

THE ACADEMY

Manny Dominguez \ Dennis Lohausen



amigo-spiele.de/02351

ab 10 Jahren

3-4 Personen

ca. 30 Minuten

SPIELIDEE

Ihr steht kurz vor dem Abschluss an einer wahrlich besonderen Akademie. Neben *Kryptobiologie* und *Mysteriösen Objekten* stehen auch *Superkräfte* und *Kultige Kunst* auf dem Lehrplan. Doch müsst ihr euch nicht nur in diesen speziellen Fächern beweisen, sondern auch in der Spitzendisziplin: dem Rollentausch!

In jeder Runde von *The Academy* übernehmt ihr eine andere Rolle. Als **CAPTAIN** gibst du den Ton an und hoffst auf tatkräftige Unterstützung von **TEAMPLAYER**. Währenddessen stellt **MASTERMIND** eigene Regeln auf. Und **REBEL** hat mit alledem nichts zu tun, sondern verfolgt ganz eigene Ziele.

Gewinnt Stiche, erfüllt eure Rundenziele und sammelt dadurch Auszeichnungen. Am Ende gewinnt, wer drei Auszeichnungen hat – und „Das Ass aus dem Ärmel“.

SPIELMATERIAL

36 Stichkarten



mit Werten von 1 bis 9 in den vier Farben Blau, Grün, Lila und Orange

4 Rollenkarten



je 1x CAPTAIN, MASTERMIND, TEAMPLAYER und REBEL mit unterschiedlichen Rundenzielen

12 Auszeichnungen



1 Prüfungsanzeige



SPIELVORBEREITUNG

Wer von euch zuletzt eine Prüfung hatte, erhält die **Rollenkarte CAPTAIN** (I). Die im Uhrzeigersinn folgende Person erhält die Rollenkarte **MASTERMIND** (II), die nächste **TEAMPLAYER** (III) und die vierte Person **REBEL** (IV). Haltet diese Reihenfolge unbedingt ein! Bist du **CAPTAIN**, nimmst du dir alle Stichkarten. Lege die **lila 7** („Das Ass aus dem Ärmel“) beiseite und mische die übrigen Karten. Von diesen erhält **MASTERMIND** **verdeckt vier Karten** zur Bestimmung der Trumpffarbe oder der Rundenregel. Das sind die **Prüfungskarten**.

Mische die lila 7 wieder zu den übrigen Stichkarten und verteile diese vollständig an alle, sodass ihr jeweils **acht Handkarten** habt. Halte als **MASTERMIND** deine Handkarten von den Prüfungskarten getrennt.

Legt die **Prüfungsanzeige** für alle gut sichtbar in die Tischmitte und die **Auszeichnungen** bereit.

Spielt ihr zu dritt?

Dann legt die Rollenkarte **REBEL** sowie **alle orangen Stichkarten** in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie in diesem Spiel nicht. Außerdem erhält **MASTERMIND** nur **drei Prüfungskarten**.



SPIELABLAUF

Jede Runde besteht aus den folgenden drei Schritten:

1. Trumpffarbe und Rundenregel bestimmen

Als **MASTERMIND** schaut du dir zunächst deine Handkarten an. Wähle dann aus den zuvor erhaltenen Prüfungskarten eine aus, mit der du entweder die **Trumpffarbe** oder die **Rundenregel** für diese Runde bestimmst.

Je nachdem, wofür du dich entschieden hast, schiebst du die ausgewählte Karte auf der entsprechenden Seite so hinter die Prüfungsanzeige, dass die relevante Information sichtbar ist:

Gib die übrigen Prüfungskarten danach **verdeckt** an **TEAMPLAYER** weiter.

Als **TEAMPLAYER** schaut du dir ebenfalls zunächst deine Handkarten an. Wähle dann aus den übrigen Prüfungskarten eine Karte aus, mit der du entweder die **Trumpffarbe** oder die **Rundenregel** für diese Runde bestimmst – **je nachdem, was MASTERMIND nicht bestimmt hat**. Schiebe die ausgewählte Karte wie oben beschrieben hinter die Prüfungsanzeige.

Legt die übrigen Prüfungskarten danach **verdeckt** beiseite. Ihr braucht sie erst wieder in der nächsten Runde.

Beispiel: Im Beispiel zur obigen Abbildung hat Xavier als **MASTERMIND** die vier Prüfungskarten erhalten. Er hat sich für „Das rote und das blaue Bonbon“ und damit für die Rundenregel **Handkarten tauschen** entschieden. Danach durfte Tyler als **TEAMPLAYER** aus den übrigen drei Prüfungskarten die Trumpffarbe bestimmen. Er hat sich für **Grün** („Skarabäus?“) entschieden.

Beachte: Eine Rundenregel tritt nur durch die Prüfungsanzeige in Kraft. Auf deiner Hand oder beim Ausspielen deiner Karten haben die Texte keinen Effekt.

