



ZIEGE AN BORD

DIE REGELN

2–6 Personen | Alter 7+ | 10 Min.

HIER GEHT'S LOS

MATERIAL: 60 Karten | 5 Rettungsringe

UM WAS GEHT'S?

Ihr legt eure Karten nacheinander in einem 3×3-Raster aus. Sobald ihr 3 gleiche Karten in einer Reihe, Spalte oder Diagonalen seht, schnappt euch einen Rettungsring. Aber beeilt euch, denn es gibt nicht genug für alle! Die langsamste Person erhält eine Flut von Karten.

Wer zuerst keine Karten mehr hat, gewinnt!

VORBEREITUNG

- 1 Mischt alle **60 Karten** und teilt sie so aus, dass jeder gleich viele **verdeckte** Karten hat. Seht euch eure Karten NICHT an. Dies ist euer jeweiliges **Deck**.

Haltet euer Deck in der Hand oder legt es auf den Tisch – Hauptsache es ist für alle sichtbar.

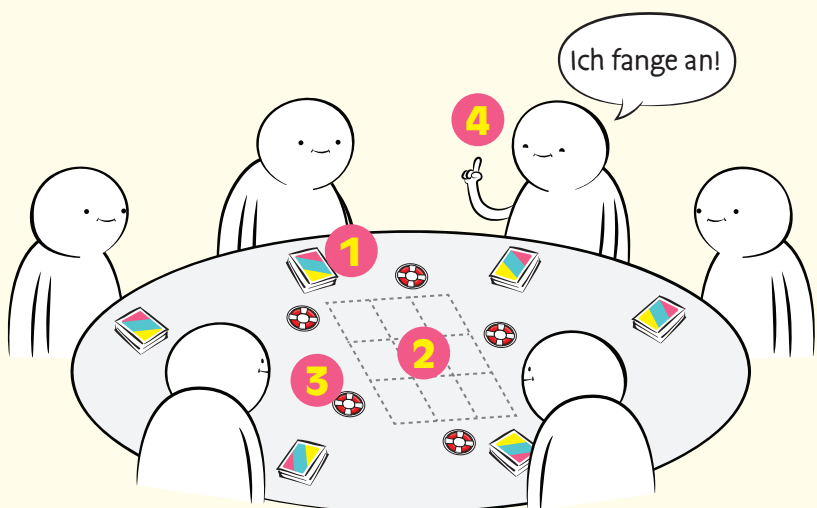
- 2 Lasst Platz für ein **3×3-Kartenraster** in eurer Mitte (dazu später mehr).
- 3 Nehmt 1 **Rettungsring** weniger, als ihr Personen seid:

Anzahl der Personen	2	3	4	5	6
Anzahl der Rettungsringe	1	2	3	4	5

Verteilt die Rettungsringe gleichmäßig um den freien Platz des Kartenrasters. (Je mehr Rettungsringe alle erreichen können, desto besser.)

Legt die übrigen Rettungsringe zurück in die Schachtel. Ihr braucht sie nicht.

- 4 Entscheidet gemeinsam, wer beginnt.



KOMM, LEG DIE ANLEITUNG WEG!

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



WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/ROWYOURGOAT/HOW

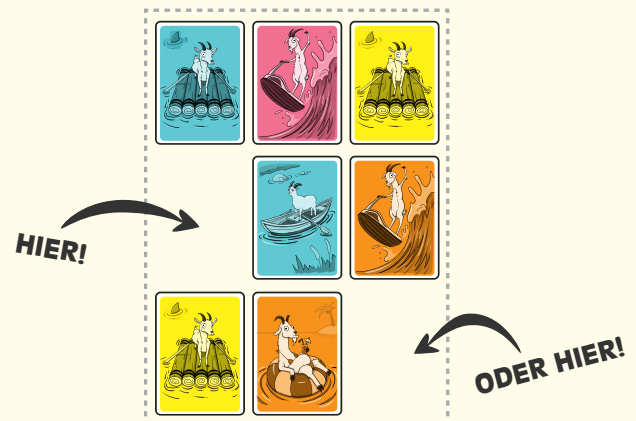
KARTEN LEGEN

Wer anfängt, deckt die oberste Karte seines Decks auf und legt sie in das Raster.

