



BETTA



Heute ist es endlich soweit, ihr beginnt euren ersten Arbeitstag bei Bettys Haustiere, der beliebtesten Tierhandlung der Stadt! Die Ladenbesitzerin Betty hat eine sehr wichtige Aufgabe für euch. Hört gut zu, denn ihr erhaltet Punkte, je nachdem, wie gut ihr Bettys Anweisungen befolgt:

„Ihr müsst unsere Bettas in Regalen mit jeweils 9 Plätzen (3x3) präsentieren. Die Kunden mögen es besonders, wenn ihr sie in bestimmten Mustern präsentiert. Außerdem mögen sie es, wenn ihr viele Tiere der gleichen Farbe in einem Regal ausstellt.“

SPIELZIEL

Ordnet die Bettas so an, dass ihr Punkte erhaltet. Wer die meisten Punkte erhält, gewinnt.

SPIELMATERIAL



48 Bettakarten (je 12 Stück in 4 Farben)
und 4 Punktemarker

12 Bettas-Bettakarten
und 1 Punktemarker



10 Regalkarten



12 Musterkarten
(je 4 einfache, fortgeschrittene und für Experten)



1 Punktetafel

MITARBEITERSPIEL (2-4 SPIELER)



Hier findet ihr ein kurzes Erklärvideo (Englisch):
jeuxsynapsesgames.com

SPIELAUFBAU (BEISPIEL FÜR 3 SPIELER)

- 1 Legt für ein Spiel mit 2/3/4 Spielern 5/6/8 Regalkarten in die Tischmitte.
- 2 Mischt die Musterkarten und zieht 2 zufällige Karten jeder Schwierigkeit. Legt diese 6 Karten aufgedeckt neben die bereits ausliegenden Regalkarten. Die übrigen Musterkarten kommen zurück in die Spielschachtel.
- 3 Jeder von euch wählt eine Farbe und nimmt sich die 12 Bettakarten und den Punktemarker seiner Farbe.
A - Lege deinen Punktemarker mit der hellen Seite nach oben neben die Punktetafel.
B - Mische deine Bettakarten und lege sie als verdeckten Stapel vor dir ab.
Lege dann die obersten 2 Bettakarten zurück in die Spielschachtel, ohne sie dir anzusehen.
C - Nimm die nun oberste Bettakarte von deinem Stapel und lege sie aufgedeckt auf ein leeres Regalfeld.
D - Ziehe 3 Bettakarten von deinem Stapel als Starthand.

Wer zuletzt eine Tierhandlung besucht hat, ist Startspieler.



SPIELABLAUF

Das Spiel beginnt mit dem Startspieler, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Legt abwechselnd Bettakarten ab, um Muster zu kreieren und die Regale mit eurer Farbe zu füllen. Das Spiel endet, sobald jeder Spieler nur noch 2 Karten auf der Hand hat oder wenn alle Regale vollständig mit Bettas gefüllt sind.

DEIN SPIELZUG

LEGEN

Während deines Zugs musst du eine der Bettakarten aus deiner Hand auf ein noch nicht volles Regal deiner Wahl legen.

Du kannst die Bettakarte dabei beliebig drehen und darfst bereits ausliegende Bettas überdecken.

PUNKTEN

- A. Du erhältst 2 Punkte (2), falls du deine Bettakarte auf ein leeres Regal gelegt hast.
- B. Falls du ein Muster kreierst hast (siehe Muster auf S.4), erhältst du den Punktwert (1/2/3/4), der diesem Muster entspricht. Falls du mehrere Muster kreierst hast, erhältst du nur Punkte für das wertvollste Muster.

Beispiel: Du hast in einem Spielzug ein einfaches und ein fortgeschrittenes Muster kreiert, erhältst aber nur die Punkte für das wertvollere Muster (in diesem Fall 5 Punkte für das fortgeschrittene Muster).

Verwende deinen Punktemarker, um deine Punkte auf der Punktetafel anzuzeigen.

Drehe deinen Punktemarker auf die dunkle Seite, sobald du 50 Punkte erreicht hast. Die dunkle Seite bedeutet +50 Punkte.

