



HYDRA

SPIELANLEITUNG

Bleibt ein Weilchen und hört zu...

Wir sind eine Handvoll Freunde, die sich regelmässig zum Kartenspielen treffen und wir alle sind grosse Fans von **Kartenspielen** aller Art.

Jedoch sind nicht alle gute Verlierer und nicht alle gute Gewinner! Eine Runde, bei der jeder für sich spielt, ist in der Regel wesentlich entspannter als eine Runde, bei der man als Team gegen ein anderes Team antritt. Da können dem einen oder anderen schon mal die **Sicherungen durchbrennen!**

Aus diesem Grund entstand die Idee, ein Kartenspiel zu entwickeln, das Teamelemente beinhaltet, bei dem aber trotzdem jeder für sich spielt. Entstanden ist das Spiel **HYDRA**.

Wir hoffen, es bereitet euch genauso viel Freude wie uns...

DIE GESCHICHTE

Legenden erzählen von einem geheimnisvollen Dorf, verborgen in tiefen Wäldern, umgeben von Magie und Wundern und allerlei fantastischen Geschehnissen. Doch es lastet ein schrecklicher Fluch auf dem Dorf und seinen Bewohnern.

Finden nicht alle **8 Jahre** zwei reine Seelen die wahre Liebe, **erwacht** das unaufhaltbare Böse und fällt in der weltlichen Form der **HYDRA** für sieben Nächte wieder und wieder über die Dorfbewohner her.

Denn endlos ist ihr Hunger und gnadenlos ihre Gier! Und wie welches Laub in einem Herbststurm verfällt die Hoffnung mit jedem Tag, der ohne Liebe verstreicht...

Am 23. Tag des fünften Monats **erzittert die Erde**, während der blutrote Vollmond hoch oben am Sternenhimmel thront und der Wind flüsternd durch die alten, mächtigen Bäume des verzauberten Hexenwaldes peitscht. Die stürmische Luft, elektrisiert und knisternd, ist von **Angst und Schrecken** erfüllt. Die Vorboten des kommenden Grauens lassen erahnen, dass auch dieser Zyklus finster zur Neige geht.

Glühende Augen durchdringen die Dunkelheit. Messerscharfe Krallen zerschneiden die Stille der Nacht. Die **HYDRA** ist erwacht!

Auf nächtlichen Raubzügen verschlingt die drachenähnliche Kreatur alles und jeden, der sich bewegt und ihr in die Quere kommt. Am liebsten verspeist sie jedoch saftige **Helden als Mitternachtssnack** und ängstliche kleine Kinder als Nachspeise.

Von Glitzerzeug wie **Gold und Silber** kann sie auch nie ihre Krallen lassen. Haufenweise Schätze liegen in Höhlen im Sumpf verborgen, nur darauf wartend, von mutigen Abenteurern **entdeckt und geplündert** zu werden.

Tapfere **Krieger und Zauberer** aus aller Herren Länder versuchten seit jeher die Bestie zu besiegen - nur selten kehrte jemand zurück!

Es wird gesagt, dass diejenigen, die scheiterten, immer noch gefangen gehalten werden - aufgereiht an Pfählen, verflucht und auf ewig darauf wartend, dass ihnen das Schicksal eine bessere Bestimmung zuteilt...

Doch was ist das? Eine kleine Gruppe mutiger und furchtloser Verteidiger schliesst sich heldenhaft zusammen, um Nacht für Nacht dem Ungeheuer entgegenzutreten. Vollgepackt mit **legendären Waffen** und **mächtigen Zaubersprüchen** versuchen sie, der Bestie den Garaus zu machen.

Euphorisch ist ihre Hoffnung - verschwindend klein ihre Chancen.