Danach darf sofort die Person links daneben ihre Karte ins Raster legen – ihr spielt im Uhrzeigersinn.

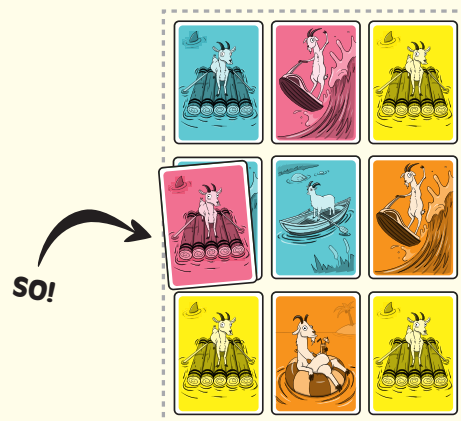
DAS RASTER

Stelle dir das Raster wie ein „Drei gewinnt“-Spielfeld vor – 3 Karten breit und 3 Karten hoch. Lege deine Karte in ein leeres Feld des Rasters (sofern noch eins frei ist).



Da das Raster zu Beginn der Partie noch komplett leer ist, darfst du deine Karte auf ein beliebiges Feld legen.

Ist das Raster voll, lege deine Karte auf eine andere Karte im Raster.



SCHAU DIR DEINE KARTEN NICHT AN!

Entscheide dich zuerst, wohin du deine oberste Karte legen willst. Decke sie dann so auf, dass sie **von dir weg zeigt**, damit du sie nicht vor den anderen siehst

Denk dran: Fühlt es sich nach Schummeln an, ist es Schummeln!

FORTSETZUNG AUF DER RÜCKSEITE →

DIE KARTEN

Jede Karte hat eine **Bootsart** und eine **Farbe**. Es gibt 4 Bootsarten:



Ruderboot



Floß



Schwimmring



Jetski

und 4 Farben:



Pink



Blau



Orange

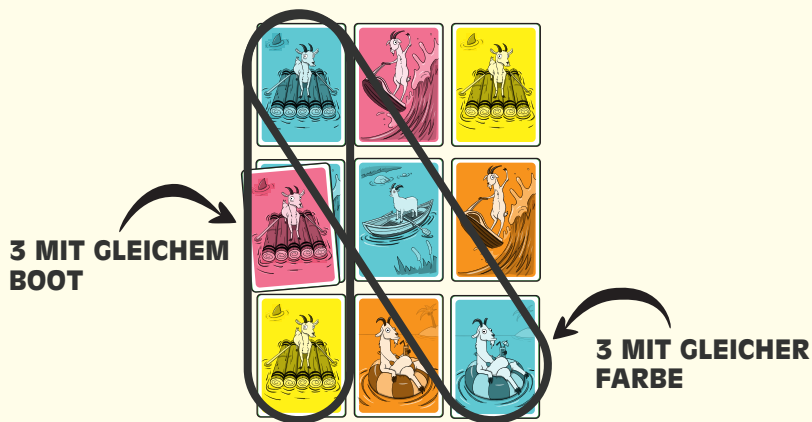


Gelb

STAPEL UND SETS

Als **Stapel** wird jedes Rasterfeld bezeichnet, in dem sich Karten befinden (auch wenn dort nur 1 Karte liegt).

