

SPIELMATERIAL

55 Spielkarten Spielregeln

EINLEITUNG

Diese Spielerweiterung enthält verschiedene kleine Erweiterungssätze, die einzeln oder zusammen verwendet werden können:

Der fünfte und sechste Spieler

Die Aktionskarten

Das kranke Baby und seine Medizin

Die Variante für 2 Spieler

Alle Karten der Erweiterungssets haben in der rechten unteren Ecke das Symbol ond können bei der Verwendung des Basissets ohne Erweiterung einfach aus dem Spiel aussortiert werden.

In der rechten unteren Ecke der Spielvariante für 2 Spieler findest du das Symbol 2 Dies erleichtert das Aussortieren der Karten, nachdem mit 2 Spielern gespielt wurde.

DER FÜNFTE UND SECHSTE SPIELER

SPIELMATERIAL

- 5 lilafarbene Babykarten 5 dunkelblaue Babykarten
- 5 unruhige/weinende Babys

SPIELABLAUF

Dieser Erweiterungssatz ermöglicht das Spiel mit 5 oder 6 Spielern. Um die Spieldauer zu verkürzen, empfehlen wir, dass alle Spieler die Babykarte mit 0 Punkten aus dem Spiel nehmen und nur mit 4 Babys spielen. Ansonsten gelten die gleichen Spielregeln.

Bei dem Spiel mit 5 Spielern kann auch jeder mit 5 Babys spielen. Aber mit 6 Spielern nur 4 Babys pro Spieler.

DIE AKTIONSKARTEN

SPIELMATERIAL

- 4 Aktionskarten "Baby tauschen"
- 4 Aktionskarten "Problem verschieben"
- 4 Aktionskarten "Handkarte fragen"
- 4 Aktionskarten "Karte vom Ablegestapel nehmen"

SPIELVORBEREITUNG

Misch die 16 Aktionskarten (zu erkennen am braunen Rand) unter den Kartenstapel des Basisspiels.

SPIELVERLAUF

Du darfst während deines Spielzugs noch immer eine negative (rote oder orangefarbene) Karte und so viel positive (grüne) Karten legen, wie du willst. Zusätzlich kannst du auch beliebig viele Aktionskarten, die du auf der Hand hast, einsetzen. Eine verwendete Karte kommt auf den Ablegestapel.

ÜBERSICHT DER AKTIONSKARTEN



Nutze die **Baby tauschen**, um ein fröhliches Baby eines Mitspielers gegen ein eigenes fröhliches Baby oder gegen das eines anderen Mitspielers zu tauschen. Oder kannst du ein unruhiges Baby eines Mitspielers gegen ein eigenes unruhiges Baby oder gegen das eines anderen Mitspielers tauschen In diesem Falle gehen alle Karten, die mit dem unruhigen Baby zu tun haben, an den anderen Spieler.

Es dürfen keine fröhlichen Babys gegen unruhige Babys oder umgekehrt getauscht werden. Außerdem können keine Babys getauscht werden, die durch eine Hupe unruhig geworden sind.



Leg die Problem verschieben auf eine rote Karte, die über einem Baby abgelegt ist. Die Aktionskarte darf nicht auf der Hupekarte abgelegt werden, da diese nicht verschoben werden darf. Die rote und die dazugehörende Karte mit unruhigem Baby dürfen bis zum nächstfolgenden fröhlichen Baby rechts oder links des gewählten Baby verschoben werden. Falls eine grüne Karte unter dem Baby liegt, wird auch diese mitverschoben. Unruhige und weinende Babys werden ausgelassen. Falls links und rechts des betroffenen Babys keine fröhlichen Babys liegen, wird die Karte zum nächstfolgenden Baby eines anderen Spielers geschoben. Wenn keine fröhlichen Babys mehr im Spiel sind, ist diese Karte wirkungslos.



Gib die **Handkarte fragen** an einen beliebigen Spieler und verlange eine bestimmte Karte. Falls der Spieler diese Karte in seinem Besitz hat, **muss** er sie abgeben. Dies hat zur Folge, dass der betroffene Spieler seinen nächsten Spielzug mit einer Karte weniger beginnt. Der Spieler, der die Karte verlangt hat, kann diese direkt oder später ablegen. Vergiss nicht, dass du in jeder Runde nur eine negative Karte ablegen darfst.

Hat der Spieler die gefragte Karte nicht, muss er dem fragenden Spieler die Karten auf seiner Hand zeigen.

Dann kommt die Aktionskarte auf den Ablegestapel.

Anmerkung: Du musst immer nach einer bestimmten Karte fragen. Es ist nicht erlaubt, z.B. nach einer Karte mit "Essen" oder einer "grünen Karte" zu fragen. Die richtige Frage lautet: "Kann ich eine grüne Karte mit Babyflasche haben."



