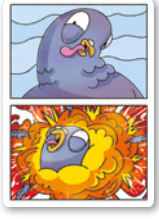
TAUBEN-EXPLOSION

Spielregel

SPIELMATERIAL

88 Suchkarten

30 Explosions-karten



20 Tauben-karten

2 Übersichts-karten

SPIELAUFBAU

1. Trennt und mischt die Kartenstapel (**Such-**, **Explosions-** und **Taubenkarten**) und legt sie in die Mitte der Spielfläche.
2. Jeder Spieler zieht **1 Taubenkarte** und legt sie offen vor sich ab.
3. Jeder Spieler zieht **4 Suchkarten** und nimmt sie auf die Hand.
4. Wem als Letzter eine Taube auf den Kopf gekackt hat, ist **Startspieler**.

KARTENBESCHREIBUNG

Die **Taubenkarten** stellen die Tauben dar, die ihr während des Spiels füttern oder beschützen müsst. Sie werden mit der Vorderseite nach oben vor euch gelegt. Jede Taubenkarte bietet eine **besondere Fähigkeit**. Sobald eine Taube glücklich wird oder explodiert, wird die Taubenkarte auf die verdeckte Seite gedreht und der Spieler zieht eine neue Taubenkarte, um das Spiel fortzusetzen.

Sowohl der Suchstapel als auch der Explosionsstapel enthalten **Futter-** und **Aktionskarten**.

Futterkarten

Futterkarten: Spiele diese Karten von links nach rechts neben eine Taube (entweder neben deine oder die eines Mitspielers). Sie bleiben offen von links nach rechts neben der Taubenkarte oder anderen ausgespielten Futterkarten liegen. Jede Futterkarte hat einen Wert (X), der dazu beiträgt, eine Taube glücklich zu machen und kann ein 💩-Symbol zeigen.

Aktionskarten

Aktionskarten: Ihr Effekt wird angewendet, sobald die Karte gespielt wird. Danach wird sie abgelegt.

ZIEL DES SPIELS

Der Spieler, der es als Erster schafft:

- **2 glückliche Tauben** (in Spielen mit 4 oder 5 Spielern) zu haben, oder
- **3 glückliche Tauben** (in Spielen mit 2 oder 3 Spielern) zu haben,

gewinnt das Spiel. Alternativ hat der Spieler gewonnen, der als Letzter im Spiel übrig bleibt.

SPIELABLAUF

Das Spiel ist in Runden unterteilt. Der Startspieler beginnt jede Runde und weiter geht es im Uhrzeigersinn. Während eines Zuges könnt ihr eine der beiden folgenden Aktionen durchführen:

- **Suchen:** Ziehe 2 Karten vom Suchstapel. Falls der Stapel leer ist, mischt ihr den Ablagestapel und bildet einen neuen Suchstapel.

oder

- **Füttern:** Spiele bis zu 2 Karten (Nahrungs- und Aktionskarten) von deiner Hand.

Die einzige Einschränkung beim Spielen von Karten ist, dass jeder Spieler pro Zug nur 1 Futterkarte auf gegnerische Tauben spielen darf.

Die möglichen Kombinationen, die ihr in eurem Zug spielen könnt, sind:

2 Futterkarten auf die eigene Taube
1 Futterkarte auf die eigene Taube **und 1 Futterkarte** auf eine gegnerische Taube
1 Futterkarte wohin du willst **und 1 Aktionskarte**
2 Aktionskarten
1 Futterkarte wohin du willst
1 Aktionskarte

Ihr dürft die Karten in beliebiger Reihenfolge spielen, aber ihr müsst den Effekt jeder Karte anwenden, bevor ihr die nächste Karte spielt.

Sobald ein Spieler seinen Zug beendet hat, geht das Spiel mit dem Spieler zu seiner Linken weiter.

WICHTIG! Aktionskarten mit einem Ausrufezeichen gelten als **Sofortkarten**. Sofortkarten zählen nicht zum Limit von 2 Karten, die man in einem Zug mit der Füttern-Aktion spielen darf, und sie dürfen auch während eines gegnerischen Zuges ohne Einschränkung gespielt werden.

Im seltenen Fall, dass mehrere Spieler gleichzeitig Sofortkarten spielen, werden sie in Spielerreihenfolge abgehandelt, d. h. im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem aktiven Spieler.

Beispiel 1

Michelle

Andreas

Judith

1.1: *Dies ist die Situation nach ein paar Runden. Michelle hat den Raufbold mit einem Gesamtfutterwert von 7: Mit einer weiteren Abfallkarte wird diese Taube explodieren, aber mit einer weiteren Körnerkarte wird sie glücklich werden!*
Andreas hat den Mutanten mit einem Gesamtfutterwert von 3 (durch den Krümel-Effekt). Judith hat den Nerd mit einem Gesamtfutterwert von 5.