Denn nicht jeder Verteidiger hegt die gleichen noblen Absichten. Manch einer ist nur auf dicke Beute aus. Andere Halunken wiederum spielen mit falschen Karten oder werden gar von dem Ungeheuer in ihren Bann gezogen und kämpfen fortan auf der **dunklen Seite!**

Wer das ist, gilt es herauszufinden. Gebt acht auf jeden Schritt eurer vermeintlichen Verbündeten oder ihr lauft schnurstracks ins Verderben.

Seid ihr die **Auserwählten**, die den Fluch brechen und den endlosen Zyklus beenden werden? Oder hat das Schicksal auch für euch nur den Pfahl vorgesehen?

Mögen die mächtigen Götter mit euch sein...

Viel Glück ihr Helden!



DIE SPIELIDEE

HYDRA ist ein Kartenspiel für 2-6 Spieler, aber im Grundkonzept für **4 Spieler** ausgelegt. Als Angreifer schlüpfst du in die Rolle der Hydra und versuchst, deinen Angriff erfolgreich durchzubringen und deine Punkte (**Einsatz**) nach Hause zu holen. Das tust du, indem du deine Handkarten vor allen anderen los wirst. Die übrigen Spieler versuchen, dies zu verhindern oder unterstützen den Angreifer „**heimlich**“. Jeweils 1 Spieler ist in der Rolle des Angreifers, 1 Spieler **kann** in der Rolle des Gefährten auftreten und die übrigen Spieler versuchen in der Rolle der Verteidiger den Angreifer aufzuhalten.

Jeder Spieler ist **immer Teil von einem der beiden Teams**, verfolgt jedoch individuell **FÜR SICH** das Ziel, entweder durch magische Gold- und Silberkarten oder durch Siege aus Spielen die Höchstpunktzahl zu erreichen und so mit **maximal viel Ruhm und Ehre** nach Hause zu gehen. *Mami und Vati werden stolz auf euch sein!*

DER GEFÄHRTE

Der **Gefährte** spielt eine entscheidende Rolle. Wenn du als Verteidiger die Gefährten-Karte besitzt, spielst du „**heimlich**“ im Team des Angreifers und ihr versucht gemeinsam, die Runde zu gewinnen, ohne dass die anderen Verteidiger dies merken. Wenn jedoch der **Angreifer im Besitz** der Gefährten-Karte ist, kann er einen der Verteidiger als Gefährten wählen, um nicht gegen alle drei Verteidiger antreten zu müssen.

DIE BEGRIFFE

SPIELZUG: Vom Ausspiel bis ein Spieler einen Stich erzielt.

RUNDE: Bis ein Spieler alle seine Handkarten losgeworden ist.

PARTIE: Das gesamte Spiel, bis ein Spieler 444 Punkte oder mehr erzielt hat.

DIE VORBEREITUNG

Die Karten werden von einem beliebigen Spieler gemischt. **Vor dem Austeilen** kommen jedoch die **ersten 3 Karten** in die Mitte der Spielrunde:

★ **1 verdeckt, 1 offen und wieder 1 verdeckt:**



Die übrigen **60 Karten** werden gleichmässig verteilt. Jeder Spieler erhält **15 Karten**. Der Spieler rechts vom Verteiler ist automatisch der **ANGREIFER** und plant den ersten Angriff mit den **Karten aus der Mitte**. In der nächsten Runde übernimmt der vorherige Angreifer das Verteilen der Karten und setzt so den Ablauf fort.

DIE QUAL DER WAHL

Der Angreifer startet die Runde automatisch mit einem **EINSATZ** von **50 Punkten** und **den 3 Karten aus der Mitte**. Diese EINSATZpunkte gilt es zu gewinnen. Du kannst deinen Einsatz nämlich auch verlieren, wenn du deine Handkarten nicht vor den Verteidigern los wirst. *Also zeig, was du drauf hast!*

Sind deine Handkarten als Angreifer nicht **so prickelnd**, kannst du deinen Einsatz **reduzieren**, und zwar zwei Mal. Auf **40 Punkte** oder sogar auf **30 Punkte**. Dabei siehst du jeweils 1 weitere verdeckte Karte und nimmst gleichzeitig 1 Karte weniger auf die Hand:

