

CHANTICO CHARM



WIE CHANTICO FAULE FRÖSCHE BESTRAFT HAT

CHANTICO WURDE VON DEN AZTEKEN ALS FAMILIEN- UND FEUERGÖTTIN VEREHRT. UND ALS SIE SAH, WIE VIELE FAMILIEN WEGEN INSEKTEN, DIE IN GANZEN WOLKEN AUF SIE HERABFLOGEN, UNGLÜCKLICH WAREN, HAT SIE ENTSCLOSSEN RAUSZUFINDEN, WAS LOS IST. UND DIE URSACHE HAT SIE SCHNELL GEFUNDEN: FAULE FRÖSCHE.

DIE FRÖSCHE HABEN SICH NÄMLICH IN DEN TEICH ZURÜCKGEZOGEN UND DIE EINZIGEN MÜCKEN, DIE SIE ASSEN, WAREN GRAD NUR JENE DIE DIREKT AN IHREN NASEN LANDETEN.

„DAS DARF WOHL NICHT WAHR SEIN!“, SAGTE CHANTICO EMPÖRT UND HAT EINEN MÄCHTIGEN ZAUBER ÜBER DIE FRÖSCHE GELEGT. DIESER WANDELTE SIE IN STEINSTATUEN UND ALS EINZIG LEBENDIGES HAT SIE IHRE FAULEN ZÜNGEN GELASSEN. SO NAHM CHANTICO DIE STEINFRÖSCHE MIT UND VERTEILTE SIE ÜBER DAS DORF.

„ERST WENN IHR SO VIELE MÜCKEN FANGT, WIE MIT WIEVIEL AMETYSTSTEINEN MEINE STATUE BESTÜCKT IST, DANN WERDET IHR WIEDER LEBENDIG SEIN! DIEJENIGE, DIE ALS ERSTE MEINEN BEFEHL ERFÜLLT, WIRD WIEDER LEBENDIG!“ ERSCHROCKENE IN STEIN VERHEXTE FRÖSCHE FINGEN AN WIEDER MÜCKEN ZU FANGEN UND WURDEN NIE WIEDER FAUL.





KURZREGELLISTE

- IHRE FIGUR WIRD JE NACH DEM GESCHOBEN, WIEVIEL MÜCKEN UND INSEKTEN IHR GEFANGEN HABT.
- SOLLEN SICH AN EINER MÜCKE ODER EINEM KÄFER MEHRERE FROSCHZUNGEN IN DIE QUERE KOMMEN, SO JENE ZUNGE, DIE AM HÖCHSTEN STEHT, NIMMT ES.
- AN EINEM PRÜFFELD MÜSSEN SIE EINEN KÄFER GEGEBENER FARBE WERFEN, ANSONSTEN DÜRFEN SIE AN DEM PRÜFFELD NICHT VORBEI UND DER WURF ZÄHLT NICHT.
- MÜCKEN UND KÄFER SIND JEWEILS EINEN PUNKT WERT. BEI KÄFERN JEDOCH KÖNNEN SIE UNTER FOLGENDEN SONDERPRÄMIEN WÄHLEN:
 - PUNKTE FÜR GEFANGENE FLIEGEN WERDEN VERDOPPELT
 - PUNKTE FÜR GEFANGENE KÄFER WERDEN VERDREIFACHT
 - IN DER NÄCHSTEN RUNDEN STARTEN SIE ALS LETZTER
 - JOKER – SIE DÜRFEN AN JEDEM PRÜFFELD VORBEI
- INS ZIEL DÜRFEN SIE NUR MIT EINER EXAKT GEGEBENEN ANZAHL MÜCKEN UND KÄFER REIN.
- BEIM UNENTSCHEIDEN ENTSCHIEDET DER LETZTE SPIELER IN DER RUNDE.
- SOLL DIE FROSCHZUNGE EINEN STACHEL MIT SCHÄDEL ANFASSEN, SO GEWINNT MAN KEINE PUNKTE.

