

Ziel: Habe nach 8 Runden zu je 2 Phasen die meisten Fans!
 Beachtet, dass bei ungeraden Spielerzahlen ein BOT mitspielt (hier nicht erklärt).
 Generell spielt jeder Spieler wechselweise immer gegen einen anderen Spieler.

Ablauf einer Runde:

Deck-Phase:

gleichzeitig spielen, Reihenfolge A-B-C

(A) Wechsle den Park (falls notwendig):

- Ggf. musst Du dafür den Sitzplatz wechseln und Deine Sachen mitnehmen. Du setzt Dich dem Spieler gegenüber, der die selbe Farbe für die Runde hat.

		1
A	B	2
		3
		4
		5
		6
		7

- ← Betrachte Deinen individuellen Turnier-Plan.
- Jede Zeile gilt für die entsprechende Runde.
- Die Farbe zeigt Dir den Park-Spielplan an, den Du in der Runde jeweils nutzen musst.
- Die Ziffer 1 - 7 zeigt die Trophäe an, um die man spielt. Die Buchstaben (A / B / C) zeigen an, welche Level-Stapel Dir in jeweiliger Runde zur Verfügung stehen.

(B) Ziehe 5 Karten und wähle davon aus:

- Du darfst von genau EINEM der verfügbaren Stapel (lt. Turnierplan) **5 Karten ziehen**. **1-mal in Deinem Zug** darfst Du alle gezogenen Karten abwerfen und genau so viele neu ziehen, wenn Du noch 1 - 2 Karte(n) auswählen dürftest.
Bsp.: Du darfst 1 Karte vom Level C wählen und wirfst die ersten 5 gezogenen Karten ab, um aus 5 weiteren Karten dann 1 Karte zu behalten.



Wähle 2 Karten vom Level-A-Stapel.



Wähle 2 Karten vom Level-B-Stapel ODER wähle 1 Karte vom Level-C-Stapel.

Diese Karten nach Auswahl verdeckt aufs Deck legen.

- Gewählte Karten fügt man seinem Deck zu, das verdeckt vor einem liegt. NICHT gewählte Karten sind ins Abwurf-Fach ihres Levels zu stecken. Ist ein Fach voll, mischt man die Karten und legt sie unter ihren Nachziehstapel.

(C) Entferne Karten aus Deinem Deck (OPTIONAL):

- Du darfst 0 - x Karten aus Deinem Deck entfernen und in entsprechende Abwurf-Fächer legen, Startdeck-Karten (Level S) kämen in die Schachtel.

Match-Phase:

Je nach Spielerzahl finden in mehreren Parks Matches statt.

- Du spielst mit Deinem Gegenüber im selben Park, da Ihr die gleiche Farbe habt.

(A) Mische Dein Deck und ermittle, wer beginnt:

- Nach dem Mischen darfst Du Dein Deck i.d.R. nicht mehr ansehen/verändern.
- WIRF in **Runde 1** die FAHNE*, um den Beginner zu ermitteln. Diese Person deckt die oberste Karte ihres Decks auf und legt sie in ihre Park-Hälfte, samt Fahne darauf. Die Karte ist nun im Fahnen-Besitz.
- **Ab Runde 2** beginnt, wer die höhere Trophäe (1 ... 7) besitzt. Bei Patt wird die Fahne geworfen.

Wer NICHT die Fahne hat, greift an.

(B) Greife an, bis 1 Deiner Karten im Fahnenbesitz ist:

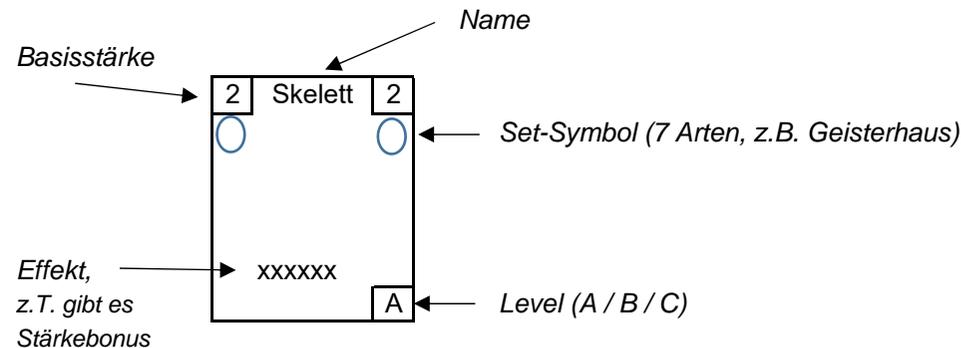
- Ist die Karte Deines Gegenübers im Fahnenbesitz, GREIFST DU AN.