- ★ Spielst du mit einem Einsatz von **50 Punkten**, musst du **ALLE** Karten aus der Mitte auf die Hand nehmen und damit spielen. *Du bist eine gierige Höllenbestie!*
- ★ Reduzierst du deinen Einsatz auf **40 Punkte**, kannst du **1 Karte aufdecken** und musst nur noch **2 von den 3** Karten deiner Wahl auf die Hand nehmen. Du spielst somit mit **2 zusätzlichen Karten**. *Du bist ein mutiges Alltags-Monster.*
- ★ Willst du nochmals auf **30 Punkte** reduzieren (*weil du nur schon beim Hören des Namens "Gargamel" schwitzige Hände kriegst*), kannst du auch noch die **letzte Karte** aufdecken und musst nur noch **1 der 3 Karte** in der Mitte auf die Hand nehmen.

Die aufgedeckten Karten sind für alle Spieler sichtbar. Die nicht verwendeten Karten bei Einsatz 40 oder 30 werden verdeckt zur Seite gelegt. Für diese Runde haben sie keinen Einfluss mehr.

Für den ungewöhnlichen Fall, dass die Gefährten-Karte nicht im Spiel ist, werden die Punkte wie in einem normalen Team-Spiel gezählt. Also keine doppelten Minuspunkte und keine doppelten Pluspunkte!



DER SPIELVERLAUF

Die Partie verläuft **GENEN** den Uhrzeigersinn. Der Angreifer startet die Runde, indem er mit einer beliebigen Karte oder Kombination beginnt (siehe „Die Kombinationen“). Der darauf folgende Spieler kann entweder passen („**CHECK**“) oder eine **GLEICHE** Kombination mit einem **HÖHEREN** Wert spielen. Ihr könnt euch jedes Mal, wenn ihr an der Reihe seid, neu entscheiden ob ihr spielt oder passen möchtet.

- ★ Wird eine **Einzelkarte** ausgespielt, ist eine **höhere Einzelkarte** zu spielen. Spielt jemand ein **Paar** aus, muss danach ein **höheres Paar** gelegt werden. Eine Folge von **2 Paaren** ist nur durch eine Folge von **2 höheren Paaren** zu toppen.
- ★ Spielt jemand eine **Strasse mit 7 Karten** aus, muss danach **ebenfalls** eine Strasse aus **genau 7 Karten** (nur höher) gespielt werden:
3-4-5-6-7-8-9 schlägt 1-2-3-4-5-6-7. *Gar nicht so kompliziert, oder?!*
- ★ Unabhängig von der ausgespielten Kombination, kann stattdessen **immer ein Hinterhalt** oder **der Hydra-Angriff** gespielt werden.
- ★ Wird ein **Hinterhalt** gespielt, kann nur noch ein **höherer Hinterhalt** bzw. der **Hydra-Angriff** darüber gelegt werden.
- ★ Der **Hydra-Angriff** ist die höchstmögliche Kombination im Spiel und beendet sofort jeden Spielzug.



DER STICH

Derjenige, der die **höchste Karte oder Kombination** spielt, nachdem alle anderen Spieler gepasst haben, **gewinnt den Stich und damit den Spielzug**. Dieser Spieler eröffnet dann den nächsten Spielzug mit einer neuen beliebigen Karte oder Kombination. Die Runde **endet sofort**, sobald ein Spieler **alle seine Handkarten** ausgespielt hat. Die Karten in diesem letzten Spielzug gehören dem Gewinner der Runde.

DIE PUNKTE

Da jeder Spieler **stets Teil eines der beiden Teams ist**, erfolgt die Zählung der Punkte pro Team – **Team Angreifer / Team Verteidiger**. Die Punkte setzen sich sowohl aus den Siegpunkten für gewonnene Spiele bzw. Abzügen für Niederlagen (**Siegpunkte**) als auch aus den Punkten für bestimmte Karten zusammen, nämlich den Punktekarten (**Stichpunkte**). Lediglich die **Karten 3, 11 und H geben Punkte** (siehe „Die Karten“).

