

Das Igels Kartenspiel

Spielanleitung

Spielentwicklung, Illustration und Grafik-Design:
Mario Coopmann

Gastkarten von:
Michael Menzel (Bussard Botze)
Martin Schlierkamp (Froschballons)

Lektorat:
Jan „Bounce“ Christoph Steines,
Stefan Städtler-Ley, Thorsten Obel,
Nadine Heister

Layout und Satz:
Mario „Möhre“ Coopmann

Verlag:
Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2,
61169 Friedberg,
Tel.: 06031 7217-0,
E-Mail: Verlag@pegasus.de,
Internet: www.pegasus.de

Besonderen Dank für die Unterstützung dieses Spiels geht an:

Andreas „Jumbo“ Finkernagel,
Doris und Heinz-Willi Coopmann,
André Coopmann, Manuela Vogt,
Markus Becker, Ulrich Noack,
Thomas und Kati Irawan,
Benjamin Hülsewede, Cord Neubersch

Mehr Igels im Netz:
www.pegasus.de/igels
Regelfragen:
igels@pegasus.de

Igels ist eine eingetragene Marke von Mario Coopmann.
© 2005 bei Pegasus Spiele.
Alle Rechte vorbehalten.



Pegasus Spiele

Einleitung

Bald ist es Winter, und die kleinen Tiere des Waldes müssen für ihren Futtervorrat sorgen. Lang ist es her, dass sie in den schier unendlichen Wäldern noch genügend zum Fressen gefunden haben, ohne sich groß anzustrengen ... Heute müssen sie ihre Konkurrenten ausstechen – mit allen erlaubten und unerlaubten Mitteln.

In **Igels** streiten die Spieler an der Seite von Igeln, Eichhörnchen, Hasen oder Mäusen um die letzten Futtervorräte im Wald. Neben ihren Sonderfähigkeiten bedienen sie sich allerlei Hilfsmittel, die im Wald zu finden sind oder die die Menschen im Lebensraum der Tiere „vergessen“ haben. Sie bewerfen ihren Gegner mit dem **Schlammknödel**, setzen die alles zermanschende **Schwanzpeitsche** ein, lassen ihn über die **Bärenfalle** stolpern, übergießen ihn mit **Altöl** oder locken ihn über die viel befahrene **Waldstraße**. Gleichzeitig suchen sie sich Verbündete wie den schwulen **Bär Bernd**, den entlaufenen **Zirkuselefanten** oder die **Pfadfindergruppe**, die leider gerade Schwierigkeiten hat, den Pfad zu finden. Und wenn ihr Gegner glauben sollte, dass er den Kampf schon gewonnen hat, hetzen sie ihm **Frechs den Fuchs** auf den Hals, sorgen für **Sauren Regen** oder rauchen mit ihm die **Friedenskippe**.

Ziel des Spiels

Wenn ein Mitspieler die letzte der 32 Futterkarten aus dem Wald errungen hat, ist das Spiel zu Ende. Jetzt beginnt die Schlussabrechnung: Wer die meisten Futterpunkte gesammelt hat, hat das Spiel gewonnen.

Ein paar zentrale Begriffe:

Unterstützungskarten
Wald
allgemeiner Nachziehstapel

Kleintier-Nachziehstapel

Müllhalde
Pool

KTS
Gesamt-KTS

Gegner

= Kampf- und Ereigniskarten
= die verdeckt ausliegenden Futterkarten
= die Kampf- und Ereigniskarten, die sich noch nicht im Spiel befinden
= die Tier-Charaktere, die sich noch nicht im Spiel befinden
= hier kommen die abgelegten Karten hin
= hier werden die Tier-Charakterkarten verwaltet, die sich bereits im Spiel befinden
= Kleintierstärke
= wird gebildet aus der KTS der teilnehmenden Tier-Charaktere und der ausgelegten Kampfkarten
= am Kampf teilnehmende Spieler

Spieleranzahl: 3 - 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: 45 - 60 Minuten
Spielinhalt: 168 Spielkarten
(32 Tier-Charakterkarten,
32 Futterkarten,
104 Unterstützungskarten)
1 Spielstein
diese Regel



Vorbereitung

Alle 32 Futterkarten werden verdeckt in der Mitte des Tisches verteilt. Dieser Kartenhaufen stellt den **Wald** dar. Für ein verkürztes Spiel ist es natürlich auch möglich, die Zahl der Futterkarten von vornherein zu reduzieren.

