



SCOUT

Spielanleitung

Plötzlich wird dir die Rolle des Zirkusdirektors anvertraut! Du und deine Artisten müssen glänzen und eine bessere Show auf die Beine stellen als eure Rivalen. Wenn euch eine Attraktion fehlt, musst du Artisten scouten, die eine entsprechende Darbietung leisten können! Manchmal reicht es einen einzigen Artisten zur Truppe hinzuzufügen, der die anderen motiviert und eure ganze Show unschlagbar macht. Egal ob du mit dem alten Team dein Bestes versuchst oder wartest bis du die perfekte Truppe neu zusammengestellt hast: Wenn dein Plan aufgeht, gibt es nichts besseres! Schnelle Entscheidungen sind in diesem Spiel alles!

Inhalt

⊙ 45 Karten

Vorderseite



Rückseite



⊙ Spielanleitung

⊙ 23 Scout Chips



⊙ 5 Scout & Show Chips



⊙ 30 Punktechips



⊙ Startspielerplättchen



1. Ziel des Spiels

Versuche eine stärkere Kombination auszuspielen als die anderen Spieler und gewinne so Punkte. Eine passende Reihe von Handkarten gilt als starker Zug, doch leider kannst du die Reihenfolge der Handkarten nicht ändern. Versuche die perfekte Mischung aus Scouting und Show zu finden, stelle die stärkste Truppe zusammen und verdiene viele Punkte. Es gibt so viele Runden wie es Mitspieler gibt und wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Wenn ihr zu zweit spielt, schaut euch bitte die "Regeln für das Spiel zu zweit" auf der Rückseite an.

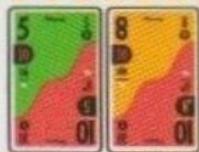
2. Spielvorbereitung

▼ Wählt den Spieler aus, der anfangen darf und überreicht ihm das Startspielerplättchen.

Der Startspieler könnte z.B. derjenige sein, der am Anfang der Runde die Karte mit den beiden Ziffern 1 und 2 gezogen hat.

▼ Je nach Spieleranzahl müsst ihr unterschiedlich viele Karten wieder zurück in die Schachtel legen:

3 Spieler



Karten mit der Zahl "10" (9 Stück)

2 oder 4 Spieler



Karte mit den Zahlen "9" und "10" (1 Stück)

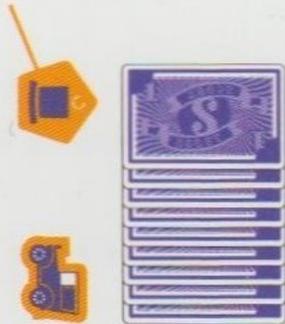
5 Spieler

Wenn ihr zu fünft spielt, bleiben alle Karten im Spiel.

▼ Pro Spieler benötigt ihr jeweils einen Scout & Show Chip. Der Rest der Chips kommt zurück in die Schachtel.

3. Rundenvorbereitung

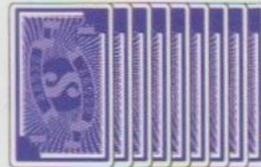
Startspielerplättchen



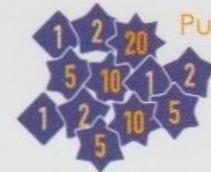
Scout Chips



Scout & Show Chip



Karten



Punktechips

- ▼ Legt alle Scout & Show Chips in die Mitte des Tisches.
- ▼ Jeder Spieler erhält einen Scout & Show Chip.
- ▼ Mischt die Karten gut durch und verteilt sie anschließend an alle Spieler. Spielt ihr zu dritt, bekommt jeder 12 Karten. Bei vier Spielern bekommt jeder 11 Karten und bei fünf Spielern jeder 9 Karten. (Achtet beim Mischen darauf, dass ihr die Karten nicht nur quer sondern auch längs mischt, da die Karten jeweils eine obere und eine untere Hälfte haben.)