Hinweis: Falls deine Karte nicht die erste Bettakarte in einem Regal ist und du mit ihr kein Muster kreierst, erhältst du in diesem Zug keine Punkte.

ZIEHEN

Ziehe 1 Bettakarte von deinem Stapel, um deine Hand auf 3 Bettakarten aufzufüllen.

Damit ist dein Spielzug beendet. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn beginnt seinen Spielzug.



MUSTER

Die Musterkarten zeigen ein Muster aus weißen Feldern.

Du kreierst ein Muster, sobald:

- Bettas derselben Farbe den weißen Feldern einer Musterkarte entsprechend ausliegen **und**
- mindestens einer dieser Bettas auf deiner gerade gelegten Karte ist.



Es spielt keine Rolle:

- Welche Spielerfarbe die Bettas haben.
- Welche Ausrichtung das Muster hat und ob es auch schon vorher da war.

Muster können von allen Spielern mehrfach im Spielverlauf gewertet werden.

SPIELENDE

Das Spielende tritt ein, sobald:

- Jeder Spieler nur noch 2 Bettakarten auf der Hand hat **oder**
- alle Regale vollständig mit Bettas gefüllt sind.

REGALPUNKTE

Am Spielende erhaltet ihr für die Regale Punkte entsprechend der Tabelle unten. Jeder Spieler erhält dabei Punkte, je nachdem, wie viele Bettas seiner Farbe sich im jeweiligen Regal befinden:

Bettas im Regal	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Punkte für das Regal	0	0	1	3	6	10	15	15	15



Beispiel: Rosa erhält 10 Punkte für das erste Regal, 6 Punkte für das zweite Regal, 1 Punkt für das dritte Regal und 0 Punkte für die restlichen Regale. Somit erhält Rosa durch die Regale 17 Punkte.

Wer insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt!

GLEICHSTAND

- Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der die meisten sichtbaren Bettas in den Regalen hat.
- Besteht auch dann noch ein Gleichstand, gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler, der mehr Bettas in dem Regal hat, für das er die meisten Punkte erzielt.
- Besteht dann immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

BETTY SPIELT MIT (2-5 SPIELER)

Wenn ihr das Spiel gut kennt, könnt ihr auch als die Besitzerin Betty spielen. Sie ist eine asymmetrische Spielerin, für die andere Regeln gelten. Es gelten die folgenden wichtigen Unterschiede:

BETTYS SPIELAUFBAU

- 1 - Legt für ein Spiel mit 2/3/4/5 Spielern 5/6/8/10 Regalkarten in die Tischmitte.
- 2 - Wenn du als Betty spielst, musst du:
 - A - Bettys Bettakarten und den grauen Punktemarker nehmen. Betty hat keine bestimmte Farbe, daher enthält dein Stapel dieselbe Anzahl an Karten aller Farben.
 - B - Deinen Punktemarker mit der hellen Seite nach oben neben die Punkttafel legen.
 - C - Deine Bettakarten mischen und die obersten **3** Bettakarten zurück in die Spielschachtel legen, ohne sie dir anzusehen.
 - D - 3 Bettakarten von deinem Stapel als Starthand ziehen.

Achtung: Lege die oberste Bettakarte deines Stapels **nicht** auf ein Regal!
Betty ist die Startspielerin.

DEIN SPIELZUG

Als Betty läufst dein Spielzug nach den normalen Regeln ab:

1. Legen, 2. Punkten und **3. Ziehen**.

MUSTER

Die Regeln für Muster folgen den normalen Regeln.

SPIELLENDE

Das Spielende folgt den normalen Regeln.



BETTYS REGALPUNKTE

Am Spielende erhält Betty Punkte, je nachdem, wie viele **leere** Felder in jedem Regal sind:

Leere Felder pro Regal	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Bettys Punkte pro Regal	0	8	7	6	5	4	3	2	2	2



Beispiel: Betty erhält 6 Punkte für das erste Regal, 7 Punkte für das zweite Regal, 8 Punkte für das dritte Regal und 0 Punkte für die restlichen Regale. Somit erhält Betty durch die Regale 21 Punkte.

