

Endwertung:

10 Punkte gibt es für alle die mindestens ein Tier aus allen 7 Sets gesammelt haben.

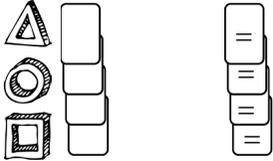


10 Punkte für alle die jedes der 7 Instrumente mindestens einmal in der Auslage haben



5 Punkte für jeden Tierturm mit allen 3 Symbolen, zusätzlich können diese dir:

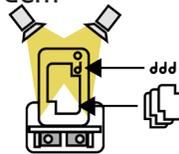
5 Punkte für einen Turm mit mindestens 4 Tieren aus dem gleichem Set geben.



Superstar-Wertung:

5 Punkte für den/diejenige, der die meisten Tiere aus dem Set des Superstartieres gesammelt hat

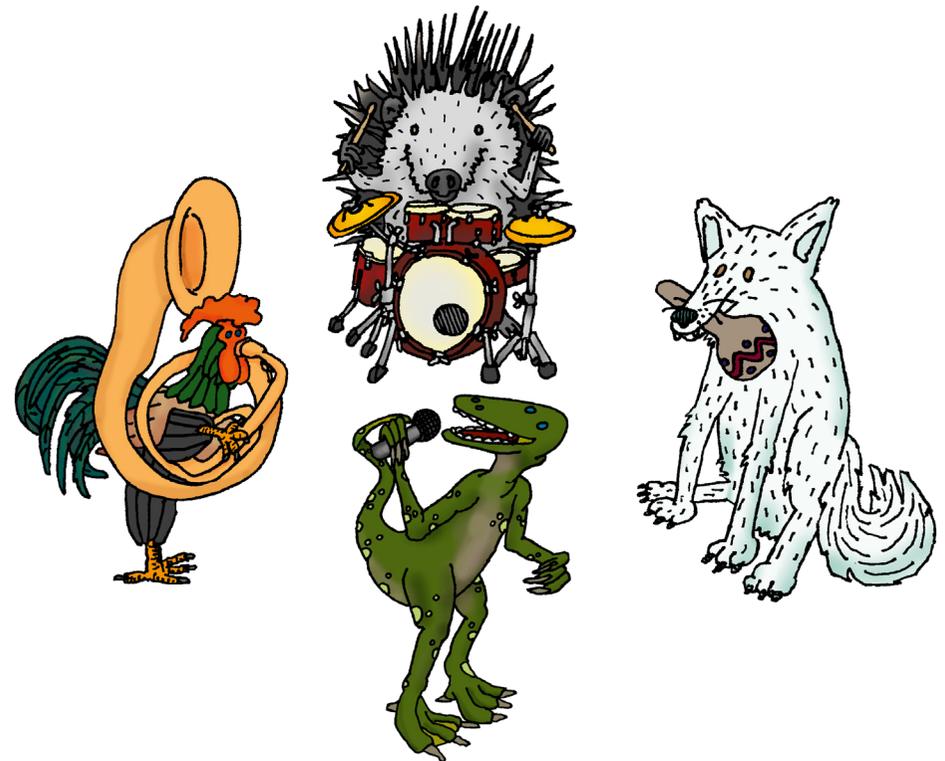
5 Punkte für den/diejenige, der das Instrument des Superstars am häufigsten gesammelt hat.



Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.
Bei Gleichstand gewinnt, der/diejenige mit am meisten Ähnlichkeiten zum Superstartier.
(Anzahl gleiche Instrumente + Anzahl gleiches Set)
Herrscht immer noch Gleichstand gewinnt derjenige, der als erstes „lah!“ ruft.