Dann werden alle Unterstützungskarten gut durchgemischt und als allgemeiner **Nachziehstapel** neben dem **Wald** platziert. Jeder Spieler sucht sich daraufhin eine Tiergruppe aus, die er gerne zum Sieg führen möchte. Können sich die Spieler nicht einigen, entscheidet das Los. Alle vier **Kleintier-Nachziehstapel** werden ebenfalls gut gemischt und nebeneinander zu dem allgemeinen **Nachziehstapel** gelegt.

Der Besitzer des Spiels ist der erste **Startspieler**. Er verteilt an jeden Mitspieler fünf Unterstützungskarten, die diese verdeckt auf die Hand nehmen. Jeder Mitspieler nimmt sich anschließend die oberste Karte seiner Tiergruppe vom **Kleintier-Nachziehstapel** und legt sie offen vor sich in seinen **Pool**.

Nun kann es losgehen ...

Eine Runde bei Igels ist in vier Spielphasen aufgeteilt:

1. Aufbau
2. Kampf
3. Abräumen
4. Organisation

1. Phase: Aufbau

Jede Aufbauphase im Spiel (zu der allerersten siehe oben) beginnt damit, dass die Rolle des Startspielers im Uhrzeigersinn auf den rechten Spieler übergeht. **Der Startspieler** leitet die einzelnen Spielphasen ein.

Zu Beginn jeder Spielrunde kann sich jeder Spieler zwei neue Karten nehmen. Dabei darf er selbst entscheiden, welche Sorte von Karten er zieht. Er kann zum Beispiel einen Charakter seiner Tiergruppe und eine Karte vom allgemeinen **Nachziehstapel** nehmen. Möglich sind aber auch zwei Karten vom allgemeinen Nachziehstapel oder zwei Tier-Charaktere und keine Karte vom jeweils anderen Stapel.

Charaktere vom **Kleintier-Nachziehstapel** legt der Spieler stets offen in seinen **Pool**, Unterstützungskarten vom allgemeinen **Nachziehstapel** gehen verdeckt auf die Hand.

1. Phase: Aufbau

- Startspielerwechsel
- jeder Spieler nimmt sich zwei beliebige Karten von den Nachziehstapeln



Müllhalde



Tierart

Pool

Wald

Nachziehstapel (Unterstützung)

2. Phase: Kampf

Nachdem in der Aufbauphase für Nachschub gesorgt worden ist, kann der Kampf um das begehrte Futter beginnen. Die Tiere treffen sich nun auf der großen Waldlichtung, um herauszufinden, wer von ihnen die stärkeren Argumente hat. Um als Sieger aus einer Kampfunde hervorzugehen, braucht ein Spieler immer die **höchste Gesamt-Kleintierstärke (Gesamt-KTS)**. Diese errechnet sich aus gespielten Tier-Charakteren und ihren Sonderfähigkeiten sowie aus angelegten Kampfkarten. Das Kampfgeschehen kann freilich in vielfältiger Weise durch Ereigniskarten beeinflusst werden, doch dazu unten mehr ...

Die Teilnahme an einem Kampf ist optional; ein Spieler kann sich auch entscheiden auszusetzen, um wertvolle Kräfte zu sparen.

Am Kampf teilnehmen

Entscheidet sich ein Spieler, einer Kampfphase beizutreten, nominiert er einen Kleintier-Charakter, der für diese Runde als **Anführer** in der ersten Reihe mitmischet. Dazu zieht ein Spieler diesen Kleintier-Charakter aus seinem **Pool** und legt ihn **offen** vor sich an den Waldrand. Der **Startspieler** beginnt, danach legen die anderen Spieler in beliebiger Reihenfolge ihren **Anführer** aus.

Unterstützt werden kann dieser Hauptcharakter von beliebig vielen anderen Charakteren der entsprechenden Tiergruppe (**Mitläufer**), die aufgedeckt im **Pool** warten. Entscheidet sich ein Spieler, weitere Kämpfer ins Gemenge zu schicken, nimmt er diese aus seinem Pool und legt sie neben den **Anführer**. Die KTS der **Mitläufer** wird zu der KTS des **Anführers** addiert.