Für die Karten **3 und H werden jeweils 10 Punkte** pro Karte vergeben, während die **11er-Karten mit 5 Punkten** pro Karte bewertet werden. Die Summe der Siegpunkte und Stichpunkte wird dann **jedem Spieler im entsprechenden Team zugeteilt**.

Das Ganze hat jedoch einen **kleinen Haken**: Punktekarten in euren Stichen geben Pluspunkte, während Punktekarten, die ihr am Ende der Runde noch auf der Hand habt, Minuspunkte geben. Das Gute dabei: Ihr könnt pro **PARTIE** nicht ins Minus geraten.

SIEGPUNKTE: TEAM-SPIEL (ANGREIFER MIT GEFÄHRTE)

- ★ **Sieg Angreifer:**
Einsatzpunkte (50/40/30) für Team Angreifer (Angreifer und Gefährte)
- ★ **Sieg Gefährte:**
Einsatzpunkte **PLUS 20** für Angreifer / Einsatzpunkte **MINUS 20** für Gefährte
- ★ **Sieg Verteidiger:**
30 Siegpunkte für Team Verteidiger (jeder Verteidiger)
Minus Einsatzpunkte (50/40/30) für Team Angreifer (Angreifer und Gefährte)

SIEGPUNKTE: SOLO-SPIEL (ANGREIFER OHNE GEFÄHRTE)

- ★ **Sieg Angreifer:**
Doppelte Einsatzpunkte (100/80/60) für Angreifer
- ★ **Sieg Verteidiger:**
30 Siegpunkte für Team Verteidiger (jeder Verteidiger)
Minus doppelte Einsatzpunkte (100/80/60) für Angreifer

Beispiel I:

Als Angreifer gewinnst du ein Team-Spiel mit 40 Einsatzpunkten und erzielst mit deinem Gefährten zusammen 20 Stichpunkte. Jeder von euch erhält somit 60 Punkte. Die Verteidiger hingegen addieren lediglich ihre Stichpunkte, z.B 20 und tragen diese individuell auf dem Punkteblock ein.

Beispiel II:

Als Angreifer spielst du ein Solo-Spiel mit 50 Einsatzpunkten und verlierst, da einer der Verteidiger vor dir fertig wird. Trotzdem erzielst du 60 Stichpunkte. Du verrechnest deine Einsatzpunkte (-100) mit den Stichpunkten (+60) und notierst bei dir -40. Beachte, dass du insgesamt nicht ins Minus kommen kannst. Die Verteidiger haben gemeinsam 40 Stichpunkte erreicht und schreiben somit bei jedem der drei Verteidiger 70 Punkte (40 Stichpunkte plus 30 Siegpunkte).

DER SIEG

Die Partie verläuft über mehrere Runden, bis ein Spieler **444 Punkte** oder mehr erzielt hat. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. *Saubere Arbeit, Tiger!*

Im Falle eines **Gleichstandes** wird so lange weitergespielt, bis einer der Spieler **alleine** in Führung geht.

Für kurze Runden zwischendurch spielt ihr auf **333 Punkte**.

DIE DRÜCKEBERGER

Wer sich bis jetzt erfolgreich bei jeder Kartenspielrunde vor dem Kartenausteilen **“drücken”** konnte, hat bei **HYDRA** schlechte Karten.

Jeder kennt sie... Kaum sind sie an der Reihe, müssen sie ganz plötzlich aufs Klo, Wäsche aufhängen, Gemüse schnibbeln, den Keller ausmisten, **die Oma** zum Teekränzchen fahren oder sie haben die letzten drei Mal zuvor schon die Karten gemischt.

Nicht bei **HYDRA**! Auf unserem Punkteblock haben wir extra für euch eine **“Verteiler”** Zeile eingefügt. Wer als Angreifer gespielt hat, teilt in der nächsten Runde die Karten aus!



