

BANANA BANDIT



SPIELANLEITUNG (Video-Spielanleitung unter: www.mogel-verlag.de)

Spieler: 2 - 5 Alter: ab 9 Jahren Dauer: 15 - 30 Minuten

Inhalt: 27 Aktionskarten, 27 „Reward“-Karten, 6 Charakterkarten, 20 Siegpunkt-Karten, 40 Ressourcen-Karten (15 Bananen, 25 Stöcke)

SPIELIDEE

Ihr seid Affen im Wilden Westen und versucht euch gegen die anderen Affen durchzusetzen. Manipulation und trügerische Bündnisse bestimmen das Rangeln um die Bananen. Und im Saloon wird auch mal mit Stöcken aufeinander losgegangen.

SPIELVORBEREITUNG

Zu Beginn des Spiels werden die „Reward“-Karten gemischt.

Beachtet dabei, dass die beiden „Reward“-Karten mit einem Pavian darauf so eingemischt werden, dass die farbige Seite mit dem Pavian nach unten zeigt. Dann werden die „Reward“-Karten in der Tischmitte ausgelegt. Diese Auslage enthält immer eine Karte mehr als Spieler am Tisch sind (bei 2/3/4/5 Spielern also 3/4/5/6 „Reward“-Karten).

Dann erhält jeder Spieler verdeckt eine Affencharakterkarte und vier verdeckte Aktionskarten, die nur er anschauen darf. Außerdem erhält jeder Spieler drei Bananen und fünf Stöcke als Start-Ressourcen.

Die übrigen Karten werden jeweils als separate Nachziehstapel bereit gelegt, nur die übrigen Charakterkarten werden nicht mehr benötigt (siehe Abbildung).



ZIEL DES SPIELS

Es gibt zwei Möglichkeiten zu gewinnen:

1. Der Spieler sammelt Siegpunkte. Einen Siegpunkt erhält man im Tausch für fünf Bananen. Sobald ein Spieler fünf Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt er das Spiel.
2. Der Spieler sammelt Symbole. Auf jeder Charakterkarte ist oben eine Kombination aus drei Symbolen (Stein/ Wasser/ Kokosnuss) abgebildet. Ein Spieler gewinnt, sobald er seine drei Symbole gesammelt hat. Diese Symbole werden durch Ausspielen entsprechender Aktionskarten aktiviert.

Wer also zuerst fünf Siegpunkte oder die drei passenden Symbole seiner Charakterkarte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Phase 1:

Eine „Reward“-Karte ziehen

Der affigste Spieler beginnt. Er zieht in Phase 1 eine beliebige „Reward“-Karte der Auslage und sieht dabei nur die Vorderseite. Er erhält jedoch die Belohnung der Vorderseite und der zuvor verdeckten Rückseite. Die gezogene „Reward“-Karte landet auf dem Ablagestapel.

Es gibt folgende Belohnungen:

Bananen: Der Spieler erhält die abgebildete Anzahl an Bananen vom Bananen-Stapel.

Stöcke: Der Spieler erhält die abgebildete Anzahl an Stöcken vom Stöcke-Stapel.

Matsch-Banane: Ist eine zerquetschte Bananenschale abgebildet, muss der Spieler eine Banane eines Gegenspielers zermatschen. Die gewählte Banane wird zurück auf den Nachziehstapel gelegt. Siegpunkte sind vor dem Zermatschen geschützt. Gibt es keinen Gegenspieler mit Bananen, entfällt das Zermatschen.

Arsch-Karte: Ist auf der Rückseite der „Reward“-Karte ein Pavian abgebildet, der dir sein Hinterteil entgegen streckt, entfällt die Belohnung auf der Vorderseite.

Sobald die Auslage der „Reward“-Karten aufgebraucht ist, werden neue „Reward“-Karten vom Nachziehstapel ausgelegt. Kann mit den verbleibenden „Reward“-Karten keine Auslage mehr gebildet werden, wird ein neuer Nachziehstapel gemischt.

Nach dem Erhalt der Belohnung setzt der Spieler seinen Zug fort.