Achtung: Nur die Sonderfähigkeit des **Anführers** (siehe den entsprechenden Kartentext) ist in einer Kampfunde gültig, weitere Kämpfer spenden nur ihre KTS, nicht aber ihre Sonderfähigkeiten. Eine Ausnahme sind *Fine*, *Ronn* und *Rüsel*. Die Sonderfähigkeit von *Ronn* und *Rüsel* gilt immer, wenn sie am Kampf teilnehmen. Sie müssen nicht **Anführer** sein. *Fines* Sonderfähigkeit gilt dagegen schon, wenn sie sich im Spiel befindet.

Wieder beginnt der **Startspieler**, und danach legen die anderen Spieler in beliebiger Reihenfolge ihre(n) **Mitläufer** aus. Sind die am Kampf teilnehmenden Spieler sich einig, dass sie keine weiteren **Mitläufer** in den Kampf schicken wollen, können sie **Unterstützung** anfordern. Ab diesem Zeitpunkt der Kampfphase dürfen keine weiteren **Mitläufer** ausgespielt werden. Aus der KTS von **Anführer** und **Mitläufern** ergibt sich die **Anfang-KTS**.



Phase 2: Kampf

Kämpfer bestimmen

- Startspieler beginnt, dann reihum ...
- 1 offene Karte aus dem Pool an den Waldrand (Anführer) oder nicht am Kampf teilnehmen
- reihum weitere (offene) Kleintier-Charaktere aus dem Pool holen (Mitläufer)
- Anzahl der Kleintier-Charaktere, die am Kampf teilnehmen, ist beliebig
- passen, wenn man keine weiteren Tier-Charaktere in den Kampf schicken will

Nachdem alle gepasst haben ...

- **Unterstützung anfordern**
 - Startspieler beginnt, dann reihum ...
 - Unterstützungskarten verdeckt aus der Hand zu den Kämpfern legen
 - Anzahl beliebig
 - passen, wenn man keine weitere Unterstützung spielen will
- **Unterstützungskarten aufdecken**
- **Sonderfähigkeiten abhandeln**
 - nach Anfangs-KTS
- **Ereignisse abhandeln**
 - nach Anfangs-KTS
- **Gesamt-KTS bestimmen**
 - KTS = KTS Kleintier-Charaktere + KTS Kampfkarten +/- Sonderfähigkeit
- **Ereignisse abhandeln**
 - nach Anfangs-KTS
- **höchste KTS gewinnt den Kampf, falls Sonderfähigkeit und Ereigniskarte nicht anderes besagen**

Unterstützung

Hat jeder Spieler seine Truppe zusammengestellt, kann er **verdeckt** Kampf- und/oder Ereigniskarten (Unterstützungskarten) zu seinen Tieren hinzulegen. Auch hier entscheidet der Spieler wieder selbst, wie viele Karten er ausspielt. Reihum können nun so lange Unterstützungskarten verdeckt ausgespielt werden, bis jeder am Kampf beteiligte Spieler einmal gepasst hat.

Dann ist der Zeitpunkt gekommen, dass jeder Spieler seine ausgespielten Karten aufdeckt. Die **Anfangs-KTS** sowie die KTS der angelegten Kampfkarten wird zusammengezählt und ergibt die **Gesamt-KTS** eines Spielers für diese Kampfunde. Das Ergebnis kann nach dem Aufdecken nur noch durch eine einsetzbare Sonderfähigkeit des **Anführers** (zum Beispiel kann das *Ninja-Hörnchen* einmal im Spiel seine KTS auf 9 erhöhen) oder durch eine bereits ausliegende oder jetzt ausgespielte Ereigniskarte beeinflusst werden. Erst werden die Sonderfähigkeiten, dann die Ereigniskarten in der Reihenfolge der **Anfangs-KTS** abgehandelt. Gewinner der Runde ist der Spieler mit der höchsten KTS, sofern nicht eine Sonderfähigkeit oder eine Ereigniskarte etwas anderes besagt.