⚠ Wartet bis alle Karten aufgeteilt wurden, bevor ihr eure Handkarten aufnehmt.

- ▼ Wenn alle Karten verteilt worden sind, nehmt eure Handkarten auf und achtet darauf, dass niemand die Zahlen auf den Karten sehen kann.
- ▼ Haltet die Karten immer so, dass die große Zahl oben links ist. Die Zahlen links oben bezeichnen wir fortan als eure Hand.



⚠ Während einer Runde dürft ihr die Handkarten nicht anders anordnen oder sie drehen.

- ▼ Ausschließlich am Rundenanfang (direkt nach dem Aufnehmen eurer Karten) dürft ihr eure ganze Hand einmal auf den Kopf stellen.



1. Nehmt alle Karten zusammen



2. Dreht sie um 180 Grad



3. Breitet eure Karten wieder aus

4. Spielzug

▼ Vom Startspieler spielt ihr im Uhrzeigersinn. Wenn ihr an der Reihe seid, wählt ihr eine der drei untenstehenden Aktionen aus, die ihr unbedingt ausführen müsst.

A. Show

B. Scout

C. Scout & Show
(Pro Runde und Spieler nur einmal)

A. Show

Aus eurer Hand wählt ihr eine Serie aus und legt sie vor euch auf den Tisch. Diese Aktion nennt sich "Show"-Aktion. Wenn ihr diese Aktion ausführen wollt, müsst ihr die folgenden zwei Regeln beachten.

Regel 1

Wenn ihr nur eine Karte ausspielen wollt, habt ihr die freie Wahl aus eurer Hand. Wenn ihr mehrere Karten ausspielen wollt, müssen diese in eurer Hand zusammenhängend stehen.

Was bedeutet "zusammenhängend"?

Ihr könnt nur mehrere Karten ausspielen, wenn eure Handkarten eine Folge aus "aufeinander folgenden Zahlen" oder "gleichen Zahlen" enthält. Aufeinander folgende Zahlen können ab- oder aufsteigend sein. (Es gibt kein Limit wieviele Karten ihr ausspielen könnt!)



2 Karten mit aufeinanderfolgenden Zahlen



2 Karten mit der gleichen Zahl



2 Karten mit aufeinanderfolgenden Zahlen



✗ nicht-aufeinanderfolgende Karten



3 Karten mit aufeinanderfolgenden Zahlen



✗ nicht-aufeinanderfolgende Karten

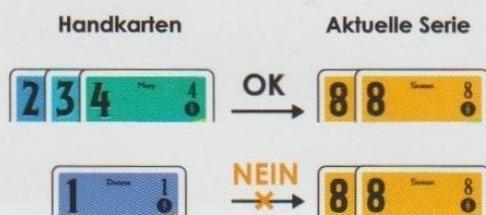
Regel 2

Die Kartenserie, die direkt vor der eigenen Serie gespielt wurde, bezeichnen wir als "aktuelle Serie". Falls es keine "aktuelle Serie" gibt, seid ihr in der Wahl eurer Kartenserie frei. (Am Anfang der Runde gibt es noch keine "aktuelle Serie".) Wenn es eine gibt, müsst ihr eine Kartenserie spielen, die stärker als diese ist.

Was bedeutet "stärker"?

Schaut zuerst **nach der Anzahl** der Karten.

Mehr Karten bedeuten auch mehr Stärke. Ihr könnt eine Kartenserie, die mehr Karten als die aktuelle Serie enthält, mit der "Show"-Aktion ausspielen. Falls eure Serie aus weniger Karten als die aktuelle Serie besteht, könnt ihr die Aktion nicht ausführen.



Schaut auch auf die **Art der Serie**.

