

Wald Duell


zuckertopi
KÖLN



Wald Duell

Regeln
Basisspiel
für 2
Personen

Du brauchst

Die 30 Spielkarten, nicht den "abgebrannten Wald".

Die Spielkarten



Die Spielkarten sind in vier Kategorien unterteilt: Füchse, Hasen, Bäume und Hummeln. Die Anzahl der Elemente in diesen Kategorien geht von null bis neun.



Oben rechts auf der Karte könnt ihr an den Eicheln erkennen, wie gut eure Karte ist: Je mehr Eicheln, desto stärker ist eure Karte.

So baust Du das Spiel auf und gewinnst

Mischt die 30 Spielkarten gut durch und teilt anschließend 15 Spielkarten an jede Person aus. Nehmt sie als Stapel so auf die Hand, dass jeder nur seine vorderste Karte sehen kann. Entscheidet, wer anfangen darf. Wir machen das mit Schnick Schnack Schnuck. Jetzt kann euer Duell beginnen.

Wer dem Gegenüber alle Karten abnehmen kann, gewinnt das Spiel.



So läuft das Spiel ab

Der Startspieler/die Startspielerin wählt nun auf der obersten Waldkarte aus, mit welcher Kategorie (Füchse oder Hasen oder Bäume oder Hummeln) er/sie das Duell bestreiten möchte.

Es sollte das ausgewählt werden, von dem möglichst viel vorhanden ist. Jetzt wird gezählt. Schaut genau hin - ist es ein dichter Wald mit vielen Bäumen oder lebt hier vielleicht ein großes Rudel Füchse??

Wenn die Entscheidung gefallen ist, wird dies angesagt, (z.B. „Ich habe acht Bäume“ oder „Ich habe sechs Hasen“). Jetzt entscheidet, wie es im Wald des Gegners aussieht - wer mehr hat, gewinnt. Die gewinnende Person nimmt beide Karten und steckt diese ganz nach hinten ans Ende des Kartenstapels. Jetzt darf diese Person ansagen.

Bei Gleichstand werden beide Karten in die Mitte gelegt und der vorherige Ansager/die vorherige Ansagerin nennt erneut eine Kategorie. Die gewinnende Person der Stichrunde erhält auch die abgelegten Karten.

Komplette Anleitung unter

www.handtaschen-spiele.de/anleitungen



Wald Duell



Mögliche Zusatzregeln

Wer das Basisspiel beherrscht, kann weitere Regeln hinzufügen und das Spiel spannender gestalten:



Hummeln: Weniger ist mehr. Die wenigsten Hummeln auf der Karte gewinnen das Duell.



Blumen: Blumen können als fünfte Kategorie hinzugefügt werden - sie kommen zwischen 0 und 15 Mal vor.





Fuchsrudel: Im Wald gibt es drei verschiedene Fuchsrudel: weiße, graue und braune Füchse. Wenn ihr mit Füchsen aus dem gleichen Rudel ein Duell spielt, spielt es keine Rolle, wer mehr hat. Füchse aus dem gleichen Rudel greifen sich nicht an. Das nächste Duell entscheidet, wer 4 Karten bekommt. (Hinweis: Nachts gehören Füchse keinem Rudel an)


Spielerweiterungen für die Defensive:




Fliegenpilz: Dein Gegner wählt Füchse, Hummeln oder Hasen? Keine Chance - dein Fliegenpilz vergiftet die Tiere und du gewinnst. Du kannst auch die Wanderer-Karte dadurch gewinnen.

 **Sturm:** Dein Gegenüber wählt Bäume oder Blumen als Kategorie? Ein Sturm weht über eure Karten und du bläst alles weg. Du gewinnst das Duell.

 **Eule:** Dein Gegner darf eine Kategorie auswählen, aber auf deiner Karte fliegt eine Eule. Du darfst eine Kategorie streichen, die dein Gegenüber nicht mehr wählen darf. Sei schnell! Wenn dein Gegenüber schon angesagt hat und du noch nichts gesagt hast, fliegt die Eule ins Leere.

 **Nacht:** Nachdem sich dein Gegenüber für eine Kategorie entschieden hat, kannst du ihm die Nacht auf deiner Karte zeigen. Ihr beide addiert nun jeweils die Elemente der gewählten Kategorie auf eurer nächsten Karte hinzu. Auf den zweiten Karten gelten keine Sonderregeln mehr.

Spielerweiterungen für die Offensive:

 **Wanderer:** Die Tiere verstecken sich, weil die Wanderer durch den Wald gehen. Wenn du an der Reihe bist, das Duell anzusagen, gewinnst du es sofort. Diese Karte kann nur weggenommen werden, wenn der andere Spieler das Duell ansagt oder einen Fliegenpilz hat

Komplette Anleitung unter
www.handtaschen-spiele.de/anleitungen



Der Wald, den du nicht haben möchtest

Regeln für mehrere spielende Personen



Spielaufbau

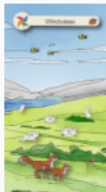
Nehmt die Karte „Der Wald, den du nicht haben möchtest“ hinzu, mischt die 31 Karten gut durch und verteilt sie gleichmäßig auf alle spielenden Personen.

Wer direkt Bildpaare auf der Hand hat, darf diese ablegen.



Hurra, ein Bildpaar: zweimal die Windwiese.

Das kannst Du direkt ablegen.



Ziel des Spieles

Gewonnen hat, wer die meisten Bildpaare gesammelt hat. Ein Bildpaar besteht aus jeweils zwei Karten mit gleichem Namen und Symbol. Wer am Ende den Wald übrig hat, den du nicht haben willst, hat verloren.

Spielablauf

Der Spieler links neben der Person, die die Karten ausgeteilt hat, beginnt und zieht eine Karte von der Person rechts neben sich.

Ist ein Bildpaar entstanden? Lege es offen vor dir ab. Hast du den Wald gezogen, den du nicht haben willst? Lass dir am besten nichts anmerken. Die nächste Person ist dran. Das Spiel endet, wenn alle ihre Handkarten als Bildpaar vor sich ablegen konnten. Wer hat am meisten Bildpaare gesammelt. Wer jetzt den Wald hat, den du nicht willst, hat verloren.

Vielleicht übernimmt er jetzt das Blumengießen?



Komplette Anleitung unter

www.handtaschen-spiele.de/anleitungen