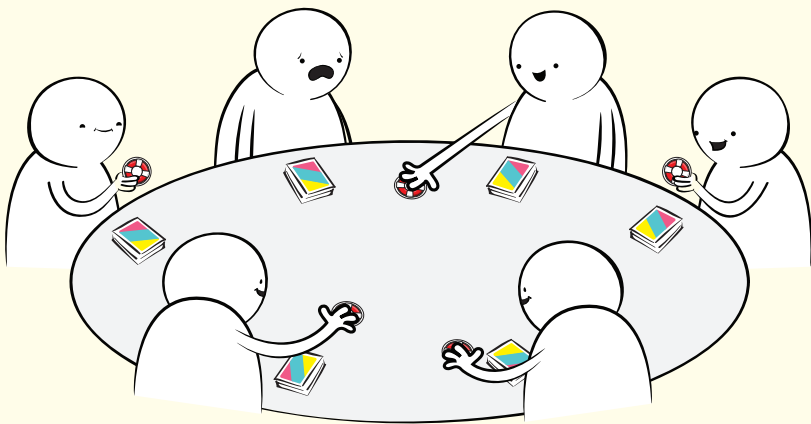
Ein **Set** besteht aus 3 Stapeln in einer Reihe, Spalte oder Diagonalen, die entweder die gleiche Farbe **ODER** das gleiche Boot zeigen.



Nur die oberste Karte eines Stapels zählt.

DA, EIN SET!

Durch jede Karte, die ihr in das Raster legt, kann ein Set entstehen. Hast du ein Set entdeckt, schnapp dir schnell 1 der Rettungsringe! Es gibt 1 weniger als ihr Personen seid, also bleibt immer jemand ohne Rettungsring zurück.



Es ist okay, falls du nicht am schnellsten bist – aber sei nicht am langsamsten!

Hast du einen Rettungsring, bist du in Sicherheit. Falls nicht, nimm alle 3 Stapel des Sets und lege sie verdeckt unter dein Deck.

Denk dran: Je höher die Stapel werden, desto mehr Karten musst du nehmen, falls du am langsamsten bist!

MEHRERE SETS?

Gibt es mehrere Sets im Raster, nimm die 3 Stapel eines Sets deiner Wahl.

Am besten wählst du das Set mit den wenigsten Karten!



Lass alle anderen Sets im Raster liegen.

RETTUNGSRINGE

Warst du die langsamste Person, nimm die 3 Stapel des Sets. Legt dann alle Rettungsringe zurück und verteilt sie gleichmäßig um das Raster. Die Person links neben dir ist dann an der Reihe und deckt ihre oberste Karte auf.

Denk dran: Wenn es leere Felder gibt, musst du deine Karte auf ein leeres Feld legen.

DU HAST'S VERMASSELT

LEGST DU EINE KARTE:

- nachdem du sie dir angesehen hast, oder
- außerhalb des Rasters, oder
- auf einen Stapel, obwohl es ein leeres Feld gibt, oder
- obwohl du nicht am Zug bist,

nimm diese Karte zurück und lege sie **verdeckt** unter dein Deck. Dein Zug ist zu Ende.

NIMMST DU EINEN RETTUNGSRING, OBWOHL

- du dir bereits einen geschnappt hast, oder
- es kein Set gibt (weil du dich verguckt hast oder weil jemand eine Karte eines Sets bedeckt hat, bevor jemand einen Rettungsring genommen hat),

nimm einen beliebigen Stapel des Rasters und lege die Karten **verdeckt** unter dein Deck. Die Person links neben dir ist dann am Zug und deckt ihre oberste Karte auf.

SIEG

Befindet sich in deinem Deck nur noch 1 Karte, rufe „Ziege an Bord!“, um die anderen darüber zu informieren.

Nun musst du nur noch zwei Dinge tun, um zu gewinnen:

- 1 Lege deine letzte Karte wie gewohnt ins Raster (danach machen die anderen ohne dich weiter).
- 2 Schnapp dir 1 Rettungsring, sobald du oder ein anderer ein Set entdeckt!

VORSICHT

Falls ein anderer auf dich zeigt und „Ziege über Bord!“ ruft, bevor du „Ziege an Bord!“ ruft, nimm 1 beliebigen Stapel und lege die Karten verdeckt unter dein Deck.

Wer zuerst keine Karten mehr hat **und** sich 1 Rettungsring schnappt, gewinnt die Partie!

GLEICHSTAND

Haben mehrere Personen keine Karten mehr und schnappen sich 1 Rettungsring, gewinnen sie gemeinsam!