1.2: Andreas spielt eine Delikatessenkarte auf Michelles Taube. Der Delikatessen-Effekt wird angewendet, sodass alle anderen Futterkarten neben Michelles Taube abgelegt werden. In diesem Zug kann Andreas keine weitere Futterkarte mehr auf gegnerische Tauben spielen.

1.3: Andreas spielt eine Krümelkarte auf seine Taube. Judith spielt eine Sturzflugkarte, um die Krümel zu stehlen, aber Andreas spielt eine Gurugu-Karte, um den Effekt aufzuheben und seine Krümel zu schützen!

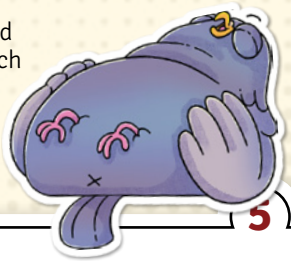
Glückliche Taube

Eine Taube wird glücklich, sobald der Gesamtwert der auf sie gespielten Futterkarten 10 erreicht oder übersteigt. Sie kann auch durch die Effekte von Futter- und Aktionskarten glücklich werden.

Sobald eine Taube glücklich wird:

1. Der Spieler dreht die Taubenkarte auf die verdeckte Seite und behält sie vor sich.
2. Alle Futterkarten, die auf diese Taube gespielt wurden, werden abgelegt.
3. Der Spieler zieht eine neue Taubenkarte und legt sie über die umgedrehte Karte. Dabei wird die Abbildung der explodierten Taube verdeckt, sodass die Abbildung der glücklichen Taube sichtbar bleibt.
4. Alle Spieler, die mehr als 4 Karten auf der Hand haben, müssen Karten ablegen, bis sie nur noch 4 Karten auf der Hand haben (jeder Spieler wählt aus, welche Karten er ablegen will).

WICHTIG! Nachdem die Taube eines Spielers glücklich geworden ist, endet sein Zug sofort.



EXPLODIERTE TAUBE

Eine Taube explodiert, sobald 4 oder mehr verschiedenfarbige Futterkarten an ihr anliegen. Sie kann auch durch Futter- und Aktionskarten explodieren.

Sobald eine Taube explodiert:

1. Der Spieler dreht die Taubenkarte auf die verdeckte Seite und behält sie vor sich.
2. Alle Futterkarten, die auf diese Taube gespielt wurden, werden abgelegt.
3. Der Spieler zieht eine neue Taubenkarte und legt sie über die umgedrehte Karte. Dabei wird die Abbildung der glücklichen Taube verdeckt, sodass die Abbildung der explodierten Taube sichtbar bleibt.
4. Der Spieler zieht 2 Explosionskarten. Alle anderen Spieler ziehen 1 Explosionskarte.

***Hinweis**: Wenn in einem Spiel mit 2 oder 3 Spielern die zweite Taube eines Spielers glücklich wird oder explodiert, wird sie wie üblich auf die verdeckte Seite gedreht. Achtet darauf, dass die neue aktive Taubenkarte den richtigen Teil der vorher umgedrehten Karten abdeckt, damit alle glücklichen oder explodierten Tauben sichtbar bleiben.*

WICHTIG! Falls eine Taube gleichzeitig die Bedingungen erfüllt, um glücklich zu sein und zu explodieren, explodiert sie!

AUSSCHEIDEN EINES SPIELERS

Ein Spieler ist aus dem Spiel ausgeschieden, sobald:

- **2 seiner Tauben explodiert sind** (in Spielen mit 4 oder 5 Spielern)

oder

- **3 seiner Tauben explodiert sind** (in Spielen mit 2 oder 3 Spielern).

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Ein Spieler ist als Letzter im Spiel übrig.
- Ein Spieler hat 2 glückliche Tauben (in Spielen mit 4 oder 5 Spielern) oder 3 glückliche Tauben (in Spielen mit 2 oder 3 Spielern).

In beiden Fällen gewinnt dieser Spieler das Spiel.

Beispiel 2 – Glückliche Taube

2.1: *Judith spielt eine Fast-Food-Karte auf ihre Taube, wendet ihren Effekt an und zieht die erste Suchkarte vom Stapel: Es ist eine Körnerkarte, die sie auf ihre Taube spielen MUSS. Jetzt ist der Futterwert ihrer Taube 11, also wird ihre Nerd-Taube glücklich!*

2.2: *Judith legt alle Futterkarten ab, die auf ihre glückliche Taube gespielt wurden. Sie dreht die Taubenkarte um und zieht eine neue Taubenkarte, die sie so platziert, dass die Abbildung der glücklichen Taube sichtbar bleibt.*

Beispiel 3 – Explodierte Taube

3.1: *Judith spielt eine Fast-Food-Karte auf ihre Taube, wendet ihren Effekt an und zieht die erste Suchkarte vom Stapel: Es ist eine Krümelkarte, die sie auf ihre Taube spielen MUSS. Der Futterwert ihrer Taube ist 10, aber die Taube hat Futterkarten in 4 verschiedenen Farben, also explodiert sie!*

3.2: *Judith legt alle Futterkarten ab, die auf ihre explodierte Taube gespielt wurden. Sie dreht die Taubenkarte um und zieht eine neue Taubenkarte, die sie so platziert, dass die Abbildung der explodierten Taube sichtbar bleibt.*

ANHANG

Abfall: Wert 3. Zwei Abfallkarten auf einer Taube lassen sie explodieren!