Phase 2:

In Phase 2 hat der Spieler folgende Möglichkeiten: **Aktionskarte aktivieren, Effekt ausspielen, Aktionskarte deaktivieren**

I Aktionskarte aktivieren

Der Spieler darf seine Stöcke nutzen, um eine seiner vier Aktionskarten zu aktivieren. Dazu legt er die entsprechende Anzahl Stöcke ab und legt die Aktionskarte offen vor sich aus. Von den vier Aktionskarten darf nur eine Aktionskarte pro Zug aktiviert werden. Nach der Aktivierung darf keine neue Aktionskarte auf die Hand gezogen werden. Somit hat der Spieler in der Summe immer 4 Aktionskarten (aktivierte und nicht-aktivierte).

Jede Aktionskarte hat vier Felder:

1: Anzahl der Stöcke, die zur Aktivierung abgelegt werden müssen.

2: Der Effekt, der aktiviert wird.

3: Das Symbol, das für einen Symbol-Sieg offen gelegt wird.

4: Anzahl der Stöcke, die zur Deaktivierung der Karte abgelegt werden müssen.



Beispiel: Der Spieler legt einmalig fünf Stöcke ab, aktiviert so die Aktionskarte und legt sie offen vor sich aus. In diesem Zug und jedem weiteren kann er eine Banane von einem Mitspieler klauen. Zudem hat er jetzt das Kokosnuss-Symbol offen gelegt. Falls die Gegenspieler später während ihres Zugs in der Summe vier Stöcke einsetzen, kann die Karte wieder deaktiviert werden.

II Effekt ausspielen

Der Spieler kann jeden Effekt seiner aktivierten Aktionskarten einmal pro Zug ausspielen. Auch in dem Zug, in dem die Aktionskarte aktiviert wird, kann der Effekt ausgespielt werden. Hat ein Spieler mehrere aktivierte Aktionskarten, kann er also in jedem Zug jeden Effekt einmal ausspielen. Insgesamt gibt es vier verschiedene Effektkarten:

Erhalten

Sind auf der aktivierten Aktionskarte Bananen oder Stöcke abgebildet, erhält der Spieler die entsprechende Anzahl der Ressourcen vom Stapel.

Ist ein Siegpunkt abgebildet, erhält er einen Siegpunkt.

Klauen

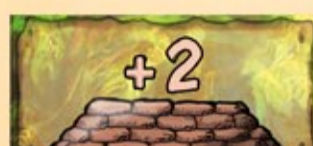
Ist auf der aktivierten Aktionskarte eine Banane oder ein Stock mit einer Fußfessel abgebildet, klaut der Spieler diese Ressource bei einem beliebigen Mitspieler. Sollte keiner der Mitspieler diese Ressource haben, geht der Spieler leer aus. Siegpunkte sind vor dem Klauen geschützt.

Tauschen

Ist auf der aktivierten Aktionskarte ein Pfeil zu sehen, kann der Spieler Stöcke eintauschen. Sind vier Stöcke abgebildet, kann er diese gegen einen Siegpunkt eintauschen. Ist ein Stock abgebildet, kann er diesen gegen eine Banane eintauschen. Ausnahme: Der Effekt „Tauschen“ kann mehrmals pro Zug ausgespielt werden.

Schützen

Ist auf der aktivierten Aktionskarte eine Mauer zu sehen, schützt diese Karte alle aktivierten Aktionskarten des Spielers, einschließlich der Schützen-Karte selbst. Die Kosten um eine Aktionskarte zu deaktivieren, steigen somit um den Wert, der auf der Schützen-Karte abgebildet ist. Bei mehreren aktiven Schützen-Karten addieren sich die Werte.



III Aktionskarte deaktivieren

Der Spieler darf seine Stöcke nutzen, um Aktionskarten von Gegenspielern zu deaktivieren. Es kann nur eine Aktionskarte pro Zug deaktiviert werden.

Entweder er deaktiviert die Aktionskarte allein oder wirbt um die Unterstützung eines Mitspielers, um die Karte maximal zu zweit zu deaktivieren. Wie der Spieler einen Mitspieler überzeugt, ist ihm selbst überlassen. So kann er beispielsweise mit Ressourcen oder auch (leeren) Versprechungen werben.

