beginnt, wählt alle gleichzeitig jeweils eine Karte geheim von eurer Hand. Deckt die Karten dann **gleichzeitig** auf. Fügt die Karte der passenden Sammlung eures Albums hinzu (falls vorhanden). Habt ihr noch andere Karten desselben Sets auf eurer Hand, fügt sie ebenfalls der Sammlung hinzu. **Ignoriert Effekte von Sammlungsbonussen und Kombostickern.**

ENDWERTUNG

Die Seltenheit jedes Sets kann sich im Verlauf der Partie ändern. Seltener Sets geben euch mehr Punkte, wenn ihr die größte Sammlung davon habt!

Nutzt den Wertungsblock, um eure Siegpunkte (SP) festzuhalten.

Mehrheit

Zählt die Karten jedes Sets in euren Sammlungen.



Überprüft auf dem Spielplan, welche Seltenheit die Sets haben und wie viele Punkte es dafür gibt. Wer die **größte Sammlung** eines Sets hat, erhält die **größere Punktzahl**, wer die **zweitgrößte Sammlung** hat, erhält die **kleinere Punktzahl**. Bei einem Unentschieden erhalten alle daran Beteiligten die Punktzahl des geteilten Rangs und der nächste Rang wird übersprungen.



Im **Spiel zu zweit** werden nur die Punkte für die größte Sammlung verteilt. Die zweitgrößte Sammlung geht leer aus.

Sterne

Zählt jeweils die Sterne in jedem Album. Jeder Stern gibt euch 1 Siegpunkt.



Beispiel

Bea hat 4 **Corkönige** in ihrem Album. Damit hat sie die **größte Sammlung** dieses Sets und erhält 11 SP. Oliver und Vincent haben jeweils 2 **Corkönige**. Damit haben sie die **zweitgrößte Sammlung** dieses Sets und erhalten jeweils 8 SP. Roman hat nur 1 **Corkönig** und erhält keine Punkte.

			
Bea	11		
Oliver	8		
Roman	-		
Vincent	8		



Größte Sammlung

Zweitgrößte Sammlung

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei einem Unentschieden gewinnt, wer von den daran Beteiligten die größte Sammlung mit höherer Seltenheit hat (bei Sets mit gleicher Seltenheit zählen die weiter links liegenden als seltener).

Räumt das Spiel aber erst weg, wenn ihr dazu aufgefordert werdet ...

STOP

Ihr seid nun bereit für eure erste Partie und könnt loslegen! Habt ihr die erste Partie beendet, könnt ihr hier weiterlesen.

Stickers ist ein Spiel, das sich weiterentwickelt. Zwischen den Partien schaltet ihr zusätzliche Inhalte frei. **Ihr** entscheidet, wie sich das Spiel entwickelt und wie sich die Sets verändern.

Dreht nach eurer ersten Partie die Spielhilfe auf die Rückseite.

Schreibt eure Namen jeweils in eines der Kästchen, um die Kampagne zu beginnen und euren Fortschritt festzuhalten.



Der Bereich unten ist euer Kampagnenfortschritt.

BOOSTER ÖFFNEN



Nach jeder Partie öffnet ihr einen neuen Booster. Der Kampagnenfortschritt zeigt an, welchen Booster ihr öffnen dürft. Ihr müsst immer den Booster öffnen, der auf dem am weitesten links sichtbaren Feld abgebildet ist.

Es gibt zwei Arten von Boostern:



Power-Booster:

Wenn ihr einen Power-Booster öffnen dürft, öffnet den Power-Booster mit der abgebildeten Zahl.



Set-Booster:

Wenn ihr einen Set-Booster öffnen dürft, öffnet einen zufälligen Set-Booster.

Beispiel

Nach eurer ersten Partie öffnet ihr den **Power-Booster 1**.



In jedem Booster findet ihr Sticker für die Kampagne:

- Wer die Partie gewonnen hat, klebt den Trophäen-Sticker in das eigene Kästchen.
- Überklebt mit dem Booster-Sticker das am weitesten links sichtbare Feld des Kampagnenfortschritts.



STICKER AUFKLEBEN



Wenn ihr neue Sticker bekommt, verteilt sie gleichmäßig an alle.

Klebt eure Sticker jeweils auf Karten in euren Alben. Ihr dürft Sticker immer nur auf freie Felder (mit gestricheltem Rand) einer Karte kleben.




Für kosmetische Sticker gibt es keine bestimmten Felder. Klebt sie dorthin, wo ihr mögt!

Spiel zu zweit

Legt alle Sticker mit  und  beiseite. Falls im Verlauf der Kampagne neue Personen dazukommen, klebt die Sticker auf zufällige Karten.

Spiel zu dritt

Legt alle Sticker mit  beiseite. Falls im Verlauf der Kampagne eine vierte Person dazukommt, klebt die Sticker auf zufällige Karten.