Freiwilliges Aussetzen

Wenn man es für taktisch klug hält oder keine ausreichend guten Karten auf der Hand hält, kann man auch eine Runde nicht mitkämpfen und so seine Tiere schonen. Man überlässt damit seinen Kontrahenten das Feld und schaut sich die heiße Schlacht am kalten Waldbuffet an.

Achtung: Wenn sich der Kartentext der Spielkarten auf „Gegner“ bezieht, sind damit immer nur am Kampf teilnehmende Spieler, niemals aber aussetzende Spieler gemeint.

3. Phase: Abräumen

Abräumen darf nur der Gewinner einer Spielrunde mit der höchsten KTS, falls Ereigniskarten nichts anderes besagen. Er oder sie nimmt sich zwei Futterkarten aus dem Wald und legt sie offen neben seinen **Pool**. Es gibt Kleintier-Charaktere, die nach einem gewonnenen Kampf mehr Futterkarten ziehen dürfen (siehe Kartentext). Zudem können auch Ereigniskarten den Gewinn erhöhen oder vermindern. Diese dürfen von jedem beliebigen Mitspieler auch jetzt noch gespielt werden.

Liegen zu wenige Futterkarten im Wald, nimmt sich der siegreiche Spieler diese, und das Spiel endet sofort.

Sonderfall: Unentschieden

Sollte ein Kampf einmal unentschieden ausgehen, darf sich jeder beteiligte Spieler eine Futterkarte aus dem Wald nehmen. Sollten bei einem Unentschieden gegen Ende des Spiels nicht genügend Futterkarten im Wald sein, um alle Spieler auszuzahlen, bekommt kein Spieler eine Futterkarte.

Phase 3: Abräumen

- **Sieger des Kampfes nimmt 2 Futterkarten aus dem Wald**
-> Anzahl eventuell modifiziert durch Spezialfähigkeit und/oder Ereignis
- **gewonnene Futterkarten offen neben dem Pool ablegen**
- **Sonderfall Unentschieden**



4. Phase: Organisation

Wenn sich keine Futterkarten mehr im Wald befinden, endet das Spiel sofort. In diesem Fall geht es weiter mit der **Schlussabrechnung** (siehe unten).

Gespielte Kampf- und Ereigniskarten wandern nach einem Kampf auf die **Müllhalde**, Kleintier-Charaktere gehen – wenn sie nicht gerade auf der **Waldstraße** überfahren worden oder an Hirnschlag gestorben sind – zurück in den jeweiligen **Pool** und schlafen eine Runde (setzen aus und werden so lange umgedreht). Jeder Spieler aktiviert dann die Kleintier-Charaktere, die in der letzten Runde geschlafen haben.

Es gibt Karten, die man leider nicht für seine Tiergruppe verwenden kann (zum Beispiel ist der *Igelbau* nur von Igeln benutzbar). Und es gibt Karten, die der Spieler subjektiv für nutzlos hält. **Zwei nutzlose Karten** können am Ende einer Spielrunde im Verhältnis zwei zu eins getauscht werden. Der Spieler legt die beiden nutzlosen Karten auf die Müllhalde und zieht eine neue Karte vom allgemeinen **Nachziehstapel**.

Spielende - die Schlussabrechnung

Das Spiel endet, sobald alle Futterkarten aus dem **Wald** gesammelt worden sind. Sobald die letzte Futterkarte aufgenommen worden ist, dürfen auch keine weiteren Ereigniskarten mehr gespielt werden. Nun zählt jeder Spieler seine gesammelten Futterpunkte, zieht Minuspunkte ab (durch ausgespielte Ereigniskarten) und addiert Bonuspunkte hinzu, die Futterkarten seiner Tierart einbringen. Der Spieler mit den meisten Futterpunkten gewinnt das Spiel.