Um eine Aktionskarte zu deaktivieren, muss der unten angegebene Wert an Stöcken abgelegt werden. Bei einer gemeinsamen Deaktivierung muss der Spieler, der am Zug ist, mindestens einen Stock selbst beisteuern.

Nach der Deaktivierung erhält der Spieler, der am Zug ist, immer diese deaktivierte Aktionskarte auf seine Hand. Er muss dann eine beliebige Aktionskarte aus seiner Hand zurück unter den Nachziehstapel legen, sodass er in der Summe wieder 4 Aktionskarten hat.

Der Spieler, dessen Aktionskarte deaktiviert und entwendet wurde, zieht zwei neue Aktionskarten vom Stapel. Er sucht sich eine der beiden Aktionskarten aus, nimmt sie auf die Hand und die andere Aktionskarte muss zurück unter den Nachziehstapel gelegt werden.

„Aktionskarte aktivieren“, „Effekt ausspielen“ und „Aktionskarte deaktivieren“ in Phase 2 können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden. Der Spieler beendet seinen Zug, indem er an den nächsten Spieler abgibt.

DIE CHARAKTERKARTEN

Insgesamt gibt es sechs verschiedene Charaktere. Jede Charakterkarte zeigt oben jeweils eine Kombination aus Symbolen für den Symbol-Sieg an. Sobald ein Spieler Aktionskarten mit allen entsprechenden Symbolen offen ausliegen hat, gewinnt er.

Unterhalb der Symbole ist der Charakter mit jeweiligem Sondereffekt abgebildet. Der Sondereffekt kann nur einmalig im gesamten Spiel ausgespielt werden. Er kann jederzeit während des eigenen Zugs durchgeführt werden. Dazu legt der Spieler die Charakterkarte für den Rest des Spiels offen vor sich aus, sodass auch die Symbole offenbart sind. Es gibt drei Sondereffekte:

1. Outlaws

Bei diesem Sondereffekt erhält der Spieler einmalig entweder die abgebildeten drei Bananen oder vier Stöcke vom Nachziehstapel.



2. Banditen

Bei diesem Sondereffekt klaut der Spieler einmalig entweder die abgebildeten zwei Bananen oder drei Stöcke vom Gegenspielern seiner Wahl.



3. Sheriffs

Bei diesem Sondereffekt zerstört der Spieler je nach Abbildung einmalig entweder eine Aktionskarte oder einen Siegpunkt von einem Spieler seiner Wahl. Die zerstörte Karte landet jeweils unter den Nachziehstapel. Wurde die Aktionskarte eines Spielers zerstört, nimmt dieser eine neue Aktionskarte vom Nachziehstapel auf die Hand.



Hinweis: Die Sonderaktionen hindern nicht daran alle anderen Aktionen aus Phase 2 durchzuführen. So kann z.B. im selben Zug eine Aktionskarte deaktiviert werden.

SPIELEND

Sobald ein Spieler fünf Siegpunkte oder seine Kombination der drei geforderten Symbole offen vor sich liegen hat, gewinnt er das Spiel. Es ist dabei möglich, dass vier Symbole offen liegen.

In dieser Spielanleitung wird zwar das generische Maskulinum verwendet, weibliche und andere Geschlechteridentitäten werden dabei ausdrücklich mitgemeint.



www.mogel-verlag.de

Mogel-Verlag sind: Jürgen Loth, Michael Loth, Petra Loth, Gerrit Loth, Jörne Koldehoff, Dominik Stauber und Fabian Büter

Wir bedanken uns von ganzem Herzen bei: Thomas Loth, Stefan Koch, Philipp und Janine, Gwen, Meike, Anna, Ziesdorf, Mareike und Stefan mit Lasse, Antje, Katha, Adrian und Vanessa, Lena und Jana, Janina B., Fabian S., Florian B., Rene Puttin, Jürgen H. und Familie Badde, sowie bei Jan Gujarro.

WEITERE KOMPETITIVE KARTENSPIELE DES MOGEL VERLAGS:

PERLENTAUCHEN



LANZELOTH