DAS SPIELZIEL

IN DIESEM SPIEL MÜSSEN SIE ALS ERSTER DIE EXAKT GEGEBENE ANZAHL MÜCKEN UND INSEKTE FANGENT – **DIES HEBT DEN ZAUBER AUF UND IHR FROSCH BELEBT ALS ERSTER.**

JENER, DER ALS ERSTER AN DER STEINMASKE VORBEIKOMMT, GEWINNT DAS SPIEL.





VORBEREITUNG

AUCH AN EINER TAUSENDMEILENREISE MUSS MAN EINEN ERSTEN SCHRITT MACHEN. UND DAS WÄRE HIER DIE **VORBEREITUNG**.

ALS ERSTES BRAUCHEN SIE DÜNNERE SCHNÜRCHEN – DIESE WÜRDEN DIE FROSCHZÜNGEN DARSTELLEN. DIESE MÜSSEN WEICH SEIN, OHNE DIE TENDENZ GERADEZURÜCKEN. ALS ERSATZ KOMMEN SCHNÜRSENKEL, SPAGATSTÜCKE, WEICHE KABEL ODER DÜNNERE SCHMUCKKETTEN IN FRAGE.



(FALLS SIE ETWAS KREATIVERES EINGESETZT HABEN, DANN BITTE UM BESCHIED SAGEN)

DIE ZUNGENLÄNGE WIRD BESTIMMT, INDEM DER SPAGAT UM DEN SPIELFLÄCHENRAND GELEGT WIRD, VON IHREM FROSCH BIS HIN ZU DEM GEGENÜBERLIEGENDEN – D.H. DEN HALBEN UMGREIS DER SPIELFLÄCHE.

FARBKENNZEICHNUNG



DER ZWEITE SCHRITT WÄRE DIE **FIGURBESCHAFFUNG**. HIER KÖNNTEN SIE EIN BISSCHEN AN IHRER FANTASIE UND IMPROVISATIONSVERMÖGEN ÜBEN. DAS WICHTIGSTE BEI DER FIGURENWAHL WÄRE, DASS DIE FIGUREN DER EINZELNEN SPIELER LEICHT VONEINANDER SIND, UM VERWECHSLUNG ZU VERMEIDEN... NICHT VERGESSEN, SPIELFIGUR LETZTLICH REPRÄSENTIERT DEN SPIELER! DIE GRÖSSE EINER SPIELFIGUR SOLL DER EINES SPIELFELDES ENTSPRECHEND GEWÄHLT WERDEN. DIE OPTIMALGRÖSSE EINER SPIELFIGUR ENTSPRICHT UNGEFÄHRT DER EINER AUFREISSLASCHE EINER ALU-DOSE ODER EINER PISTAZIENSCHALE.



HIER HABEN SIE KEINE ANGST IHRER FANTASIE FREIEN LAUF ZU LASSEN, UM FIGUREN ZU SCHAFFEN, AUF DIE SIE STOLZ SEIN WÜRDEN. JE NACH MÖGLICHKEIT UND FANTASIEVERMÖGEN SCHAFFEN SIE SOLCHE, DIE IHRE PERSÖNLICHKEIT TREFFEND REPRÄSENTIEREN.



SOLL ES DIE UMGEBUNG NICHT ERLAUBEN (MITTEN IN DER WÜSTE ODER MITTEN IM OZEAN), IST ES AUCH KEIN PROBLEM ALS SPIELFIGUREN ALLES ZU NEHMEN, WAS VORHANDEN IST (FLASCHENVERSCHLUSS, NUSSSCHALE, MÜNZE UND ÄHNLICHES... SOLL ES IHNEN GELINGEN WAS ORIGINALS ZU ERSCHAFEN, SO SCHICKEN SIE UNS BITTE EIN FOTO ZU).