Die Kartenarten

Folgende Kartenarten kommen in *Igels* vor:



Futterkarten (32)

Futterkarten, die man an dem grünen Rand erkennt, sind die begehrte Beute in diesem Spiel. Sie bilden zusammen den **Wald** und liegen in der Mitte des Tisches aus. Es gibt unterschiedlich wertvolle Karten mit hohen oder niedrigen **Futterpunkten** (siehe die Zahl in dem Schild am linken oberen Kartenrand). Die Verteilung der Futterkarten ist wie folgt:

- 5 x Nüsse
- 5 x Wurm
- 5 x Rüben
- 5 x Beeren
- 2 x Picknickreste
- 4 x Gras
- 4 x Blatt
- 2 x Käfer



Gewonnene Futterkarten legt der Spieler offen neben seinen **Pool**; sie sind jetzt noch nicht **gesichert**. Erst mit Hilfe einer bestimmten Ereigniskarte (zum Beispiel *Kobel* und *Igelbau*) können bis zu drei Futterkarten gesichert werden. Befindet sich *Fine* im Spiel, kann der betreffende Spieler sogar fünf Futterkarten sichern. Die Sicherung ist wichtig, denn andere Ereigniskarten, wie *Diebische Elster* oder *Versteck entdeckt*, laden zum Futterklau von nicht gesichertem Futter ein.

Es gibt Futterkarten, die einer bestimmten Tiergruppe einen Bonus bringen (zum Beispiel die *Nüsse* für Eichhörnchen), den Konkurrenten aber nicht. Diese Zusatzpunkte sind in den Kartentexten vermerkt.



Kleintier-Charakterkarten (32)

Die vier in *Igels* vorkommenden Tierarten sind Igel, Hasen, Eichhörnchen und Mäuse. Sie können an ihrem beige Rand erkannt werden. Zusätzlich hat jede Tiergruppe eine eigene Kartenrückseite mit individuellem Wappen. Ihre **KTS** steht in dem Schild am linken oberen Kartenrand; je höher dieser Wert ist, desto kräftiger kann der Kleintier-Charakter austeilen. Fast jeder Kleintier-Charakter hat eine Sonderfähigkeit oder eine Besonderheit, die im Kartentext vermerkt ist und situationsbedingt eingesetzt werden kann. Hier, wie auch sonst bei *Igels*, gilt: Sollte der Kartentext diesem Regeltext widersprechen, geht der Kartentext vor.

Phase 4: Organisation

Wenn alle Futterkarten gesammelt sind, kommt es sofort zur Schlussabrechnung. Sonst führt jeder folgende Aktionen durch:

- **verdeckte Karten im Pool aufdecken**
- **gespielte Unterstützungskarten auf die Müllhalde**
- **in Phase 2 gespielte Kleintier-Charaktere verdeckt in den Pool**
- **optional: 2 Handkarten auf die Müllhalde und 1 Karte vom allgemeinen Nachziehstapel ziehen**

Weiter mit Phase 1



Schlussabrechnung:

Nachdem die letzte Futterkarte aus dem Wald genommen wurde

- **Addieren aller Futterpunkte auf den gesammelten Futterkarten**
 - **zuzüglich Bonuspunkte für eine bestimmte Tierart**
 - **abzüglich Minuspunkte durch Ereigniskarten**
- Höchste Punktzahl gewinnt**



Jeder Spieler erhält, wie oben erklärt, die Charaktere der gewählten Tierart als verdeckten **Kleintierart-Nachziehstapel**. Von dort gezogene Karten kommen in seinen **Pool**. Hier sind sie einsetzbar oder schlafen:

Einsetzbare Kleintier-Charaktere

Sie liegen offen im Pool des Spielers und können jederzeit als **Anführer** oder **Mitläufer** in den Kampf geschickt werden.

Schlafende Kleintier-Charaktere

Nachdem ein Kleintier-Charakter eine Runde gekämpft hat, muss er sich ausruhen. Er wird umgedreht und schläft eine Spielrunde im **Pool**. Erst nach dieser Pause darf er wieder eingesetzt werden.

Außerdem gibt es Kleintier-Charaktere, die durch ihre Sonderfähigkeit oder eine Ereigniskarte umgekommen sind:

Tote Kleintier-Charaktere

Tote Kleintier-Charaktere kommen auf die Müllhalde und sind für den Rest des Spieles aus dem Rennen. Ausnahme: Mit der Ereigniskarte *Holla die Waldfee* kann ein toter Kleintier-Charakter wieder zurückgeholt werden.

