

FRECHSTER FRECHDACHS

ANLEITUNG



FRECHSTER FRECHDACHS ist das Kartenspiel für alle Leckermäulchen und Freunde gemütlicher Picknicks bei strahlendem Sonnenschein. Es gibt süße Törtchen oder Schokolade, saftige Melonen oder Birnen, kalten Eistee oder O-Saft, köstliche Käsebröte oder Knackwürste, die in jeden Picknickkorb gehören.



Dies ist aber auch das Spiel mit den räuberischen Raben, frechen Frechdachsen, stinkenden Rülpsern und Wasserpistolen voll mit Katzenpipi. Wie das alles miteinander zusammenhängt, wird im Folgenden erklärt.



Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wurde auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet.

SPIELZIEL

Das Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler mindestens 5 Punkte zu erreichen. Punkte erhält man durch das Auslegen von Picknickkarten. Es gibt 8 verschiedene Karten in den Kategorien Obst, Getränke, Süßigkeiten und herzhaften Speisen. Jede ausgelegte Speise zählt 1 Punkt. Einen Extrapunkt ergeben 2 unterschiedliche Snacks aus derselben Picknickkategorie (z.B. Melonen und Birnen aus der Kategorie Obst). Um 5 Punkte zu erreichen und damit zu gewinnen, müssen z. B. 4 verschiedene Speisen ausgelegt worden sein, wenn 2 davon aus derselben Kategorie stammen. Mit den übrigen Spielkarten versuchen die Spieler, sich selbst einen Vorteil oder ihren Mitspielern einen Nachteil zu verschaffen.

SPIELVORBEREITUNG

Alle Spieler erhalten eine Picknickdecke, die sie vor sich ablegen. Die Karten werden gut gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt 5 Karten. Alle Spieler dürfen ihre Karten sehen, halten diese vor ihren Mitspielern jedoch geheim. Die übrigen Karten bilden einen verdeckten Ziehstapel in der Mitte des Tisches. Daneben liegt der Ablagestapel, der im Laufe des Spiels entstehen wird. Derjenige Spieler, der vor kurzem besonders frech war, beginnt die Partie.

SPIELABLAUF

Jeder Spielzug besteht grundsätzlich aus 3 Phasen:

1. Zu Beginn jedes Zuges wird immer eine Karte vom Ziehstapel gezogen.
2. Danach können die Handkarten gespielt werden.
3. Am Ende eines Zuges muss jeder Spieler immer 5 Karten auf der Hand halten. Das bedeutet, dass er seine Hand mit Karten vom Ziehstapel entweder auffüllt oder überschüssige Karten nach seiner Wahl auf den Ablagestapel wirft.

Für die Phase 2 gibt es folgende Spielmöglichkeiten:

1. PICKNICKKARTEN AUSLEGEN

Hat man von einer Sorte Picknickkarten mindestens ein Pärchen auf der Hand, kann man dies offen vor sich hinlegen (z.B. 2 oder mehr Melonen). Jede ausgelegte Köstlichkeit ergibt 1 Gewinnpunkt. Hat ein Spieler von einem Snack mindestens ein Kartenpaar ausgelegt, kann er immer, wenn er an der Reihe ist, an seinen ausgelegten Karten anlegen, wenn er eine oder mehrere identische Speisen hat (z.B. weitere Melonen am ausgelegten Melonenpärchen).

Ausgelegte Karten werden nur in Folge eines Dachsangriffs wieder zurück auf die Hand genommen. Mehr dazu erfahrt ihr in der Kartenbeschreibung auf der Rückseite.

ACHTUNG! Ausgelegte Picknickkarten können die Begehrlichkeiten der übrigen Spieler wecken und zu Frechheiten reizen!

2. KARTEN SPIELEN

Karten aus den Kategorien Aktion, Frechheiten und Verteidigung spielt man, indem man die Anweisungen der Karte befolgt und sie anschließend auf dem Ablagestapel ablegt.

ACHTUNG! Eine kluge taktische Vorgehensweise ist ratsam. Man sollte sich gut überlegen, welchen Mitspieler man wann ärgert und wann der richtige Zeitpunkt ist, um sich selbst einen Vorteil zu verschaffen. Auf der Rückseite der Spielanleitung befinden sich detaillierte Beschreibungen zu den Funktionen aller Karten.



SPIELZUG

Es dürfen im eigenen Zug so viele Picknickkarten ausgelegt oder Karten gespielt werden, wie man möchte und die Kartenhand es ermöglicht. Natürlich kann man auch auf das Auslegen der Pärchen oder das Spielen einer Karte verzichten. Endet der eigene Zug, nimmt man entweder vom Ziehstapel Karten auf oder wirft auf den Ablagestapel Karten ab, bis man exakt 5 Karten auf der Hand hält. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.



ZUSATZINFORMATIONEN

- Durch Aktionen der Mitspieler kann sich die eigene Anzahl an Handkarten während einer Runde verändern. Zu Beginn eines Zuges kann es daher sein, dass man auch mehr oder weniger als 5 Karten auf der Hand hält. Jeder Zug wird aber immer mit 5 Handkarten beendet.
- Sollte der Ziehstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Ziehstapel.

SPIELENDE

Hat ein Spieler 5 Gewinnpunkte erreicht, gewinnt er und die Partie endet.