Benutze die Karte vom Ablegestapel nehmen, um 1 der 5 obersten Karten des offenen Ablegestapels auf die Hand zu nehmen. Die gewählte Karte kann direkt abgelegt werden, wenn du dich an die Regel, eine negative Karte pro Spielzug" hältst, oder in einem späteren Spielzug. Anmerkung: Falls weniger als 5 Karten auf dem Ablegestapel liegen, wählt der Spieler aus den verfügbaren Karten.

DAS KRANKE BABY UND SEINE MEDIZIN

SPIELMATERIAL

4 Karten mit krankem Baby 4 Medizinkarten

SPIELVORBEREITUNG

Misch die 8 Karten unter den Kartenstapel des Basisspiels.

SPIELVERLAUF

Oh je, dieses Baby hat auf einer Geburtstagsfeier zu viel Torte gegessen und fühlt sich schlecht. Das kranke Baby ist zwar eine rote Karte, entspricht aber nicht vollständig den Grundregeln für rote Karten.

ÜBERSICHT KRANKES BABY UND SEINE MEDIZIN



Leg die karte mit dem **kranken Baby** über dem fröhlichen Baby eines Mitspielers ab und leg ein unruhiges Baby auf das betroffene Baby. Kann der Spieler im Laufe seines Spielzugs diese rote Karte nicht durch Medizin entfernen, muss das Baby sich übergeben.

Der Besitzer der Karte darf entscheiden, ob das Baby sich nach links oder nach rechts übergeben soll.

Erbricht ein Baby sich, bekommt ein angrenzendes Baby die volle Ladung ab und beginnt sofort zu weinen. Dies kann das Baby eines benachbarten Spielers sein, wenn das kranke Baby an einer Ecke liegt. Das kranke Baby wird dadurch wieder fröhlich. Die Karte mit dem kranken Baby und dem unruhigen Baby darf dementsprechend entfernt werden. Falls möglich musst du ein fröhliches oder ein unruhiges Baby wählen. Wenn beide angrenzenden Babys schon weinen, ist die Karte mit dem kranken Baby wirkungslos.

Anmerkung: Du kannst selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge du die Probleme in deinem Spielzug abhandelst. Liegt ein unruhiges Baby neben deinem kranken Baby, kannst du also erst dein krankes Baby in Richtung des unruhigen Babys sich erbrechen lassen, woraufhin dieses anfängt zu weinen. Du entfernst dann auch die rote (und die grüne) Karte bei dem weinenden Baby.



Leg die **Medizin** als Reaktion auf die Karte mit dem kranken Baby, um diese zu entfernen. Sowohl die Medizin als auch das kranke Baby kommen direkt zurück auf den Ablegestapel. Entferne die Karte mit dem unruhigen Baby, sodass das fröhliche Baby sichtbar wird.

VARIANTE FÜR 2 SPIELER

SPIELMATERIAL

- 3 Türklingeln
- 1 grüne Schranktür
- 1 rote Schranktür mit Nummer 1 und 2
- 4 Aktionskarten "Schlüssel"
- 3 Aktionskarten "Schrank aufräumen"

SPIELVORBEREITUNG

Misch die 7 Aktionskarten (Schlüssel und Schrank aufräumen) unter den Kartenstapel des Basisspiels. Lass die Türklingeln erst noch am Rand liegen. Leg die grüne Schranktür neben den Nachziehstapel. Nimm 5 beliebige Karten blind aus dem Stapel und leg diese verdeckt unter die Tür. Bei diesen Karten handelt es sich um den Schrankinhalt. Leg die rote Schranktür auf die Seite. Verteil danach den Kartenstapel in zwei etwa gleich große Stapel. Misch die 3Türklingelkarten unter einen der beiden Stapel, leg diesen auf den Tisch und den zweiten Stapel darauf. So gehst du sicher, dass die Türklingeln erst später im Spiel

SPIELVERLAUF

gezogen werden.

Diese Spielvariante besteht aus zwei unterschiedlichen Teilen.
Die Türklingeln symbolisieren die Eltern, die die Babys früh abholen. So kann das
Spiel beendet werden, bevor alle Babys eines Spielers weinen. Die übrigen Karten
symbolisieren einen Schrank zur Aufbewahrung von Karten, die die Spieler
eintauschen können.

Anmerkung: Diese Variante wurde gezielt entwickelt, um das Spiel für zwei Spieler interessanter zu gestalten und damit dem Spiel für mehrere Spieler zu entsprechen. Dennoch kann die Erweiterung auch für das Spiel mit mehreren Spielern verwendet werden. Mit der Türklingel kann die Dauer des Spiels beeinflusst werden und der Schrank ermöglicht zu tauschen, wenn die Spielgruppe eher zurückhaltend im Tauschen der Karten ist.