DER DRITTE SCHRITT IST DIE VORBEREITUNG DER SPIELFLÄCHE. DAS T-SHIRT MIT DEM SPIELFLÄCHENBILD STELLEN SIE AUF EINE GERADE FLÄCHE HIN (EIN TISCH, RAS-ENFLÄCHE, SAND, EINE SITZBANK USW.). DIE SEITE MIT DEM SPIELBILD MUSS SICHTBAR SEIN – SOLL UNTEN LIEGEN, SO ENDET DAS SPIEL UND ALLE HABEN VERLOREN ☒ IST DAS BILD AUF DER OBERSEITE, SO KANN DIE SPIELVORBEREITUNG FORTSETZEN. DER LETZTE SCHRITT VOR DEM SPIELBEGINN IST DAS HINSTELLEN DER SPIELFIGUREN AM START/ZIELFELD, AUSSERHALB DER SPIELFLÄCHE. DAS WÄR'S UND **DAS SPIEL KANN STARTEN.**



DIE SPIELFIGURBEWEGUNG

DIE BEWEGUNG DER SPIELFIGUREN IST SEHR EINFACH UND HÄNGT NUR DAVON AB, WIE VIELE FLIEGEN UND INSEKTEN GELINGT ES IHNEN MIT IHRER KLEBRIGEN ZUNGE – ODER EIGENTLICH MIT DER SCHNUR – ZU FANGEN.

FROSCHAUSWAHL

JEDER SPIELER WÄHLT EINEN FROSCHE AUS FÜR DEN ER SPIELEN WIRD.



ES GIBT BIS ZU SECHS FRÖSCHE UND BEI EINER GERINGEREN ANZAHL SPIELER SIND DIE FRÖSCHE MÖGLICHSST GLEICHMÄSSIG ZU VERTEILEN – NICHT, DASS ALLE SPIELER VON DERSELBEN SPIELFLÄCHENSEITE HERAUS SPIELEN.

SCHNURWURF

BEIM WURF, JEDER SPIELER MUSS EIN ENDE SEINER SPIELSCHNUR AN SEINEM FROSCHE FESTHALTEN UND MIT **ZWEITEN HAND** DAS FREIE SCHNURENDE WERFEN.

SIE DÜRFEN NIEMALS MIT BEIDEN HÄNDEN WERFEN!

SIE MÜSSEN IMMER DIE GANZE SCHNUR WERFEN! ALSO, WENN SIE EINE GENAUE PUNKTEANZAHL WERFEN MÖCHTEN (Z.B. AM ENDE DES SPIELES), DANN DÜRFEN SIE DIE SCHNUR WERFEN SO, DASS DIE SCHNUR DIE SPIELFLÄCHE NUR MIT EINEM GERINGEREN ANTEIL ABDECKT UND DAMIT EINE GERINGERE MENGE FLIEGEN FÄNGT (SIEHE DIE ABBILDUNG „AUSWERTUNG EINER SPIELRUNDE“ – DER SPIELER MIT DER ROTEN SCHNUR)

DIE SPIELER WERFEN IHRE SCHNÜRE NACHEINANDER, DER SPIELERWECHSEL LÄUFT IM GEGENUHRZEIGERSINN AB UND DIE SCHNÜRE BLEIBEN UNBERÜHRT AUF DER SPIELFLÄCHE, BIS DER LETZTE SPIELER SEINEN WURF DURCHFÜHRT HAT. ANSCHLIESSEND WIRD DIE RUNDE AUSGEWERTET UND JENER SPIELER, DER IN DER RUNDE ALS LETZTER GEWORFEN HAT, WIRFT IN DER NÄCHSTEN RUNDE ALS ERSTER UND NACHEINANDER SEINE MITSPIELER, WIEDER IM GEGENUHRZEIGERSINN. DIES WIEDERHOLT SICH BIS ZUM ENDE DES SPIELES.



AUSWERTUNG EINER SPIELRUNDE

PRÜFEN SIE IHREN FANG IMMER SENKRECHT VON OBEN AB!

DIE AUSWERTUNG LÄUFT VOM LETZTEN SPIEL BIS ZUM ERSTEN AB. FALLS EINE FLIEGE VON MEHREREN SPIELERN GEFANGEN WURDE, SO WIRD SIE JENEM SPIELER ZUGESCHRIEBEN, DESSEN SCHNUR GANZ OBEN LIEGT. DER JEWEILIGE SPIELER ZÄHLT SEINE FLIEGEN UND KÄFER ZUSAMMEN UND WERTET SEINE BONUS-KÄFER AUS. AUF DIESE ART UND WEISE WERTEN ALLE SPIELER, VOM LETZTEN ZUM ERSTEN, IHRE PUNKTE AB UND SCHIEBEN IHRE FIGUREN VORAN (AN EINEM SPIELFELD KÖNNEN SICH MEHRERE SPIELFIGUREN BEFINDEN).