2. Stiche spielen

CAPTAIN spielt die erste Karte des ersten Stichs aus. Alle anderen folgen im Uhrzeigersinn und spielen je eine Karte.

Beim Ausspielen der Karten müsst ihr Folgendes beachten: Spielt du die erste Karte des Stichs, darfst du eine beliebige Handkarte spielen. Diese Karte gibt vor, in welcher Farbe alle anderen reihum ebenfalls eine Karte in den Stich spielen müssen. Nur wer **keine** Karte in dieser Farbe auf der Hand hat, darf eine Karte in der Trumpffarbe oder einer anderen Farbe spielen.

Wer die höchste Karte in der **Trumpffarbe** gespielt hat, **gewinnt den Stich**. Liegt keine Karte der Trumpffarbe im Stich, gewinnt die höchste Karte in der zuerst gelegten Farbe.

Wer von euch den Stich gewonnen hat, legt ihn verdeckt vor sich und beginnt den nächsten Stich.

Legt eure gewonnenen Stiche als **einzelne Stapel** vor euch ab, damit alle jederzeit sehen können, wer bereits wie viele Stiche gewonnen hat.

Was bedeutet Trumpf?

Jede Karte in der aktuellen Trumpffarbe ist Trumpf. Ein Trumpf gewinnt gegen jede Karte einer anderen Farbe.

Was ist eine Rundenregel?

Auf jeder Prüfungskarte steht unten ein Text, der die Regeln des Spiels eine Runde lang verändert.

Möchtest du die **Trumpffarbe** bestimmen, schiebst du die ausgewählte Karte auf der **linken Seite** so hinter die Prüfungsanzeige, dass der **obere Teil** der Karte sichtbar ist.

Möchtest du die **Rundenregel** bestimmen, schiebst du die ausgewählte Karte auf der **rechten Seite** so hinter die Prüfungsanzeige, dass der **untere Teil** der Karte sichtbar ist.

Was ist ein Stich?

Alle spielen reihum eine Karte aus. Diese Karten bilden zusammen den Stich. Da ihr je acht Handkarten habt, spielt ihr in jeder Runde acht Stiche.



Beispiel: Bianca beginnt den ersten Stich. Sie spielt die blaue 5 aus. Alle anderen müssen nun ebenfalls eine blaue Karte spielen. Xavier spielt mit der 7 eine höhere blaue Karte aus und hofft, den Stich damit zu gewinnen. Doch Tyler hat keine blauen Karten und kann deshalb einen Trumpf spielen: die grüne 3. Enid hat ebenfalls keine blauen Karten, aber auch keinen höheren Trumpf. Den Stich kann sie nicht mehr gewinnen und spielt daher eine beliebige, niedrige Karte: die lila 2. Tyler gewinnt den Stich.

Vor dem nächsten Stich nutzt Xavier als **MASTERMIND** die Rundenregel und tauscht seine Handkarten mit Tyler. Dann beginnt Tyler den nächsten Stich.

3. Auszeichnungen verteilen

Nachdem ihr alle acht Stiche dieser Runde gespielt habt, verteilt ihr die Auszeichnungen. Alle von euch, die das Rundenziel ihrer jeweiligen Rolle erreicht haben, bekommen **je eine Auszeichnung**.

Die Rundenziele

Du bekommst eine Auszeichnung, wenn du ...

- ... als **CAPTAIN** zusammen mit **TEAMPLAYER** mehr Stiche gewonnen hast als **MASTERMIND**.
- ... als **TEAMPLAYER** zusammen mit **CAPTAIN** mehr Stiche gewonnen hast als **MASTERMIND**.
- ... als **MASTERMIND** mindestens genauso viele Stiche gewonnen hast wie **CAPTAIN** und **TEAMPLAYER** zusammen.
- ... als **REBEL** Karten von mindestens drei verschiedenen Farben gewonnen hast.

Beachte: Du kannst in einem Spiel höchstens drei Auszeichnungen bekommen. Hast du bereits drei und würdest eine weitere bekommen, nimmst du dir diese Auszeichnung nicht.



Beispiel: Am Ende der Runde hat Bianca einen Stich, Tyler zwei, Xavier drei und Enid zwei Stiche gewonnen. Xavier hat sein Rundenziel als **MASTERMIND** erreicht, weil er genauso viele Stiche gewonnen hat wie Bianca (**CAPTAIN**) und Tyler (**TEAMPLAYER**) zusammen. Diese beiden haben ihre Ziele nicht erreicht. Enid hat ihr Rundenziel als **REBEL** erreicht, da sie in ihren beiden Stichen Karten von drei verschiedenen Farben hat. Xavier und Enid bekommen je eine Auszeichnung.

