

Igels 2 Das Kartenspiel



Zusatzregeln

Diese Erweiterung ermöglicht dir, dein Igels-Basispiel um zwei Tiergruppen sowie zahlreiche Futter-, Ereignis- und Kampfkarten zu erweitern, so dass deine Gruppe sich nun auch zu fünf oder sechst um die letzten Futtervorräte im Wald streiten kann. Im Folgenden werden die neuen Tiergruppen kurz vorgestellt:

Waschbären: Eine Gruppe frecher Waschbären ist über den Fluss in den Wald gekommen, um sich dort ein neues Jagdrevier zu erobern. Da auch die Abwässer der Stadt in den Fluss geleitet werden, ist die Lieblingsspeise der kleinen Bären – natürlich Fisch – nicht mehr in dem Maße vorhanden, wie sie es einst war. Alternative Futtervorräte müssen her, welche nun in der neuen Heimat aufgespürt sein wollen.



Vögel: Eigentlich waren sie schon immer da, die Vögel. Bis-her haben diese scheinbar harmlosen, geflügelten Geschöpfe auch nicht weiter gestört, da die meisten von ihnen gerne in der Umgebung der Menschen auf Körnersuche gegangen sind. Doch seit man ihnen nachsagt, sie seien alle verseucht und übertragen gemeine Krankheiten wie die rätselhafte Vogelgrippe, werden die Vögel nicht mehr so gerne im Umfeld des Menschen gesehen. Jetzt haben sich die Vögel vermehrt im Wald niedergelassen, um dort Schutz und Nahrung zu finden. Ein Ärgernis für die ansässigen Bewohner: noch mehr Futterklauer! Die Vögel werden von dem einflussreichen Herrn Zaunkönig angeführt. Er sorgt für Ordnung im Luftraum und kennt kein Pardon, wenn es um Samen und Körner geht.



Futterverteilung für 5 bzw. 6 Spieler:

Wenn du sämtliche Futterkarten aus *Igels – Das Kartenspiel* und *Igels II – Wachtag* für eine Spielpartie nutzen willst, liegen ganze 43 Futterkarten als Wald aus. Eine solche Partie kann sehr lange dauern. Wer ein kürzeres Spiel bevorzugt, bildet den Wald nach folgenden Aufteilungen:

- 3 x Lieblingsfutter je teilnehmende Terrasse (z.B. Nüsse für Eichhörnchen)
- 3 x Frisches Gras
- 2 x Saftiges Blatt
- 2 x Käfer
- 1 x Picknickreste
- 1 x umgekippter LKW

5 Spieler = 24 Futterkarten

6 Spieler = 27 Futterkarten

Soll das Spiel noch schneller zu Ende sein, werden für jede teilnehmende Terrasse nur 2x Lieblingsfutter in den Wald gelegt. Bei 5 Spielern sind das dann 19 Futterkarten und bei 6 Spielern 21 Futterkarten.



Optionale Zusatzregel

Futterpakt: Hunger schweißt zusammen, da nimmt man auch notgedrungen in Kauf, mit anderen Tieren einen Pakt schließen zu müssen. Mit dieser Zusatzregelung kannst du dich nun vor einem Kampf mit einem Gegner verbünden, um für mindestens einen Kampf Seite an Seite zu streiten. Natürlich muss die Beute bei einem Sieg aufgeteilt werden. Folgende Zusatzregeln gelten:

- Beide Spieler einigen sich auf einen Charakter, der die paktierenden Tiergruppen anführt. Weitere Charaktere können von beiden als Mitläufers gespielt werden.
- Nur einer der beiden Spieler darf Kampf- und Ereigniskarten ausspielen.
- Bei einer ungeraden Futterkarten verfällt die umstrittene Karte.

Kurzregeln für das 2-Personenspiel

Igels 2 – Waschtag kannst du nicht nur als 5- und 6-Personen-Erweiterung zum Basispiel nutzen, sondern auch als selbständiges 2-Personenspiel. Daher bekommst du hier einen Überblick über die wichtigsten Regeln des Igels-Basisspiels.

Spielziel: Wer die meisten Futterpunkte errungen hat, gewinnt.

Vorbereitung: Die Spieler suchen sich zunächst eine Tiergruppe aus. Alle acht Charaktere sind sofort einsatzbereit (nur 2-Personenspiel).