GLEICHSTAND

Falls Betty am Gleichstand beteiligt ist, gewinnt sie! Ansonsten gelten die normalen Regeln.

SOLOSPIEL

Stelle dich der Herausforderung mit diesem kniffligen Solospiel.

SPIELAUFBAU

- 1- Lege 3 Regale in die Tischmitte.
- 2- Lege 6 Musterkarten neben die Regale, ganz wie im normalen Spiel.
- 3- Nimm 1 Punktemarker deiner Wahl und lege ihn mit der hellen Seite nach oben neben die Punktetafel.
- 4- Bereite deine Bettakarten vor:
 - A- Bettys Bettakarten kommen zurück in die Spielschachtel. Sie werden im Solospiel nicht benötigt.
 - B- Mische alle Bettakarten und teile dir 15 zufällige Bettakarten aus. Die restlichen Bettakarten kommen zurück in die Spielschachtel.
 - C- Ziehe 3 Bettakarten von deinem Stapel als Starthand.

SPIELABLAUF

Lege Bettakarten ab, um Muster zu kreieren und fülle jedes Regal mit so vielen Bettas **derselben Farbe**, wie du kannst.

DEIN SPIELZUG

Der Spielzug folgt den normalen Regeln: **1. Legen**, **2. Punkten** und **3. Ziehen**.

MUSTER

Die Regeln für Muster folgen den normalen Regeln.

SPIELENDE

Das Spielende tritt ein, sobald:

- Du alle 15 Bettakarten gespielt hast **oder**
- alle Regale vollständig mit Bettas gefüllt sind.

REGALPUNKTE

Bestimme für jedes Regal, welche Bettafarbe die meisten Punkte erhalten würde und erhalte dann Punkte entsprechend dieser Tabelle:

Anzahl der besten Farbe pro Regal	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Deine Punkte pro Regal	0	0	1	3	6	10	15	21	28



Beispiel: Du erhältst 6 Punkte für die ersten beiden Regale (Rosa würde jeweils die meisten Punkte erhalten) und 3 Punkte für das dritte Regal (Grün würde die meisten Punkte erhalten). Somit erhältst du durch die Regale 15 Punkte.

MITARBEITERWERTUNG

Weniger als 70: Praktikant/in

70–84: Auszubildende/r

85–99: Mitarbeiter/in des Monats

100–114: Teamleiter/in

115 und mehr: Boss

ZUSAMMENFASSUNG DER PUNKTEVERGABE

Während des Spiels erhaltet ihr 2 Punkte, sobald ihr eine Bettkarte auf ein leeres Regal legt. Sobald ihr ein Muster kreiert, erhaltet ihr den Punktwert, der diesem Muster entspricht. Am Spielende gibt es zusätzliche Punkte für die Regale.

REGALPUNKTE IM MITARBEITERSPIEL

Bettas im Regal	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Punkte für das Regal	0	0	1	3	6	10	15	15	15

REGALPUNKTE FÜR BETTY

Leere Felder pro Regal	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Bettys Punkte pro Regal	0	8	7	6	5	4	3	2	2	2

REGALPUNKTE IM SOLOSPIEL

Anzahl der besten Farbe pro Regal	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Deine Punkte pro Regal	0	0	1	3	6	10	15	21	28

CREDITS

Spieldesign: Ikhwan Kwon
Spielentwicklung: Carl Brière
Illustrator: Chris Setra
Künstlerische Leitung: Marie-Elaine Bérubé
Grafikdesigner: Marie-Elaine Bérubé
Redaktion: Adam Marostica
Herausgeber: Jeux Synapses Games Inc.

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Sven Biberstein
Redaktion: Sabine Machaczek
Besonderer Dank an: Andreas Eichwald,
Jannes Rupf, Jan Wegner



© 2022 Jeux Synapses Games Inc.

Kein Teil dieses Produkts darf ohne schriftliche Genehmigung des Herstellers reproduziert werden:

Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
Qc J0P 1M0, Kanada

www.jeuxsynapsesgames.com

  @jeuxsynapsesgames