- DER SPIELER MIT DER ROTEN SCHNUR HAT AUF EINE GENAUE PUNKTEANZAHL GEZIelt UND KOLLIDIERT MIT KEINEM ANDEREN SPIELER.
- DER SPIELER MIT DER BLAUEN SCHNUR HAT 3 PUNKTE ERZIELT (WEITERE 3 PUNKTE WURDEN VON IHM DURCH SPIELER MIT DER SCHWARZEN UND GELBEN SCHNUR WEGGENOMMEN – DER GELBE AN DEN POSITIONEN 7 UND 9 UND DER SCHWARZE AN DER POSITION 1)
- DER SPIELER MIT DER SCHWARZEN SCHNUR HAT 5 PUNKTE ERZIELT (ER NIMMT EINEN PUNKT DEM SPIELER MIT DER BLAUEN SCHNUR AB, VERLIERT ABER EINEN PUNKT AN DEN SPIELER MIT DER GELBEN SCHNUR – DEM SPIELER MIT DER BLAUEN SCHNUR NIMMT ER EINEN PUNKT AN DER POSITION 1 AB, DER JEDOCH NIMMT IHM SELBST EINEN PUNKT AN DER POSITION 3 AB)
- DER SPIELER MIT DER GELBEN SCHNUR HAT 18 PUNKTE (9 FLIEGEN UND KÄFER UND EINEN VERDOPPLUNGSBONUS FÜR 2 GEFANGENE BORDEAUXROTE SPECKKÄFER (🐜))





= EINE GEMEINE FLIEGE GENERIERT EINEN PUNKT UND DAHER EINE FIGUR-BEWEGUNG.



= EINE BORDEAUXROTER FLECKKÄFER GENERIERT EINEN PUNKT UND FALLS SIE 2 DIESE FANGEN, SO WERDEN ALL IHRE PUNKTE AUS DER RUNDE VERDOPPELT.



= ORANGEFARBENER MOSKITO ERBRINGT EINEN PUNKT, ABER FALLS SIE 2 VON IHNEN GEFANGEN HABEN, SO GENERIERT JEDER GROSSE KÄFER 3 PUNKTE.



= HELLBRAUNE MÜCKE GENERIERT EINEN PUNKT ABER BEIM FANGEN FAHREN SIE IN DER NÄCHSTEN RUNDE ALS LETZTER.



= GRÜNE FELDGRILLE GENERIERT EINEN PUNKT ABER BEIM FANGEN DÜRFEN SIE AN ALLEN FARBTOREN OHNE WEITERES VORBEI.

DER STACHEL DAMIT ES DIE FRÖSCHE NICHT SO EINFACH HABEN, MITTEN IM SPIELFELD BEFINDET SICH EIN STACHEL. FASST IHN EINE ZUNGE AN - AUCH WENN EIN BISSCHEN - SO NIMMT DER ZUGEHÖRIGE SPIELER IN DER AKTUELLEN RUNDE KEINE PUNKTE MEHR (WENN'S GEHT UND DAMIT SIE NICHT STÖRT, KANN DIE ZUNGE VON DER SPIELFLÄCHE RUHIG ENTFERNT WERDEN).

WENN ES BEI EINER FLIEGE ODER KÄFER UNSICHER WIRD, WER ES GEFANGEN HAT, SO WIRD SIE DEM LETZTEN SPIELER IN DER RUNDE ZUGESCHRIEBEN.



WENN ES BEI EINER FLIEGE ODER KÄFER UNSICHER WIRD, WER ES GEFANGEN HAT, SO WIRD SIE DEM LETZTEN SPIELER IN DER RUNDE ZUGESCHRIEBEN.

