Spielregeln “Arne Junior”

Inhalt der Box

74 Karten - unterteilt in weiße (Aktionskarten), farbige (Obstkarten) und schwarze (Spezialkarten).
4 Start-Obstkarten – diese Karten zeigen an, welcher Spieler mit welcher Obstsorte spielt.

Ziel des Spieles

Sammle so viele Obstpunkte von deiner eigenen Obstsorte wie möglich. Aber hindere die anderen Spieler daran!
Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Obstpunkten seiner eigenen Farbe.

Dauer des Spieles

10 – 25 Minuten.

Altersgruppe

Ab 5 Jahre und aufwärts.

Beginn des Spieles

Jeder Spieler sucht sich eine Obstsorte aus und nimmt die jeweilige Startkarte. (Grün=Äpfel; Blau=Weintrauben; Rot=Kirschen und Gelb=Bananen)
Lege deine Start-Obstkarte vor dir auf den Tisch, damit die anderen Spieler wissen, mit welcher Farbe du spielst.
Mische die restlichen Karten.
Gib jedem Spieler 5 Karten.
Diese Karten nimmst du an die Hand und zeigst sie keinem anderen Spieler.
Lege die restlichen Karten als Stapel in die Mitte des Tisches und zwar mit dem Gesicht nach unten.
Das ist der Stapel, von dem die Karten gezogen werden.
Der jüngste Spieler beginnt. Das Spiel startet im Uhrzeigersinn.

Die weißen, farbigen und schwarzen Karten

Es gibt weiße, farbige und schwarze Karten.
Die weißen & farbigen Karten: du kannst pro Zug nur eine weiße/ farbige Karte ausspielen.
Solange du weiße/ farbige Karten auf der Hand hast und dran bist, **MUSST** du 1 ausspielen.
Die schwarzen Karten: hier gibt es keine Grenzen.; du kannst schwarze Karten ausspielen, wann du willst und wie viele du willst.

Dein Zug

Wenn dein Zug beginnt, musst du eine Karte von dem Stapel ziehen.
Solange du eine weiße/ farbige Karte auf der Hand hast, musst du sie ausspielen.
Du hast die Wahl:

- **Spiele eine farbige Karte aus und lege sie neben deine Start-Obstkarte** (Das sind wichtige Punkte für dich). Lege farbige Karten nebeneinander und nicht aufeinander.
  Pro Obstfarbe gibt es:
  - 2 Karten mit 1 Apfel, Traube, Kirsche oder Banane
  - 3 Karten mit 2 Äpfeln, Trauben, Kirschen oder Bananen
  - 2 Karten mit 3 Äpfeln, Trauben, Kirschen oder Bananen
  - 1 Karte mit 4 Äpfeln, Trauben, Kirschen oder Bananen
  - 1 Karte mit 5 Äpfeln, Trauben, Kirschen oder Bananen
- **Spiele eine weiße Karte aus**. Lege diese Karte auf den Ablegestapel neben den Stapel, von dem du ziehst. Diese weißen Karten gibt es:

- (4) ‘Nimm eine Karte’ – Nimm eine Karte von der Hand eines anderen Spielers (Such dir eine aus, ohne zu schauen).
- (4) ‘+2 Obstkarten deiner Farbe’- Suche dir einen Spieler aus. Er muss dir Karten in deiner Obstfarbe geben, wenn er welche hat (höchstens 2 Karten). Lege die Obstkarten, die du bekommen hast, sofort zu deinen Punkten auf den Tisch (Manchmal hast du Pech und bekommst keine oder nur eine Karte.).
- (4) ‘Nimm 3 Karten vom Stapel’ – Nimm 3 Karten vom Stapel und nimm sie auf die Hand.
- (1) ‘Stühle tauschen’ - Suche dir einen Spieler aus. Die Punkte auf dem Tisch bleiben liegen, du tauschst mit ihm nur die Stühle. Jetzt spielst du mit seiner Obstfarbe weiter und umgekehrt. (Überlege gut, bevor du diese Karte ausspielst!)
- (1) ‘Karten wechseln’ - Alle Spieler geben ihre Karten auf der Hand dem nächsten Spieler (in Spielrichtung).
- (1) ‘+2 schwarze Karten’ - Suche dir einen Spieler aus. Dieser Spieler muss dir 2 schwarze Karten aus seiner Hand geben. Wenn er dir keine oder nur eine Karte geben kann, hast du Pech gehabt.

- **Lege eine Obstkarte ab**. Lege eine fremde Obstkarte ab. Sie gehört auf den Ablegestapel. VORSICHT; die abgelegte Karte kann von einem anderen Spieler mit einem Dieb geklaut werden.

Wenn du eine weiße oder farbige Karte ausgespielt hast, ist dein Zug zu ende. Der Nächste ist dran. **Vorsicht:** du darfst nur 1 weiße/farbige Karte auf einmal spielen! Wenn du keine weiße/farbige Karte mehr hast, musst du deshalb nicht eine schwarze Karte ausspielen.

