ISSUE 2
Frosted BOOKS

Vom Autor von *Familiar's Trouble* aka *Otsukai Fukurou no Kuroubanshi*

Fukutarous Trick 'n TROUBLE

Fangt Doc Crazy!



Das kooperative Stichspiel für GENAU 3 Spieler!

SPIELMATERIAL

27 SPIELKARTEN



21 einfarbige Karten. Je 7 in den drei Farben Blau, Grün und Gelb mit den Zahlen von 3 bis 9.



3 zweifarbige Karten



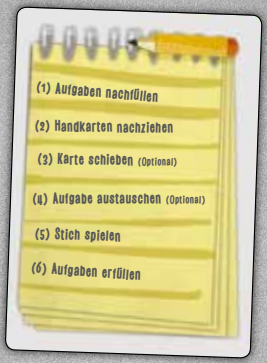
3 dreifarbige Jokerkarten

27 AUFGABENKARTEN IN 3 SCHWIERIGKEITSSTUFEN



Vorderseite

Rückseite



3 Übersichtskarten



1 Startspielerkarte

SPIELAUFBAU



1. Trennt die Aufgabenkarten nach ihrer Rückseite. Mischt jeden der 3 Stapel getrennt und legt sie in die Tischmitte.





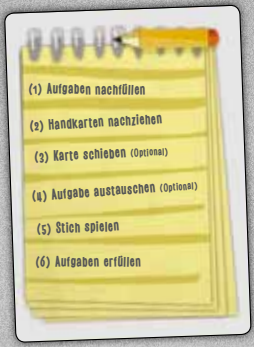
2. Deckt 3 Karten der Stufe 1, und je 1 Karte der Stufe 2 und 3 auf.



Ablagestapel



3. Mischt die Spielkarten. Teilt verdeckt 5 Karten an jeden Spieler aus. Legt die übrigen Karten als Nachziehstapel bereit. Lasst daneben etwas Platz für einen Ablagestapel.



4. Jeder Spieler nimmt sich eine Übersichtskarte.



5. Wem zuletzt ein Paketzusteller eine Benachrichtigung hinterlassen hat, ist der Startspieler und erhält die Startspielerkarte.

HINTERGRUNDGESCHICHTE



Wo ihr auftaucht, gibt es Ärger. Ihr zieht Probleme magisch an und nun seid ihr über Doc Crazy gestolpert. Doc Crazy ist ein verrückter Wissenschaftler und er will ein großes Monster beschwören. Ihr müsst kleine Aufgaben lösen, um wichtige Gegenstände einzusammeln, Doc Crazy zu fangen und ihn von seinem Vorhaben abzuhalten. Verfolgt Spuren, befragt Leute und stellt Beweise sicher! Er darf eure Anwesenheit jedoch nicht mitbekommen. Um das sicherzustellen, dürft ihr nicht miteinander reden!

SPIELZIEL



Trick 'n Trouble ist ein kooperatives Stichspiel.
Nur gemeinsam könnt ihr gewinnen.

Ihr müsst versuchen möglichst viele Aufgaben zu erfüllen, denn jeder Gegenstand den ihr habt, macht es Doc Crazy schwerer sein Ziel zu erreichen. Dafür erhaltet ihr Punkte, abhängig davon wie wichtig die Gegenstände für Doc Crazy sind. Ziel ist es in 9 Runden mindestens 40 Punkte zu erzielen und damit den Plan von Doc Crazy zu vereiteln.

KOMMUNIKATION

Ihr dürft in diesem Spiel nur begrenzt miteinander reden. Ihr dürft nicht sagen, welche Karten ihr auf der Hand habt und welche nicht. Ihr dürft nicht sagen, welche Aufgaben ihr erfüllen wollt oder welche am meisten Sinn hat als nächstes erfüllt zu werden..

SPIELABLAUF

Das Spiel geht über 9 Runden. Jede Runde hat dabei folgenden Ablauf.

1) Stellt euch neuen Aufgaben
2) Spielkarten nachziehen
3) Karte schieben (Optional)
4) Aufgabe austauschen (Optional)
5) Stich spielen
6) Aufgaben erfüllen

PHASE 1 - STELLT EUCH NEUEN AUFGABEN



Liegen weniger als 5 offene Aufgaben aus, ziehst du, der Startspieler, neue Aufgaben, bis wieder 5 offen ausliegen. Die Stufe darfst du für jede gezogene Aufgabe selbst wählen. Diese Phase entfällt in der ersten Runde.