Wird der Schrank zum Tauschen verwendet, darf nicht mit Mitspielern getauscht werden während dieses Spiels. Bei Spielen mit 2 Spielern kann nicht getauscht werden mit einander.

Die Aktionskarten der Variante für 2 Spieler unterliegen denselben Regeln wie die der anderen Erweiterungssets. Das heißt, dass du beliebig viele Aktionskarten ablegen darfst, wenn du an der Reihe bist.

Die Spieler können nun auch mit dem Schrank tauschen, wenn sie an der Reihe sind. Unter dem Schrank sind immer 5 Karten zu finden. Diese Karten stellen den Schrankinhalt dar. Steht die Schranktür offen (grüner Schrank ist sichtbar), darf eine Karte von der Hand mit einer Karte des Schranks getauscht werden. Du betrachtest die Karten aus dem Schrank, suchst dir eine aus und tauschst mit einer Karte auf deiner Hand, die du in den Schrank steckst. So verbleiben jeweils 5 Karten im Schrank. Wenn du dir die Karten im Schrank angesehen hast, musst du auch tauschen. Ist der Schrank geschlossen (roter Schrank liegt oben), darf erst wieder getauscht werden, wenn dieser offen steht. Beachte, dass die Spielzeit durch die Nutzung des Schranks verlängert wird.

ÜBERSICHT SCHRANK AUFRÄUMEN, SCHLÜSSEL UND KLINGEL



Benutze die Karte Schrank aufräumen nur, wenn der Schrank offen steht (grüner Schrank ist sichtbar). Bei Gebrauch dieser Karte kannst du alle 5 Karten aus dem Schrank auf den Ablegestapel ablegen und 5 neue Karten aus dem Nachziehstapel ziehen. Diese Karten musst du betrachten, bevor du sie verdeckt unter dem Schrank ablegst. Falls du bei diesem Spielzug noch nicht getauscht hast, darfst du noch eine deiner Karte mit einer Karte des Schrankes tauschen. Wenn du schon getauscht hast, darfst du nicht noch zweites Mal tauschen.



Benutze die Karte Schlüssel und leg die rote Schranktürkarte mit der Nummer 2 sichtbar auf die grüne Schranktür. Leg den Schlüssel vor dich, bis die Schranktür wieder offen ist (so weißt du, dass du den Schrank wieder verändern musst). Zu Beginn deines nächsten Spielzugs drehst du die rote Schranktürkarte um, sodass Nummer 1 sichtbar wird. Zu Beginn deines folgenden Spielzugs nimmst du die Karte wieder weg, sodass die grüne Schranktür sichtbar wird. Leg die Schlüsselkarte jetzt erst auf den Ablegestapel.

Benutzt du die Schlüsselkarte, wenn der Schrank geschlossen ist, musst du die rote Schranktürkarte wegnehmen und falls erwünscht mit dem Schrank tauschen. (Du öffnest den Schrank.)



Sobald ein Spieler eine Klingelkarte vom Stapel zieht, legt er diese neben das Spiel und zieht als Ersatz eine zweite Karte. Nachdem die dritte Klingelkarte gezogen wurde, stoppt das Spiel und die Punkte auf der Rückseite der unruhigen und der fröhlichen Babys werden gezählt. Das Zählen der Punkte erfolgt wie beim Spiel mit mehr als 2 Spielern. Das Spiel ist ebenfalls beendet, wenn alle Babys eines Spielers weinen, bevor die dritte Klingelkarte aufgedeckt wird.

Wenn du beim Einsatz der Karte "Schrank wechseln" den neuen Karteninhalt des Schranks betrachtest und dabei eine Türklingel entdeckst, muss diese aufgedeckt, eine Ersatzkarte gezogen und dem Schrankinhalt zugefügt werden.

Vorsicht: Findest du beim Einsatz der Karte "Schrank tauschen" die dritte Türklingelkarte, ist das Spiel sofort beendet und dürfen keine weiteren Karten mehr gespielt werden.



Der **Teddybä**r ist kein Teil dieses Erweiterungssets. Für diese Karte kannst du dir eigene Spielregeln ausdenken. Vorschläge hierzu auf unserer Webseite: http://www.jumpingturtlegames.be

Herausgeber: Tenk VOF - Begijnendijksesteenweg 60A, 2230 Ramsel, België http://www.jumpingturtlegames.be/

Autor: Jurgen Spreutels
Illustration und Grafikgestaltung: Jurgen Spreutels
Übersetzerin: Christine Lenz

Projektabwicklung: Tom Delmé, Jurgen Spreutels Endredaktion: Tom Delmé

Auf Necture vorberanten Hergestellt in Deutschland Achtung - Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren wegen verschluckbarer Kleinteile Verpackung bitte zur späteren Verwendung aufbewahren.