Ein paar zentrale Begriffe:

Unterstützungskarten: Kampf- und Ereigniskarten

Wald: die verdeckt ausliegenden Futterkarten allgemeiner Nachziehstapel = die Kampf- und Ereigniskarten, die sich noch nicht im Spiel befinden

Müllhalde: hier kommen die abgelegten Karten hin

KTS: Kleintierstärke (oben links auf der Karte)

Alle Futterkarten werden verdeckt als "Wald" in der Mitte verteilt. Die Anzahl richtet sich nach der vereinbarten Spieldauer, mindestens befinden sich aber je fünf Lieblingsspeisen der gewählten Tiergruppen (Futterkarten, die speziell ihnen einen Bonus geben) im Wald. Die Unterstützungskarten werden gut durchgemischt und als allgemeiner Nachziehstapel neben dem Wald platziert.

Die Spieler ziehen sechs Unterstützungskarten (nur 2-Personenspiel) und nehmen sie verdeckt auf die Hand. Der Besitzer des Spiels ist der erste Startspieler.

1. Phase: Aufbau (nach der ersten Runde):

Zu jeder neuen Runde wechselt der Startspieler. Der Startspieler moderiert die Runde. Die Spieler nehmen sich zu Beginn einer neuen Runde drei Unterstützungskarten vom Nachziehstapel (nur 2-Personenspiel).

2. Phase: Kampf

Am Kampf teilnehmen: Anfangs entscheidet jeder Spieler, ob er aussetzen oder am Kampf teilnehmen will (setzt er aus, hat der andere Spieler natürlich automatisch gewonnen).

Die Kampfteilnehmer legen dann beginnend mit dem Startspieler im Uhrzeigersinn eine offene Charakterkarte aus ihrem Pool an den Waldrand (Anführer). Reihum legen sie danach beliebig viele weitere Charaktere aus ihrem Pool, die gerade einsatzbereit sind (Mitläufer). Dabei kann ein Spieler nachlegen, wenn er beispielsweise auf Charakterkarten der Gegner reagieren will.

Pool: hier werden die Tier-Charakterkarten verwaltet, die sich bereits im Spiel befinden

Gesamt-KTS: wird gebildet aus der KTS der teilnehmenden Tier-Charaktere und der ausgelegten Kampfkarten

Gegner: am Kampf teilnehmende Spieler

aktiver Charakter: ein Tier-Charakter, der am Kampf teilnimmt

Die Anfangs-KTS eines Spielers ergibt sich aus der addierten KTS von Anführer und Mitläufern.

Der Startspieler stellt schließlich fest, dass niemand mehr einen Charakter legen will, und leitet den nächsten Abschnitt ein.

Jeder Charakter hat eine Sonderfähigkeit, die auf der Karte steht. Grundsätzlich zählt nur die Sonderfähigkeit des Anführers. Ausnahme in Igels 2 ist der Waschbär Sören (siehe Kartentext).

Unterstützung: Die Spieler legen beginnend mit dem Startspieler verdeckt beliebig viele Unterstützungskarten zu ihren Tieren. Dabei können sie wie bei den Charakterkarten nachlegen. Der Startspieler stellt schließlich fest, dass niemand mehr eine Unterstützungskarte legen will.

Jetzt decken die Spieler ihre Unterstützungs-karten auf. Die Anfangs-KTS sowie die KTS der angelegten Kampfkarten werden zusammenge-zählt und ergeben die Gesamt-KTS eines Spi- elers. Das Ergebnis kann nach dem Aufdecken nur noch in folgenden Fällen beeinflusst werden:

- durch eine einsetzbare Sonderfähigkeit des Anführers (beispielsweise hat die Taube Shitty einmal im Spiel eine KTS von 6 und muss nach dem Verbrauch der Sonderfähigkeit ge-kennzeichnet werden),
- durch eine bereits ausliegende oder jetzt ausgespielte Ereigniskarte

Erst werden die Sonderfähigkeiten, dann die Er-eigniskarten 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 besagen.

3. Phase: Abräumen

Der Gewinner eines Kampfes nimmt sich zwei Futterkarten aus dem Wald und legt sie offen neben seinen Pool, es sei denn, Kartentexte besagen es anders. Bei einem Unentschieden nehmen sich beide Spieler je eine Futterkarte aus dem Wald.

4. Phase: Organisation

Gespielte Unterstützungskarten wandern nach einem Kampf auf die Müllhalde. Charaktere gehen, sofern sie den Kampf überlebt haben, zurück in den jeweiligen Pool und schlafen eine Runde (setzen aus). Dafür sind die Charaktere,

die in der letzten Runde geschlafen haben, wie- der einsatzbereit.