PHASE 2 - SPIELKARTEN NACHZIEHEN

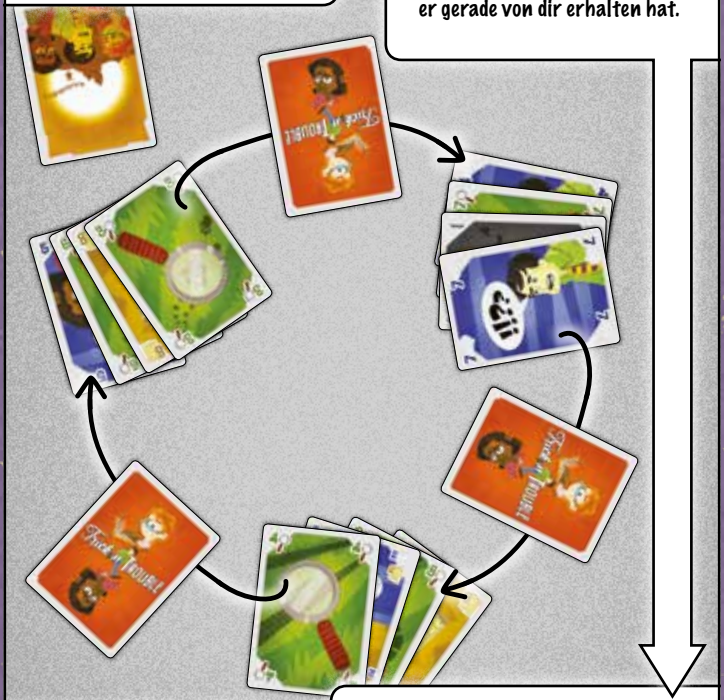


Jeder Spieler zieht auf 5 Karten auf. Diese Phase entfällt in der ersten Runde. Sollte der Nachziehstapel leer sein, entfällt diese Phase komplett.

PHASE 3 – KARTE SCHIEBEN (Optional)

Als Startspieler darfst du entscheiden, ob du eine Karte „schieben" möchtest. Wähle dazu 1 Karte von deiner Hand aus, und gebe sie verdeckt an deinen linken Nachbarn.

Dein linker Nachbar nimmt diese Karte auf die Hand und muss nun ebenso eine Karte verdeckt an <u>seinen</u> linken Nachbarn geben. Das kann auch die Karte sein, die er gerade von dir erhalten hat.



Auch der letzte Spieler nimmt diese auf die Hand und muss nun eine Karte verdeckt von seiner Hand an dich, den Startspieler, weitergeben. So habt ihr alle drei wieder gleich viele Karten auf der Hand.

Du musst diese Phase nicht spielen. Spielst du sie aber, <u>muss</u> jeder Spieler eine Karte weitergeben.

PHASE 4 – AUFGABE AUSTAUSCHEN (Optional)

Gefallen dir nicht alle 5 offenen Aufgaben, darfst du als Startspieler nun 1 davon verdeckt unter ihren Stapel schieben.

















Dann ziehst du 1 neue Aufgabe von einer Stufe deiner Wahl als Ersatz.

Diese Phase ist optional und du musst sie nicht spielen.

PHASE 5 – STICH SPIELEN



Der Startspieler beginnt nun. Wähle 1 Karte von deiner Hand und spiele sie offen in die Mitte aus.



Reihum müssen deine Mitspieler nun ebenfalls 1 Handkarte von der Hand ausspielen.

Dafür müssen sie einiges beachten ...



Wenn sie dieselbe Farbe auf der Hand haben, wie deine gerade gespielte Karte, müssen sie die Farbe „bedienen" , also ebenfalls eine Karte dieser Farbe spielen.



Wenn sie keine Karte dieser Farbe haben, dürfen sie frei wählen, welche Karte sie von ihrer Hand spielen.

Dann ...



... überprüfst du: Wer hat die höchste Karte in deiner Farbe ausgespielt? Dieser Spieler wird zum neuen Startspieler. Gib ihm die Startspielerkarte!

Falls ...



... 2 Spieler die höchste Karte gespielt haben, wird der Startspieler, der seine zuerst gespielt hat.

Die 2er-Karten



Die 3 2er-Karten sind zweifarbig.

Eine 2 bedient jeden Stich, der mit einer der beiden Farben angespielt wurde. Wenn es die einzige Karte der Farbe auf deiner Hand ist, musst du sie sogar spielen.