Wenn die beiden Serien gleichviele Karten enthalten, gilt, dass eine Serie gleicher Zahlen stärker ist als eine aufeinander folgender Zahlen. Falls die aktuelle Serie also aus aufeinander folgenden Zahlen besteht, könnt ihr eine gleichlange Serie gleicher Zahlen als Show ausspielen. Besteht die aktuelle Serie aus gleichen Zahlen, könnt ihr keine gleichlange Serie aufeinander folgender Zahlen als Show ausspielen.



Schaut zum Schluss auf die **Zahlen** der Serie.

Falls sowohl die Kartenanzahl als auch die Serienart gleich sein sollten, werden die beiden kleinsten Zahlen aus beiden Serien verglichen. Die Serie mit der größeren Zahl gilt als die stärkere Serie. Falls ihr eine Serie spielen wollt, deren kleinste Zahl größer als die der aktuellen Serie ist, könnt ihr die Aktion ausführen. Falls eure Zahl gleich oder kleiner ist, dürft ihr die Aktion Show nicht ausführen.



▼ Wenn ihr die Aktion Show ausführt, nehmt ihr euch die aktuelle Serie von eurem Mitspieler, dreht die Karten um und legt sie vor euch. Der Stapel ist euer Punktestapel.



▼ Die ausgespielte Serie ist nun die "aktuelle Serie" und der Spieler, der sie gelegt hat, ist der "Besitzer" der Serie.

B. Scout

Nehmt eine Karte aus der aktuellen Serie auf (bei mehr als einer Karte müsst ihr eine Karte vom Anfang oder vom Ende der Serie nehmen) und fügt sie in eure Hand ein. An welcher Stelle ihr die Karte einfügt und ob ihr sie vorher drehen wollt, ist euch überlassen. Diese Aktion nennen wir **"Scout"**.



▼ Der Besitzer der aktuellen Serie nimmt sich einen Scoutchip aus der Tischmitte und legt ihn vor sich hin. (Scoutchips soll es unendlich geben. Falls ihr mehr braucht als im Spiel vorhanden, nehmt bitte Münzen o.ä.)

▼ Nach der Scout-Aktion, bleibt die aktuelle Serie bestehen, solange mindestens noch eine Karte liegen geblieben ist. Der Besitzer der aktuellen Serie wechselt nicht. Falls jemand die letzte Karte der aktuellen Serie aufnimmt, kann der nächste Spieler frei wählen, welche Karten er bei einer Show-Aktion ablegt.

C. Scout & Show

▼ Wer einen Scout & Show Chip in die Tischmitte legt, darf erst die Scout-Aktion und im Anschluss die Show-Aktion ausführen.

▼ Den Scout & Show Chip darf jeder Spieler nur einmal pro Runde ausspielen.

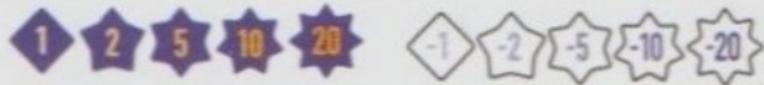


5. Ende der Runde

- ▼ Falls ein Spieler eine der untenstehenden Bedingungen erfüllt, endet die aktuelle Runde.
- i. Alle Karten sind nach einer Show-Aktion ausgespielt.
 - ii. Keiner kann die gespielte Serie mit einer weiteren Show-Aktion überbieten und alle wählen die Scout-Aktion.

6. Punkteberechnung

▼ Bei der Punkteberechnung bekommt jeder Spieler Punktechips.



- Für jede eingesammelte umgedrehte Karte und für jeden Scout Chip gibt es jeweils einen Punkt.

- Pro verbliebener Handkarte gibt es einen Minuspunkt. Der Spieler der Kondition ii. erfüllen konnte, bekommt keine Minuspunkte.

- Es gibt keine Punkte für Scout & Show Chips oder die aktuelle Serie.