Ein Spiel im Spiel: Wie benutze ich die schwarzen Karten?

Schwarze Karten kannst du immer ausspielen, auch wenn du nicht dran bist!! Spiele so viele du willst! Gib Acht, wenn du schwarze Karten ausspielst! Du könntest verlieren, wenn du es nicht tust! Du musst schnell sein, weil du mit 1 Zug das ganze Spiel verändern kannst….

Diese schwarzen Karten gibt es:

(4) ‘Chamäleon’ - Dieses Tier ist dafür bekannt, dass es seine Farbe ändern kann. Es kann eine fremde Obstfarbe in deine eigene verwandeln. Aber wie? Es geht nur mit Obstkarten auf deiner Hand. Stell dir vor: du sammelst ‘Äpfel’, du hast aber eine ‘5 Weintrauben’- Karte und ein ‘Chamäleon’ auf deiner Hand. Kein Problem, lege einfach die ‘5 Weintrauben’- Karte mit dem ‘Chamäleon’ zu deinen Punkten auf den Tisch (Das kannst du immer machen, auch wenn du nicht dran bist). Die ‘5 Weintrauben’ sind jetzt ‘5 Äpfel’. Diese Zauberei kostet dich aber etwas… mit einem ‘Dieb’ kann jeder andere Spieler dein ‘Chamäleon’ mit der Obstkarte klauen. Jederzeit!

- (6) ‘Dieb’ – Mit dem Dieb kannst du 2 Dinge tun:
  - Du kannst eine Karte vom Ablegestapel klauen. Wie? Nimm die oberste Karte und lege den ‘Dieb’ an ihre Stelle.
  - Du kannst ein ‘Chamäleon’ mit seiner Obstkarte klauen. Dabei hast du die Wahl:
    - Du klaust ein ‘Chamäleon’ zusammen mit einer **fremden Obstkarte**. Du legst diese beiden Karten zu deinen Punkten auf den Tisch. Jetzt gehören sie dir. Aber später kann ein anderer Spieler sie dir wieder klauen. Der ‘Dieb’ gehört danach auf den Ablegestapel.
    - Du klaust ein ‘Chamäleon’ zusammen mit einer **eigenen Obstkarte**. Das ‘Chamäleon’ und der ‘Dieb’ gehören danach auf den Ablegestapel; der ‘Dieb’ liegt oben. Jetzt ist die Obstkarte „zuhause“ bei deinen Punkten und kann nicht mehr geklaut werden.
- (5) ‘Hungriger Riesenvogel’ - Der Hungrige Riesenvogel liebt Obst und frisst alles davon; lege ihn auf irgendeine Obstkarte, dann verliert sie ihren Wert. Das bleibt so, bis der Vogel mit der ‘Vogelnetz’-Karte gefangen wird.
- (5) ‘Vogelnetz’ - Lege diese Karte auf den Riesenvogel, so fängst du ihn und rettest deine Punkte; die Punkte zählen wieder! Du kannst den Vogel nur ein einziges Mal auf eine Obstkarte legen. Wenn er danach aber gefangen ist, sind und bleiben die Punkte sicher.
- (4) ‘Stopp’ - Spiele diese Karte aus, wann du willst. Der Spieler, der dran ist, beendet seinen Zug. Aber sofort danach bist du dran…

Ende des Spieles

Das Spiel ist zu ende, wenn keine Karten mehr auf dem Stapel sind.
Alle Spieler legen jetzt ihre Karten ab, weil sie keinen Wert mehr haben.
Jeder Spieler zählt seine Obstpunkte auf dem Tisch. Der Spieler mit den meisten Obstpunkten gewinnt.
ABER: Alle Obstkarten, auf denen ein Riesenvogel liegt, werden nicht gezählt (es sei denn, der Vogel ist gefangen). Vergiss nicht die Obstkarten dazu zu zählen, auf denen ein 'Chamäleon' liegt.

Varianten

Arne Minimum. Spiele jetzt dasselbe Spiel - aber… der Spieler mit den wenigsten Obstpunkten gewinnt. Du darfst farbige Obstkarten zu den Punkten der anderen Spieler legen.

Die '+2 Obstkarten deiner Farbe'-Karte bedeutet jetzt etwas anderes: Suche dir einen Spieler, eine Obstsorte und ein Opfer. Zum Beispiel: Sage dem Spieler, der die Kirschen hat: „Lege 2 Kirsch-Karten zu deinen Punkten auf den Tisch!" Wenn er diese Obstkarten hat, muss er sie zu seinen Punkten dazu zählen. Wenn er aber keine oder nur eine dieser Obstkarten hat, hat er Glück gehabt.

Arne mit 2 Spielern. Nimm eine Obstsorte aus dem Spiel, zum Beispiel die Bananen.

Viel Spaβ,

Arne.

Willst du mehr über Arne Junior und die anderen Spiele von Lauwers Games wissen?
Besuche: www.lauwersgames.com