Die Spieler können zwei Unterstützungskarten auf die Müllhalde werfen und dafür eine neue ziehen.

Spielende: Das Spiel endet, sobald alle Futter-karten aus dem Wald gesammelt worden sind. Liegen zu wenige Futterkarten im Wald, nimmt sich der Gewinner diese, und das Spiel endet sofort. Bei einem Unentschieden bekommt nie-mand eine Futterkarte, sollte deren Anzahl nicht ausreichen.

Nun zählen die Spieler ihre gesammelten Futterpunkte, ziehen gegebenenfalls Minus-punkte ab und addieren Bonuspunkte hinzu, die Futterkarten ihrer Tiergruppe einbringen. Der Spieler mit den meisten Futterpunkten gewinnt das Spiel.

Und zum Schluss ...

Vegetarier: Ein Charakter, der im Kartentext als Vegetarier gekennzeichnet ist, darf keine Wür- mer oder Käfer aus dem Wald einheimsen (nur im Grundspiel vorhanden).

Gebundene Kampfkarten: Bestimmte Kampf-karten werden an einen Charakter „gebunden“. Die Karte kommt nicht nach dem Ausspielen auf die Müllhalde, sondern wird unter den Charak-ter geschoben wird und erhöht dauerhaft seine KTS. Dazu muss dieser nicht als Anführer in den Kampf ziehen.

Ereigniskarten: Sie können jederzeit gespielt werden, so weit sie Sinn machen. Der Ökobilan-zbericht beispielsweise darf nicht gespielt werden, wenn nach dem Kampf das Futter bereits verteilt wurde. Dagegen ist ein Ausspielen des Glücks-käfers auch zu diesem Zeitpunkt noch möglich. 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 Betei-ligten unentschieden enden lassen. Ebenso dürfen Ereigniskarten auf einen Spieler gespielt werden, der sich nicht am Kampf beteiligt (es sei denn, der Kartentext spricht von „Gegner“ oder „aktiver Charakter“).

Kleines FAQ zu Igels - Das Kartenspiel

Spielerichtung oder das Geheimnis des kleinen Holzbäumchens:

Der Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn, dazu wird der Startspielerstein (grüner Baum) nach links weitergegeben.

Ausspielreihenfolge und -prinzip:

Der Startspieler legt einen oder mehrere Charakter aus, um die anderen Spieler zu reizen. Es ist erlaubt, zuerst nur seinen Startcharakter auszulegen und abzuwarten, was die Gegner machen. Der Startspieler kann aber auch sofort mehrere Charaktere legen. Mitläufer werden dann in „beliebiger Reihenfolge“ der Karten und der Spieler dazugelegt. Der Startspieler hat nur die Aufgabe, als erster Spieler zu reizen. Er hat daher einen kleinen Nachteil, da er das Spiel und das Reizen eröffnen muss. Auch wenn alle Spieler ihren Anführer und deren Mitläufer gelegt haben, hat jeder weiterhin die Möglichkeit, noch weitere Charaktere dazu zu legen und auf das Auslegen der anderen Spieler zu reagieren. Der Startspieler fragt abschließend, ob noch jemand einen Charakter dazu legen will. Wenn dies nicht mehr der Fall ist, werden nach gleichem Prinzip die Unterstützungskarten – jedoch verdeckt – angelegt.



Spielentwicklung, Illustration

Satz, Layout und Grafik-Design: Mario Coopmann

Lektorat: Thorsten Obel

Redaktion: Jan Christoph Steines

Igels ist eine eingetragene Marke von Mario Coopmann

© 2007 bei Pegasus Spiele, Friedberg. Alle Rechte vorbehalten.

Gastkarten von:

- Martin Schlierkamp (206 Ameisenarmee) - www.martinschlierkamp.de
- Marc Margilsky (212 Umweltschützer & 213 Kräuterhexe) - www.msky.tv/
- Björn Lubitz (214 Geländewagen) - loobo.kulando.de
- Michael Menzel (217 Moorleiche) - www.atelier-krapplock.de
- Marco Rosenberg (218 Rambi) - [www.ponanza.de/](http://www.ponanza.de)
- Felix Herzog (229 Tunk) - www.fel-o-rama.de
- Christof Tisch (263 Baumschule)



Dank für die Unterstützung dieses Spiels geht an:

Andreas Finkernagel, Conny Hußmann, André Coopmann, Bollo und Dolly, Sammy, Birger Krämer, Karsten Esser, Jan Helke, André Heines, Joachim Schlattmann und allen Supportern!