DIE KARTEN

56 Spielkarten unterteilt in 4 Farben:



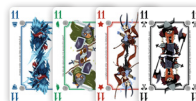
★ **13 Zahlenkarten** mit den Werten 1 - 13.

★ Die Karten mit dem Wert **3, 11 und H** sind **magische Gold- und Silberkarten** und geben Plus- oder Minuspunkte, je nachdem ob sie sich zum Schluss der Runde in deinen Stichen oder noch auf der Hand befinden. Auf der Hand sind es **MINUSPUNKTE**, in deinen Stichen sind es **PLUSPUNKTE**.

★ **3er** und **H** sind magische **Goldkarten** und geben je **10 Punkte** pro Karte.



★ **11er** sind magische **Silberkarten** und geben je **5 Punkte** pro Karte.



★ **Heldenkarten (H)** sind mit einem höheren Wert ausgestattet, als die Karten von 1-13 bzw. 14 (Gefährte). Da Heldenkarten aber keinen numerischen Wert besitzen, können sie nicht zur Bildung von Strassen oder Folgen von Paaren verwendet werden.



DIE 7 SPEZIALKARTEN



HYDRA: Die Hydra ist die namensgebende und somit **stärkste Karte im Spiel**. Sie kann ausschliesslich als Einzelkarte gespielt werden und ist nur von einem **Hinterhalt** (Vierling) zu schlagen.



PEGASUS: Der Pegasus ist die **zweitstärkste Einzelkarte** **oder** kann als **„Joker“** anstelle der Karten von **1-13** in eine Strasse oder Folge von Paaren bzw. in ein Paar oder einen Drilling eingebaut werden.

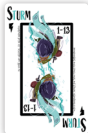


GEFÄHRTE: Der Gefährte ist grundsätzlich eine normale **Einzelkarte** mit dem **Kartenwert 14**, deren **einzigartige Spielmechanik** dem Spiel eine **besondere Dynamik verleiht**. Zudem kann der Gefährte auch für **Strassen** verwendet werden, was die Bildung der **stärksten Strasse im Spiel** ermöglicht.

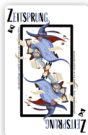
- ★ Ist die Karte im Besitz eines **Verteidigers**, spielt dieser Verteidiger heimlich im Team des Angreifers und teilt auch das Schicksal eines Sieges oder einer Niederlage. (Spiel die Karte früh im Spiel, um klare Verhältnisse zu schaffen oder bleib bis zum Schluss im Verborgenen)
- ★ Ist die Karte im Besitz des **Angreifers**, kann dieser **mit dem Spielen der Karte** einen der Verteidiger zum **Gefährten wählen**, welcher den Angreifer ab diesem Zeitpunkt als **Teamspieler** unterstützt. **Die Wahl** eines Gefährten ist **optional** und hat Einfluss auf die Höhe der Siegpunkte (doppelt oder einfach).



HEXE: Die Hexe kann nur zu **Beginn eines Spielzuges** eingesetzt werden. Sie wirkt einen **mächtigen Zauber**, der alle Spieler zwingt, **1 Karte verdeckt nach rechts weiterzugeben**. Anschliessend führt der Spieler, der die Hexenkarte gespielt hat, einen neuen beliebigen Spielzug aus. Die erhaltene Karte darf natürlich erst angesehen werden, nachdem man eine eigene Karte weitergegeben hat.



STURM: Ändert die **Gravitation** des laufenden Spielzuges bis zum nächsten Stich. Von nun an ist die **1 die höchste Karte und H die tiefste**. Pegasus und Hydra bleiben weiterhin die stärksten Einzelkarten. Der Sturm kann auf jede beliebige **Einzelkarte von 1-13** gespielt werden und ist sofort um **½ Punkte tiefer** als die aktuell ausliegende Karte. Beachtet, dass im Anschluss der nächste Spieler zu eurer Rechten an der Reihe ist.