Besondere Tier-Charaktere

Vegetarier

Ein Kleintier-Charakter, der im Kartentext als Vegetarier gekennzeichnet ist, darf – sofern er als Anführer in den Kampf gezogen ist – keine Würmer oder Käfer aus dem Wald einheimsen. Der betreffende Spieler legt gezogene Käfer und Würmer in den Wald zurück, ohne sich eine andere Futterkarte dafür nehmen zu dürfen.

Kleintier-Charaktere mit einmaligen Sonderfähigkeiten

Einige Kleintier-Charaktere haben Sonderfähigkeiten, die nur einmal im Spiel angewendet werden können. Wird ein solcher Kleintier-Charakter als **Anführer** in den Kampf geschickt, entscheidet der entsprechende Spieler, ob er die Sonderfähigkeit einsetzt oder nicht. Er muss dies nicht vor dem Kampf ansagen, sondern kann sich noch entscheiden, nachdem die **Gesamt-KTS** aller am Kampf beteiligten Gegner ausgezählt wurde. Freilich kann ein anderer Spieler dann immer noch mit einer Ereigniskarte Einfluss auf das Resultat des Kampfes nehmen.

Nachdem solch eine einmalige Fähigkeit angewendet worden ist, sollte man den entsprechenden Kleintier-Charakter kennzeichnen. Wir empfehlen, eine Büroklammer an die Karte zu heften. Nüsse, Glassteinchen oder Würfel tun es natürlich auch.



Ratte mit Tick!



Vegetarier



Kampfkarten (66)

Eine Kampfkarte erkennt man an dem roten Rahmen. Durch diese Karten können die Spieler den KTS-Wert der ausgespielten Tier-Charaktere erhöhen (siehe den Wert in dem Schild am linken oberen Kartenrand). Der Wert der Kampfkarte wird zum KTS-Wert der Tier-Charaktere addiert und ergibt mit diesem die **Gesamt-KTS**. Einige Kampfkarten besitzen Besonderheiten, die natürlich im Karten-text vermerkt sind.

Gebundene Kampfkarten

Es gibt Kampfkarten, die an einen Tier-Charakter „gebunden“ werden. Das bedeutet, dass die Karte nicht nach dem Ausspielen auf der Müllhalde endet, sondern unter den Tier-Charakter geschoben wird, dort verbleibt und dauerhaft seine KTS erhöht. Dazu muss dieser nicht als Anführer in den Kampf ziehen. Welche Kampfkarte an welchen Tier-Charakter gebunden werden kann, steht auf der betreffenden Tier-Charakterkarte. Beispiel: Das *Fixbesteck* bringt dem *Junk-Igel* dauerhaft eine erhöhte KTS ein.

Ereigniskarten (38)

Ein beiger Kartenrand und das Ausrufezeichen-Symbol in dem Schild am linken oberen Kartenrand weisen darauf hin, dass man eine Ereigniskarte in den Händen hält. Ereigniskarten können **jederzeit** gespielt werden, so weit sie Sinn machen. Der Anweisungstext auf einer Ereigniskarte beschreibt die Auswirkung auf eine andere Spielkarte, Situation oder einen Tier-Charakter. Sollte man in seiner Spieltaktik durch eine Ereigniskarte gestört werden, dann hilft nur eine passende Gegenereigniskarte.

Ein Beispiel: Tommy spielt die Karte *Diebische Elster* und denkt, er könnte sich jetzt die *Picknickreste* von Andi holen. Der wiederum spielt die Karte *Entengrütze* zur Verteidigung und vereitelt damit den Diebstahl. Tommy hat das Nachsehen, Andi freut sich weiter über seine *Picknickreste*.

Ereigniskarten kann auch derjenige spielen, der nicht am Kampf teilnimmt. Sie müssen allerdings Sinn machen: Wer nicht am Kampf teilnimmt, kann den Kampf nicht durch eine Ereigniskarte doch noch gewinnen. Er kann den Kampf aber durch eine andere Ereigniskarte für alle Beteiligten unentschieden enden lassen. Ebenso dürfen Ereigniskarten auf einen Spieler gespielt werden, der sich nicht am Kampf beteiligt.

Bei Regelunklarheiten oder sonstigen Streitigkeiten hat immer der Besitzer des Spiels das letzte Wort!

Viel Spaß mit IGELS!