Achtung: Als **CAPTAIN** und **TEAMPLAYER** habt ihr zwar ein gemeinsames Ziel, doch dürft ihr euch nicht absprechen. Ihr dürft nicht über eure Handkarten sprechen und euch auch nicht darüber beraten, welche Prüfungskarte **TEAMPLAYER** zu Beginn der Runde auswählt. Sammelt eure gewonnenen Stiche außerdem voneinander getrennt und zählt sie am Ende der Runde lediglich zusammen.

Ab jener Runde, in der jemand von euch die dritte Auszeichnung bekommen hat, überprüft ihr jeweils am Ende der Runde, ob jemand von euch das Spiel gewonnen hat (siehe: **ENDE DES SPIELS**). Ist das nicht der Fall, spielt ihr eine weitere Runde.

DIE NÄCHSTE RUNDE

Gebt eure Rollenkarten im Uhrzeigersinn an die nächste Person weiter. Bereitet die nächste Runde ansonsten genauso vor, wie unter **SPIELVORBEREITUNG** beschrieben. Die einzelnen Schritte des **SPIELABLAUFS** führt ihr entsprechend eurer neuen Rollen durch.



ENDE DES SPIELS

Hast du am Ende einer Runde **drei Auszeichnungen UND die lila 7 („Das Ass aus dem Ärmel“)** liegt in deinen gewonnenen Stichen, gewinnst du das Spiel. Dabei kannst du deine dritte Auszeichnung auch erst in der aktuellen Runde bekommen haben.

DIE RUNDENREGELN IM DETAIL

- 1 Vor jedem Stich – auch vor dem letzten – gebt ihr eine beliebige eurer Handkarten an die Person zu eurer Linken weiter.
- 2 **MASTERMIND** darf jede Karte verdeckt in den Stich spielen – es sei denn, es ist die erste Karte des Stichs. Haben alle eine Karte gespielt, deckt ihr die Karte auf und überprüft, wer den Stich gewonnen hat.
- 3 Anstatt sie in den Stich zu spielen, darf **MASTERMIND** einmal in dieser Runde eine beliebige eigene Handkarte (nicht die lila 7) nutzen, um mit ihr die Trumpffarbe neu zu bestimmen. Decke mit der ausgewählten Handkarte die vorherige Prüfungskarte zur Bestimmung der Trumpffarbe ab. Die neue Trumpffarbe gilt bereits für diesen Stich, der aus einer Karte weniger besteht.
- 4 **MASTERMIND** darf einmal in dieser Runde vor einem beliebigen Stich alle eigenen Handkarten mit einer anderen Person tauschen.
- 5 **MASTERMIND** darf vor jedem Stich eine beliebige eigene Handkarte gegen eine zufällige andere Handkarte einer anderen Person tauschen. Lege als **MASTERMIND** zuerst die Handkarte beiseite, die du austauschen möchtest. Ziehe dann bei der anderen Person eine Handkarte und nimm sie auf die Hand. Gib der Person zuletzt deine beiseitegelegte Karte.
- 6 **MASTERMIND** darf vor dem ersten Stich die Rolle mit einer beliebigen Person tauschen. Tauscht die Rollen am Ende der Runde wieder zurück. Zu Beginn der nächsten Runde gebt ihr die Rollenkarten wie gewohnt weiter.
- 7 In dieser Runde gibt es keinen Trumpf. Wählt **MASTERMIND** diese Rundenregel, legt **TEAMPLAYER** trotzdem eine Karte zur Bestimmung der Trumpffarbe offen aus. In jedem Fall legt ihr die entsprechende Karte dann aber verdeckt hinter die Prüfungsanzeige. Sie hat damit keinen Effekt.
- 7 Anstatt sie in den Stich zu spielen, darf **MASTERMIND** einmal in dieser Runde eine beliebige eigene Handkarte (nicht die lila 7) nutzen, um mit ihr die Rundenregel neu zu bestimmen. Decke mit der ausgewählten Handkarte die vorherige Prüfungskarte zur Bestimmung der Rundenregel ab. Die neue Rundenregel gilt bereits für diesen Stich, der aus einer Karte weniger besteht.
- 7 Hast du am Ende einer Runde drei Auszeichnungen und diese Karte in deinen gewonnenen Stichen, gewinnst du das Spiel. Dabei kannst du deine dritte Auszeichnung auch erst in dieser Runde bekommen haben.
- 7 Unabhängig davon, ob sie ihr jeweiliges Rundenziel erreicht haben oder nicht, bekommen **MASTERMIND** und **REBEL** je eine (zusätzliche) Auszeichnung, wenn sie am Ende der Runde zusammen mehr Stiche haben als **CAPTAIN** und **TEAMPLAYER** zusammen.
- 6 Nach jedem Stich, den eine andere Person gewonnen hat, darf **MASTERMIND** eine eigene Handkarte für alle anderen sichtbar gegen eine Karte aus dem Stich tauschen.
- 9 Unabhängig davon, ob sie ihr jeweiliges Rundenziel erreicht hat oder nicht, bekommt die Person, die den letzten Stich gewinnt, eine (zusätzliche) Auszeichnung.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de