ZEITSPRUNG: Die Karte Zeitsprung kann auf **jede beliebige Karte oder Kombination** eines **beliebigen Spielers** gespielt werden. Die Zeit wird zurückgesetzt, und der Spieler, der zuvor an der Reihe war, darf erneut ausspielen – jedoch auf die gerade gespielte Karte oder Kombination. Es ist nicht erlaubt, etwas Neues auszuspielen. Der Zeitsprung kann **jederzeit auf das eigene oder das Ausspiel eines anderen Spielers** gelegt werden. Diese Karte ist eine von zwei Karten, die **ausserhalb der regulären Spielabfolge** gespielt werden kann.



TRICKSTER: Ermöglicht den **Wechsel zwischen Einzelkarten und Paaren**. Wenn eine Einzelkarte von 1-H vorliegt, wird sie zu einem Paar gemacht, und wenn ein Paar von 1-H vorliegt, wird es zu einer Einzelkarte.

Der Trickster kann wie der Zeitsprung **jederzeit** gespielt werden. Das **Ausspielen der Karte löst jedoch keinen eigenen Zug aus**. Daher kann die Karte vor oder nach dem eigenen Ausspiel oder zu jedem anderen Zeitpunkt gespielt werden. Wenn die Karte vor dem **eigenen Ausspiel** gespielt wird, **gilt die neue Funktion sofort für dich**. Andernfalls tritt die Änderung für die übrigen Spieler nach oder zwischen den Zügen in Kraft. **TRICKSTER** ist die zweite Karte, die **ausserhalb der regulären Spielabfolge** gespielt werden kann. Spielt schnell!

Alle Karten ohne Wert können übereinander gespielt werden. Die zuletzt gespielte Karte mit einem Wert ist entscheidend.

WICHTIG: Werden die Karten **STURM**, **TRICKSTER** oder sogar **ZEITSPRUNG** zu Beginn eines Spielzuges gespielt, verlieren sie ihre **POWER** und haben nur noch den **Kartenwert 0** (Einzelkarte). Sie können dann alle von einer **1** geschlagen werden.

DIE KOMBINATIONEN

EINZELKARTE

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, Gefährte (14), Helden, Pegasus, Hydra



PAAR

2 gleichwertige Karten von 1-H. Das stärkste Paar sind zwei Heldenkarten (HH).



FOLGE VON PAAREN

Mindestens 2 oder mehrere Paare mit aufeinanderfolgenden Werten von 1-13. Helden können hier nicht verwendet werden. Die stärkste Folge von 2 Paaren ist somit **12/12-13/13**. Natürlich ist auch das Ausspielen von drei, vier oder noch mehr Paaren gleichzeitig möglich.



DRILLING

3 gleichwertige Karten von 1-H. Der stärkste Drilling sind drei Heldenkarten (HHH).



FULL HOUSE - DRILLING MIT ANGEHÄNGTEM PAAR

1 Drilling mit 1 angehängtem Paar (1-H), z.B. 666-99. Der Drilling bestimmt den Wert dieser Kombination. 777-44 ist höher als 333-HH.



STRASSE AUS FÜNF ODER MEHR KARTEN

Mindestens 5 Karten mit aufeinanderfolgenden Werten von 1-14, z.B. 4-5-6-7-8. Helden dürfen **nicht** für Strassen verwendet werden. Der **Pegasus** kann hier als "Joker" genutzt werden, um den Wert einer Karte von 1-13 zu ersetzen:
z.B. 1-2-3-Pegasus-5 oder 7-8-9-10-Pegasus.



