

ANANSI

2-SPIELER-REGELN

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit den folgenden Änderungen: Teilt vor jeder Runde 14 Karten an beide Spieler aus. Legt die 14 übrigen Karten als verdeckten Vorrat neben die Trumpfauslage. Legt noch keine Karten in die Trumpfauslage.

In jeder Runde werden 7 Stiche gespielt, wobei beide Spieler jeweils 2 Karten pro Stich ausspielen.

Vor jedem Stich werden die obersten 2 Karten des Vorrats gezogen und offen daneben gelegt, sodass jede Karte zu erkennen ist. Diese Karten sind beiden Spielern bekannt und sind für diese Runde aus dem Spiel.

Wichtig: Nur vor dem jeweils 1. Stich einer Runde legt ihr diese 2 Karten stattdessen in die Trumpfauslage!

Ein Stich besteht immer aus 4 Zügen, die in der folgenden Reihenfolge ausgeführt werden („Spieler A“ steht jeweils für den Spieler, der den Stich eröffnet):

Spieler A → **Spieler B** → **Spieler B** → **Spieler A**

Es darf nur 1 Spieler pro Stich in einem seiner Züge Zuhörer anwerben. Der Spieler, der den Stich eröffnet, kann in seinem ersten Zug keine Zuhörer anwerben, aber er darf dies in seinem zweiten Zug des Stichts tun – wenn es dann noch möglich ist.

SOLO-REGELN

Die Regeln für das Solo-Spiel entsprechen den 2-Spieler-Regeln mit folgenden Änderungen: Du spielst gegen „Anansi“, einen virtuellen Gegner, der den zweiten menschlichen Spieler ersetzt. Teile 14 Karten an **Anansi** aus und lege seine Karten als verdeckten Stapel auf den Tisch.

Anansi eröffnet jeden Stich und spielt immer die letzte Karte eines Stichts (d.h. er ist immer „**Spieler A**“). Er wirbt nie Zuhörer an und muss sich beim Spielen einer Karte nicht an die entsprechenden Farbregelein halten: Decke in seinem Zug einfach nur die oberste Karte seines Stapels auf.

Versuche am Ende einer Runde Folgendes zu erreichen:

- einen **Sieg**, falls du genauso viele Zuhörer-Karten wie Storystapel hast.
- einen **großen Sieg**, falls du 5 Zuhörer-Karten und 5 Storystapel hast.
- einen **heldenhaften Sieg**, falls du 6 Zuhörer-Karten und 6 Storystapel hast.
- einen **legendären Sieg**, falls du 7 Zuhörer-Karten und 7 Storystapel hast.

Schaffst du 3 siegreiche Runden in Folge, zählt dies als **Triumph**.

VARIANTE: PUNKTEWETTLAUF

(FÜR 3-5 SPIELER)

Für ein längeres Spiel könnt ihr bis zu einer festgelegten Punktzahl spielen (z.B. wer zuerst 20 Punkte erreicht, gewinnt). Dabei gelten die Regeln des Grundspiels mit den folgenden Änderungen:

- Der Tricksterbonus beträgt für jede Runde 3 Punkte.
- Am Rundenende darf nur der Spieler (oder die Spieler, im Falle eines Gleichstands), der die meisten Punkte (inklusive des Tricksterbonus) erzielt hat, seine Punktzahl werten. Alle anderen Spieler erhalten für diese Runde gar keine Punkte.
- Notiert die Punkte auf einem Blatt Papier anstatt die entsprechenden Karten auf eure Wertungsstapel zu legen.



WWW.HEIDELBAER.DE