Wenn ein Stich mit einer 2 beginnt, dürfen die anderen Spieler sich aussuchen, welche der beiden Farben sie bedienen. Sie können dabei verschiedene Farben oder auch die gleiche wählen, oder eine andere 2.

Die 1er-Karten



Sie sind dreifarbig und für sie gelten Sonderregeln.



Du darfst sie immer spielen, selbst wenn du noch mit anderen Karten auf deiner Hand die Farbe „bedienen" könntest.



Auch wenn du mit der 1 bedienen könntest, musst du das nicht. Du darfst auch eine andere Karte spielen.



Wenn ein Stich mit einer 1 beginnt, dürfen die anderen Spieler völlig frei jeweils eine Karte ihrer Wahl spielen.

PHASE 6 – AUFGABEN ERFÜLLEN



Mit den 3 Karten aus dem Stich dürft ihr nun Aufgaben erfüllen. Zählt dazu die Summe der Farben zusammen.



Sammelt jede Aufgabe ein, die ihr mit diesem Stich erfüllt (oder übererfüllt) habt.



Dann legt die Karten des Stichs offen auf den Ablagestapel. Ihr dürft diesen Stapel jederzeit durchschauen und sortieren.

Legt die eingesammelten Aufgaben auf einen Siegpunktestapel.

SPIELENDE



Nach der neunten Runde sind alle Spielkarten gespielt worden und das Spiel ist vorbei.



Zählt die Punkte aller eurer erfüllten Aufgaben zusammen und schaut ob ihr es geschafft habt, Doc Crazy von seinen finsteren Plänen abzuhalten.

ERFOLG???

0 - 19 Punkte: Oh. Ein Anfang. Aber die Welt ist wohl dem Untergang geweiht.

20 - 29 Punkte: Ein guter Schritt, aber das könnt ihr besser.

30 - 39 Punkte: Eine deutliche Steigerung. Fast geschafft

40 - 49 Punkte: Sehr gut gemacht, ihr habt Doc Crazy aufgehalten. Aber auch seine Erfindung?

50+ Punkte: Die Welt kann in Frieden leben. Sehr gut gemacht.

EXPERTEN-MODUS

Im Experten-Modus ändern sich 2 Regeln.



Zum einen entfällt Phase 4.

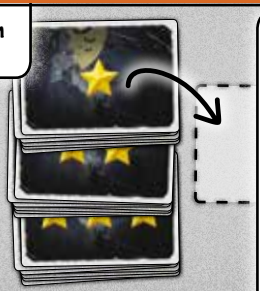


Zum anderen werden die gespielten Karten des Stichs verdeckt in die Schachtel gelegt und dürfen nicht mehr angesehen werden.

STORY-MODUS

Im Story-Modus ändern sich zwei Regeln.

Zum einen werden die drei Aufgabenstapel nach dem Spielaufbau aufeinandergestapelt zu einem großen Stapel.



Die Spieler können nun nicht mehr wählen von welchem Stapel sie ziehen, sondern müssen immer die oberste Karte nehmen. Sie dürfen weiterhin in Phase 4 eine Aufgabe austauschen, außer sie spielen im Expertenmodus.

Zum anderen werden am Ende nicht mehr die Punkte der Aufgaben gezählt, sondern einfach nur wie viele Aufgaben erfüllt wurden.

ERFOLG???

0 - 9 Aufgaben:	Oh. Ein Anfang. Aber die Welt ist wohl dem Untergang geweiht.
10 - 14 Aufgaben:	Ein guter Schritt, aber das könnt ihr besser.
15 - 18 Aufgaben:	Eine deutliche Steigerung. Fast geschafft
19 - 22 Aufgaben:	Sehr gut gemacht, ihr habt Doc Crazy aufgehalten. Aber auch seine Erfindung?
23 - 26 Aufgaben:	Die Welt kann in Frieden leben. Sehr gut gemacht.
27 Aufgaben:	Man könnte meinen, ihr hättet ein Lösungsbuch verwendet.

Autor: Fukutarou 福夕郎
Illustrationen: Klemens Franz
Grafikdesign: atelier198

Basierend auf der englischen Übersetzung von Nathan Trimmer

© 2014, 2018 鴛老堂 (Fukuroudou)
© 2018 Frosted Games, Matthias Nagy, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland • Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

www.FROSTEDGAMES.de
@FrostedGames