FÖLGENDE KOMBINATIONEN SCHLAGEN ALLE BISHERIGEN KOMBINATIONEN UND KÖNNEN IMMER GESPIELT WERDEN:

HINTERHALT (VIERLING)

Ein Vierling mit den Karten 1-H. Der stärkste Hinterhalt sind vier Heldenkarten (HHHH). Ein Hinterhalt kann auf **jede** Kombination (Ausnahme Hydra-Angriff) gespielt werden und schlägt diese. Ein Hinterhalt von höherem Wert übertrifft einen anderen von geringerem Wert. **Mit dem Pegasus kann kein Hinterhalt gelegt werden.**



HYDRA-ANGRIFF

Hydra und Pegasus ergeben zusammen die stärkste Kombination im Spiel:

Den Hydra-Angriff. Dieser kann auf alle bisherigen Kombinationen gespielt werden und schlägt **SIE ALLE!** Der Stich ist auf der Stelle deiner!



Hinterhalt und Hydra-Angriff können zwar auf jede Kombination, nicht aber zu jeder Zeit gespielt werden. Ausserhalb der Reihenfolge dürfen nur **ZEITSPRUNG** und **TRICKSTER** gespielt werden.

DER DANK

Julian (**JÜLE**) Fingerhut, Nicolas (**N.T.**) Schärer und Bujar (**BUJ**) Sadiku für die rege Unterstützung, Mitentwicklung und Spielerfahrung und dafür, dass sie sich ständig meine neuen Ideen und Änderungen anhören mussten! Euch gebührt grosse Ehre und Dank.

Meiner **Familie und meinen Freunde** für die tolle Unterstützung und Hilfeleistung sowie für all die schönen Testspiele und das Korrekturlesen aller Texte. Ich liebe euch!

Ein riesiges Dankeschön geht an **Silvan Borer** für die schönsten Illustrationen ever! Deine Bilder hauchen dem Spiel Magie und Leben ein!

Der grösste Dank geht an die **kleine Prinzessin**, die einer magischen Karte ihren Namen zurückgab! Schön bist du in meinem Leben...

6-SPIELER VARIANTE

Bei 6 Spielern sollen 2 Spieler in der Rolle der Angreifer und 3 oder 4 in der Rolle der Verteidiger sein. Jeder Spieler erhält in dieser Variante 10 Karten.

Macht was draus!

WICHTIG: Vor dem Austeilen wird das Deck etwa in der Mitte abgehoben und geteilt. Die oberste Karte von Deck 1 wird offen auf Deck 2 gelegt und Deck 1 wieder darübergelegt. Nun kommen wie gewohnt die ersten 3 Karten in die Mitte der Spielrunde und der Rest wird gleichmässig an alle Spieler verteilt. Wer nun die offene Karte beim Verteilen erhält, ist **Angreifer Nummer 2**. Sollte Angreifer 1 die offene Karte erhalten, hat dieser das Wahlrecht, wer mit ihm zusammen spielen soll. Er **muss** jemanden wählen.

Angreifer 1 wählt nach wie vor den Einsatz (50/40/30) und nimmt sich 3, 2 oder 1 Karte aus der Mitte. **Angreifer 2 nimmt sich danach, was an Karten übrig bleibt.** Die Angreifer dürfen natürlich **NICHTS** untereinander absprechen... *Is ja klar!*

Zusätzlich tauschen die beiden Angreifer aber noch je eine Karte miteinander aus. Ihr spielt in dieser Variante auf **333 Punkte** und die **3er** zählen nicht als Punktekarten.

5-SPIELER VARIANTE

Bei der Variante mit 5 Spielern bleibt alles beim Alten, so als wärt ihr zu 4. Jeder Spieler erhält hier 12 Karten. Es kann jedoch vorkommen, dass ihr ab und zu das Szenario habt 1 gegen 4 zu spielen!

Es kann nur Einen geben...!? Traut ihr euch Connor?! Duncan?!