Wir freuen uns über Anregungen und Kritik.
www.shygames.de / info@shygames.de



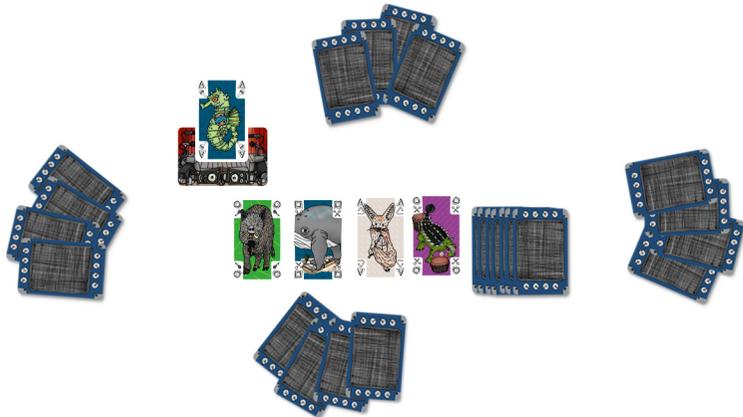
Aufbau:

Jede*r Spieler*in bekommt 4 Handkarten ausgeteilt.

Wer keine Karte mit einem Quadrat auf der Hand hat, zieht nochmal eine neue Hand.



Alle übrigen Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Die oberste Karte kommt auf die Bühne und ist die Superstarkarte und vier Karten werden in der Mitte aufgedeckt.



Der Aufbau zu Viert.

Spielprinzip:

Mit 4 SpielerInnen läuft das Spiel über acht Runden.

Jede Runde werden vier Karten vom verdeckten Stapel aufgedeckt. Die Spieler*innen sind nacheinander dran und nehmen eine Karte auf die Hand und müssen sofort eine Karte vor sich ausspielen.

Dabei gelten folgende Regeln:

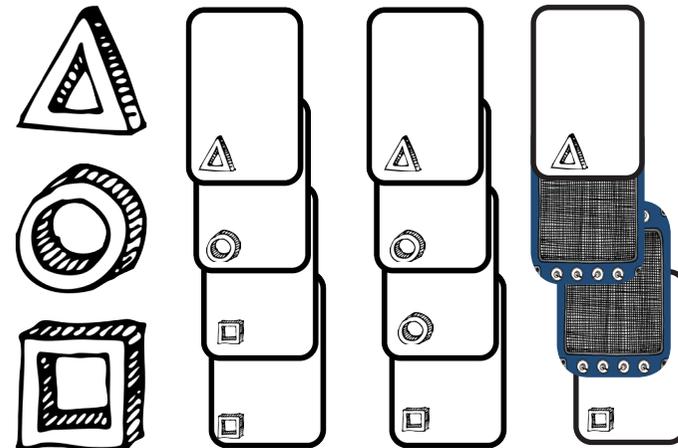
1. Die Symbole dürfen nur in einer festen Reihenfolge aufeinander gestapelt werden->Quadrat->Kreis->Dreieck, gleiche Symbole können aber auch aufeinander gestapelt werden z.B. Quadrat-Quadrat-Kreis-Kreis.

2. Es dürfen höchstens drei Stapel aufgemacht werden.

3. Passt keine Karte in die Reihenfolge, wird die Karte mit der Rückseite (Verstärker) auf die gewünschte Stelle gelegt.

Nach jeder Runde wechselt der/die Startspieler*in.

Ist der Stapel leer, werden noch die restlichen Handkarten in die Auslage gespielt und zwar Reih um jeweils immer Eine.



Beispiel für richtige Auslagen.

Spiel zu 2:

Zu Zweit dauert das Spiel 10 Runden,

die Auslage zum Schluß ist trotzdem zwölf Karten,

d.h. jeder behält zwei Karten am Ende auf der Hand.

Jede Runde hat nimmt man sich von den vier Karten eine und dreht dabei eine zweite um, sodass der Gegenspieler*in nur noch die Wahl zwischen zwei Karten hat.

Spiel zu 3:

Zu Dritt dauert das Spiel 9 Runden und jede*r behält 1 Karte am Ende auf der Hand.