Delikatesse: Wert 4. Sobald sie auf eine Taube gespielt wird, lege alle anderen Futterkarten ab, die bereits auf diese Taube gespielt wurden, sodass nur noch die Delikatesse übrig bleibt.

Energieschub: Nachdem du deinen Zug beendet hast, spiele einen weiteren Zug.

Falke: Lasse eine Taube explodieren. Lege diese Taubenkarte ab: Sie zählt nicht als explodiert.

Fast Food: Wert 2. Sobald sie auf eine Taube gespielt wird, muss der Besitzer der Taube eine Suchkarte vom Stapel ziehen. Falls es eine Futterkarte ist, MUSS sie auf diese Taube gespielt werden. Falls es eine Aktionskarte ist, lege sie ab.

Gurugu: Sofort. Verhindere den Effekt einer Karte, die gerade auf deine Taube oder gegen dich gespielt wurde. ODER: Verhindere den Effekt einer Gurugu-Karte. Lege sie dann ab.
Hinweis: *Falls ein Gegner eine Gurugu-Karte spielt, um den Effekt einer von dir gespielten Karte zu verhindern, kannst du eine weitere Gurugu-Karte spielen, um den Effekt der Gurugu-Karte deines Gegners zu verhindern.*

Kacken: Sobald sie auf eine Taube gespielt wird, müssen alle Futterkarten mit dem 💩-Symbol, die bereits auf diese Taube gespielt wurden, ablegt werden. Falls mindestens eine Karte abgelegt wird, ziehe 1 Explosionskarte.

Katze: Sofort. Verhindere den Effekt einer gerade gespielten Futter-/Aktionskarte. Lege die Karte ab. Die Katze kann nicht von einer anderen Katze oder von einem Gurugu verhindert werden.

Krümel: Eine Karte auf einer Taube hat einen Wert von 1, zwei Karten auf einer Taube haben einen Gesamtwert von 3, drei Karten auf einer Taube haben einen Gesamtwert von 6, vier Karten auf einer Taube machen sie glücklich!

Körner: Wert 2. Drei Körnerkarten auf einer Taube machen sie glücklich!

Raub: Nimm eine bereits auf eine Taube gespielte Futterkarte und spiele sie auf eine andere Taube (deine eingeschlossen). Wende ihren Effekt an.

Sadistisch: Falls du in diesem Zug eine gegnerische Taube zum Explodieren gebracht hast, mache deine Taube glücklich.

Steine: Wert 0. Nachdem sie auf eine Taube gespielt wurde, können auf diese Taube keine Kacken-Karten mehr gespielt werden.

Sturzflug: Sofort. Nimm eine Futterkarte, die ein Gegner spielt (dieser Spieler wendet den Effekt nicht an) und spiele sie auf deine Taube (du wendest den Effekt der Futterkarte an).
Hinweis: *Falls du eine Sturzflugkarte spielst, um eine Nahrung zu stehlen, kann ein anderer Spieler einen weiteren Sturzflug spielen, um die Nahrung von dir zu stehlen.*

Taubenschenkel: Wert von 1 bis 4. Diese Karte zählt nicht für das Limit von zwei Karten, die du in deinem Zug während der Füttern-Aktion spielen darfst (wie bei einer Sofortkarte). Sie kann nur im eigenen Zug gespielt werden.

Würmer: Wert +1 für jedes Kack-Symbol auf Futterkarten, die auf dieselbe Taube gespielt werden.

Zufrieden: Falls du diese Karte auf deine Taube mit einem Futterwert von mindestens 8 spielst, mache sie sofort glücklich!

Der Autor möchte sich bei allen Spieletestern bedanken, insbesondere bei Daniel Di Chiara, Sara Del Fattore, Luca Corridoni, Paolo Quintabà, Sted assosiaction und Simone Luciani, die ihn in vielerlei Hinsicht unterstützt haben.

CREDITS

Spieleautor: Roberto Pellei
Entwicklung: Simone Luciani
Illustrationen: Studio Moko Ko
Künstlerische Leitung: Arianna Santini
Grafiken: Giada Lo Duca
Redaktion: Giuliano Acquati

Deutsche Ausgabe

Übersetzung, Layout und Redaktion:
Marco Reinartz
Unter Mitarbeit von:
Martin Becker, Luis Hofstetter, Jasmin Lichius und Dominik Sliwa

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:

JoeKas World GmbH
Katzentaler Str. 1a
74834 Elztal
info@elznir-games.de
www.elznir-games.de