3-SPIELER VARIANTE

In die Mitte kommen auch hier 3 Karten und ihr verteilt jedem Spieler 16 Karten. Die übrigen 12 Karten bilden den **Nachziehstapel** für alle Spieler. Jeweils die oberste Karte dieses Stapels wird aufgedeckt, aber erst bevor die erste Karte ausgespielt wird. Von diesem Stapel dürfen nun laufend von allen Spielern (wenn sie an der Reihe sind) Karten gezogen werden. Die gezogenen Karten sind jedoch **unverzüglich** zu spielen. Sie müssen nicht als Einzelkarten gespielt werden, sondern dürfen natürlich in eine Kombination von euch einfließen. **TRICKSTER** und **ZEITSPRUNG** dürfen nur gezogen werden, wenn ihr an der Reihe seid.

NEU hat die Gefährten-Karte eine erweiternde Funktion. Ist der Angreifer im Besitz der Gefährten-Karte, bleibt alles beim Alten und der Angreifer wählt nach Bedarf einen Gefährten aus. **Ist jedoch ein Verteidiger** im Besitz der Gefährten-Karte, spielt dieser als **dritte Partei** gegen den anderen Verteidiger und den Angreifer, kann sich jedoch

bei Bedarf mit **Angreifer oder Verteidiger** verbünden, indem er die Gefährten-Karte spielt und nun von sich aus einen Gefährten als Teamspieler wählt. Auch hier ist die Wahl optional.

Die Punkte bei Sieg oder Niederlage verhalten sich grundsätzlich gleich wie in der 4er-Version. Der Bonus für den Angreifer, falls der gewählte Gefährte vor dem Angreifer alle seine Karten los wird, bleibt bestehen. Der Gefährte, der als dritte Partei spielt und solo verliert, kassiert die Hälfte der Einsatzpunkte des Angreifers als Minuspunkte, aber die vollen Einsatzpunkte bei einem Sieg. Falls sich der Gefährte (Verteidiger) mit dem anderen Verteidiger verbündet und diese verlieren, erhalten beide Minuspunkte in vollem Umfang der Einsatzpunkte. Der/die Verteidiger gehen bei einer Niederlage nach wie vor leer aus und erhalten bei einem Sieg je 30 Punkte. Gelingt jedoch dem **einsamen Verteidiger** der Sieg, erhält dieser **60** statt 30 Punkte.

2-SPIELER VARIANTE

Wer wäret wir, wenn wir nicht auch eine kuschlige Variante für gemütliche Stunden zu zweit kreiert hätten! Bitte, bitte... Aber nicht wir sind super, ihr seid es!

Und so geht's... In die Mitte kommen wie gewohnt 3 Karten und ihr verteilt jedem Spieler 17 Karten.

Zusätzlich erhält jeder Spieler noch einen **PERSÖNLICHEN NACHZIEHSTAPEL** von je **6 Karten**. Die übrigen 14 Karten bilden wieder den Nachziehstapel für beide Spieler (siehe 3-Spieler Variante).

Auch hier hat die Gefährten-Karte eine neue Funktion. Wenn die Karte gespielt wird, habt ihr die Möglichkeit (optional), euren persönlichen Nachziehstapel anzuschauen. Wenn ihr dies tut, müsst ihr jedoch **2 Karten** vom gemeinsamen Nachziehstapel ziehen: die offene Karte sowie die nachfolgende verdeckte. Diese Karten legt ihr verdeckt auf euren persönlichen Nachziehstapel.

Angreifer oder Verteidiger müssen nun zusätzlich nach jedem erfolgreichen Stich eine Karte vom EIGENEN Nachziehstapel ziehen, und zwar solange, bis dieser aufgebraucht ist UND ihr noch Karten auf der Hand habt.

Einsatzpunkte werden wie im 4er Team-Spiel gezählt.

Viel Spass ihr spielsüchtigen Pärchen und frisch Verliebten. *Kotz! Brech! Würg!!*



Autor: Marco Löhner
Illustration: Silvan Borer
Druck: Friedmann Print Data Solution GmbH

© 2023 Rise Gaming
Brandschenkestrasse 178
8002 Zürich, Switzerland

Alle Rechte vorbehalten.

playhydra.ch