DECKE nacheinander Karte für Karte Deines Decks auf, aber nur bis deren summierte Gesamtstärke >= Gesamtstärke der Karte im Fahnenbesitz ist.

$$\text{Gesamtstärke} = \text{Basisstärke} + \text{Stärkebonus}$$

Die **LETZTE** dazu aufgedeckte Karte ist dann im FAHNEN-BESITZ. Alle anderen aufgedeckten Karten kommen unter diese Karte. **NUR diese** letzte oben liegende Karte verteidigt sich im weiteren Verlauf.

Aufbau einer Karte:



Basisstärken: In Level A bis 3, in Level B bis 5 und in Level C bis 10.

Häufigkeiten der Karten: <= 3-mal = SELTEN, >= 5-mal = HÄUFIG, meistens ist 4-mal

Dein **GEGENÜBER** muss seine Karte, die die Fahne verloren hat, samt darunter liegenden Karten OFFEN auf die 6 Sitze seiner BANK legen. Karten mit gleichem Namen haben immer den selben Bank-Sitz.

NICHT platzierbare Karten = offen auf den eigenen RUHE-STAPEL.

NUN ist Dein GEGENÜBER im Angriff-Modus.

➔ Ihr spielt dieses Match **SO LANGE**, bis eine Person das Match wie folgt gewinnt:

ENTWEDER Dein Gegenüber greift an UND kann nicht genug Stärke zeigen, womit Du gewinnst.

ODER Dein Gegenüber muss Karte(n) auf die eigene Bank legen und hat nicht genügend freie Sitze dafür.



- Wer gewinnt, nimmt die Trophäe der aktuellen Runde aus seinem Park und legt sie neben seinen Turnierplan. Rückseite Trophäe = Anzahl FANS. Bis zum Spielende weiß nur jeder Spieler für sich, wie viele Fans er darunter verborgen hat.
- Jeder nimmt die Karten von seiner Bank, aus Parkhälfte, Ruhestapel, Rest-Deck und bildet daraus wieder EIN Deck. Nächste DECK-PHASE beginnt.

FINALE & SPIELENDENDE:

- Nach Runde 7 dreht Ihr alle Trophäen um und zählt Eure Fans darauf sowie die Fans, die durch Effekte erhalten wurden. Im folgenden Finale spielen NUR die Personen mit den meisten und zweitmeisten Fans gegeneinander.
Patt: Der Beteiligte mit mehr Trophäen ist im Vorteil bzw. danach der Beteiligte mit einer Trophäe mit höherer Runden-Nummer.
- **Vor dem FINALE** werden keine neuen Karten gezogen und ausgewählt.

FINALE (Runde 8):

- ➔ Ihr dürft nochmal Karten aus Eurem Deck entfernen, ansonsten entfällt nun die DECK-Phase.
- ➔ Danach folgt die MATCH-Phase.
- ➔ Der Beginner wird wie üblich bestimmt.

Wer das Finale gewinnt, ist Sieger der Partie.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 07.12.22

2-PERSONEN-SPIEL

- Abweichungen von den normalen Regeln:
 - KEIN FINALE.
Nach Runde 7 gewinnt die Person mit den meisten Fans.
 - Vorzeitiges Ende ist möglich:
Man gewinnt sofort, wenn man nach der MATCH-Phase mind. 11 Fans mehr hat als der Gegner.
Dazu hält man seine gesammelten Fans und solche aus Trophäen sichtbar, d.h., während der gesamten Partie.

*Die Fahne hat eine weiße und eine schwarze Umrandung, je nach Seite. Die schwarze Umrandung gilt für den Spieler mit dem dunkleren Symbol-Hintergrund auf seinem Turnier-Plan. Entsprechend gilt die weiße Umrandung für den Spieler mit hellem Hintergrund.