FALLS MEHRERE SPIELER DIE GENAUE ANZAHL PUNKTE ERZIELEN, SO GEWINNT DER LETZTE SPIELER IN DER RUNDE.



BEWEGUNG ANS ZIEL

SIE KÖNNEN IHRE FIGUR RUND UMS SPIELFELD BEWEGEN, WIE IM KAPITEL „SPIELZIEL“ ABGEBILDET. IHRE BEWEGUNG HÄNGT VON DER ANZAHL DER IN DER RUNDE GEWONNENEN PUNKTEN AB, SO LANGE, BIS SIE AN EINEM FARBTOR GEKOMMEN SIND (SIEHE BILD UNTEN).



FARBTORE: MIT EINEM GEWISSEN ABSTAND VONEINANDER WURDEN ÜBER DAS SPIELFELD SOGENANNTHE FARBTORE VERTEILT. UM AN DIESEN VORBEIZUKOMMEN, MÜSSEN SIE MINDESTENS EINEN KÄFER GLEICHER FARBE WIE DAS TOR FANGEN. SOLL ES IHNEN NICHT GELUNGEN HABE, SO KOMMEN SIE NICHT DURCH UND ALLE PUNKTE, DIE SIE IN DER RUNDE ERRUNGEN HABEN, GEHEN VERLOREN.

DAS SPIELENDE

EIN SPIEL KÖNNEN SIE GEWINNEN INDEM SIE GENÜGENDE FLIEGEN UND KÄFER GEFANGEN HABEN, UND ZWAR GENAU SO VIEL, WIE VIEL ES STEINFELDER UM DIE STEINFLÄCHE GIBT. SIE MÜSSEN WIRKLICH DIE GENAUE ANZAHL FANGEN – FANGEN SIE NUR EINE FLIEGE MEHR UND DER ZAUBER VON CHANTICO BLEIBT UNGEBROCHEN. IN DEM FALL IHR WURF UNGÜLTIG WIRD UND SIE KÖNNEN IHR GLÜCK IN DER NÄCHSTEN RUNDE ERNEUT PROBIEREN. SOLLEN IN DERSELBEN RUNDE MEHRERE SPIELER DIE GENAUE ANZAHL ERRUNGEN UND SOMIT AM LETZTEN SPIELFELD GELANGT



DAMIT DER SPIELER IN DIESEM BEISPIEL ANS ZIEL KOMMT, MUSS ER IN DIESER RUNDE EXAKT 5 FLIEGEN/KÄFER FANGEN.



SONDERSITUATIONEN

SOLL SICH EINE SCHNUR NACH DEM WURF AUFGEWELLT HABEN, D.H. NUR TEILE DAVON DIREKT AM SPIELBRETT LIEGEN, SO IST DIE SITUATION MIT EINEM BLICK SENKRECHT VON OBEN NACH UNTEN AUSZUWERTEN: FÄHRT DIE SCHNUR (DIE „FROSCHZUNGE“) ÜBER EINE FLIEGE ODER EINEN KÄFER DARÜBER, SO ZÄHLT SIE ALS GEFANGEN.

WIRFT EIN SPIELER SEINE SCHNUR SO, DASS SIE EINE BEREITS AUF DER SPIELFLÄCHE LIEGENDE VERSETZT, SO ZÄHLT DIES ALS EIN REGULÄRWURF (DER LETZTSPIELLENDE IST IMMER IM VORTEIL).



SPIELKATEGORISIERUNG

SPIELALTER: 6-99 JAHRE

SPIELKLASSE: GESCHICKSPIEL

SPIELDAUER: 15-45 MINUTEN

ANZAHL SPIELER: 2-6

VOM SPIELER GEFORDERT: 2-6 SCHNURSTÜCKE UND SPIELFIGUREN (SIEHE KAP. „VORBEREITUNG“)

SCHWIERIGKEITSGRAD: SEHR LEICHT



ANDERE T-SHIRT-SPIELE:



COPYRIGHT WEARGAMES S.R.O.
AUTOR DER ZEICHNUNG: MATEJ HOLUB
SPIELDESIGN: WEARGAMES©
E-MAIL: CHANTICO@WEAR-GAMES.COM