Beispiel für einen Spieler, der keine der beiden Bedingungen erfüllen konnte:

$$\begin{array}{ccccccc} \text{Punkte-} & & \text{Scout} & & \text{Hand-} & & \\ \text{stapel-} & \text{Karte} & \text{Chip} & & \text{karten} & & \\ & \text{2} & + & 1 & - & 5 & = & -2 \end{array}$$

Beispiel für einen Spieler, der die Bedingung "i" erfüllen konnte:

$$\begin{array}{ccccccc} & \text{Karte} & & \text{Chips} & & & \\ & 3 & + & 2 & - & 0 & = & 5 \end{array}$$

Beispiel für einen Spieler, der die Bedingung "ii" erfüllen konnte:

$$\begin{array}{ccccccc} & \text{Karte} & & \text{Chips} & & \text{Karte} & \\ & 2 & + & 5 & - & 0 & = & 7 \end{array}$$

7. Ende des Spiels

- ▼ Der Spieler links neben dem Startspieler erhält das Startspielerplättchen und darf im nächsten Spiel anfangen. Legt die Scout Chips zurück in die Tischmitte und achtet darauf, dass jeder Spieler wieder einen Scout & Show Chip bekommt. Bereitet eine neue Runde vor.
- ▼ Die Spieleranzahl ist immer auch die Anzahl an Runden, die ihr spielt. Am Ende der Runden zählt ihr eure Punktechips zusammen. Bei einem Gleichstand dürfen sich zwei Zirkusdirektoren freuen.

Regeln für das Spiel zu zweit

- ▼ Während der Rundenvorbereitung (Punkt 3) erhält jeder Spieler drei Scout Chips. Die Scout & Show Chips braucht ihr nicht.
- ▼ Jeder Spieler bekommt 11 Karten. In der ersten Runde bleiben also 22 Karten übrig. Diese Karten benutzt ihr in der zweiten Runde des Spiels.
- ▼ Wenn ihr dran sein, könnt ihr entweder die Scout-Aktion oder die Show-Aktion auswählen. Wenn ihr die Scout-Aktion ausführt, bezahlt ihr einen Scout Chip, indem ihr ihn **in die Tischmitte legt**. Falls ihr nicht bezahlen könnt, dürft ihr die Aktion nicht ausführen. **Falls ihr die Scout-Aktion ausführen könnt, seid ihr nochmal an der Reihe.**
- ▼ Die Runde endet, wenn einer der beiden Spieler eine der folgenden Konditionen erfüllt.
 - i. Alle Karten sind nach einer Show-Aktion ausgespielt.
 - ii. **Der andere Spieler kann die, in der Show-Aktion ausgespielten, Karten nicht mit einer Scout- oder Show-Aktion kontern.**
- ▼ In jeder Runde wechselt der Startspieler und ihr beginnt mit der Rundenvorbereitung. Auch in der zweiten Runde bekommen beide Spieler jeweils 3 Scout Chips und 11 neue Karten (aus den übriggebliebenen Karten von Runde 1).



Oink Games

ver.1.0

Autor: Kei Kajino

Artwork: Jun Sasaki, Rie Komatsuzaki

Produktionsassistenz: Keiko Inagaki

Deutsche Übersetzung: Laura Grundmann

Kooperation: Jonathan Apilado, Laura Grundmann, Hiroko Izumida,

Yoshihiro Ura, Fumihiko Kanaya, Yoshihiro Shindo, Tomoaki Tsuchie,

Hisanori Hiraoka, Dan Yamamoto

Verlag: Oink Games Inc.

oinkgames.com

© 2021 Oink Games Inc.



Warnungen (Bitte unbedingt lesen!)

- ▼ Dieses Spiel enthält verschluckbare Kleinteile. Es ist für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.
- ▼ Bewahren Sie das Spiel nicht an zu warmen Orten auf, da sich die Einzelteile verformen könnten.
- ▼ Verwenden Sie das Spiel nicht in der Nähe von Feuer. Die Einzelteile können sich verformen oder einen Brandherd darstellen.