BLOOPS

SPIELANLEITUNG

8+ 2-5 10'

asmodee

Bei *Bloops* beginnt ihr damit, euch 3 Karten zu merken. Klingt einfach, oder?

Bis sie getauscht und neue dazugelegt werden oder ihr zu beschäftigt damit seid, die Fehler der anderen zu feiern, und dadurch nicht mitbekommt, dass ihr den Überblick verloren habt!

Dieses Spiel enthält 65 Karten, die so aufgeteilt sind:



WAS IST DAS ZIEL DES SPIELS?

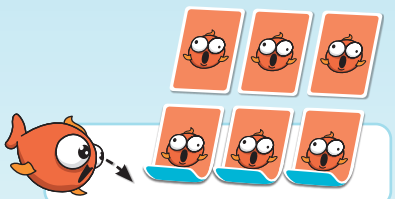
Wer am Ende der Partie die **niedrigste Punktzahl** hat, **gewinnt**. Versucht also, eure Karten so schnell wie möglich loszuweren – natürlich ohne sie durcheinanderzubringen!

SPIELVORBEREITUNG

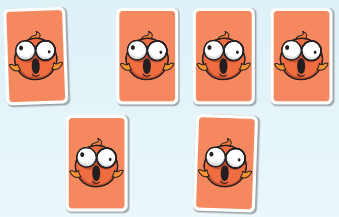
Legt die BLOOPS-Karte für alle in Reichweite beiseite. Mischt alle übrigen Karten zu einem verdeckten Stapel.



Teilt an alle jeweils 6 verdeckte Karten aus, die ihr wie unten abgebildet vor euch legt. Dann dürft ihr euch jeweils die 3 Karten in der unteren Reihe ansehen (natürlich nur die eigenen!).



Ab jetzt könnt ihr eure eigenen Karten jederzeit umsortieren.



Achtung: Sobald die Partie beginnt, dürft ihr euch eure Karten nicht mehr ansehen. Jetzt oder nie!



SPIELABLAUF

Wer zuletzt etwas vergessen hat, beginnt. Ihr könnt entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn spielen – jeder Goldfisch schwimmt schließlich anders durch sein Glas. Einigt euch aber auf eine Richtung.

Wenn du am Zug bist, **ziehst du 1 Karte** vom Stapel und siehst sie dir **geheim** an.

Dann kannst du entweder:

DIE KARTE ABWERFEN

Lege sie offen auf den Ablagestapel.



ODER

DIE KARTE BEHALTEN

Lege die Karte **verdeckt** vor dich und wirf **1 deiner anderen Karten** offen ab – ohne sie dir vorher anzusehen.



Hinweis: Falls der Stapel leer ist, mischt den Ablagestapel zu einem neuen Stapel.

EFFEKTE

Wirfst du eine 6, 7, 8 oder 9 ab, **musst** du **sofort** ihren Effekt abhandeln.

6 = Lege die oberste Karte vom Stapel verdeckt vor eine andere Person, ohne sie dir anzusehen.

7 und 8 = Sieh dir 1 Karte vor dir oder einer anderen Person an.

9 = Tausche verdeckt 1 deiner Karten mit der einer anderen Person. Sieh dir keine der Karten an.

KONTER

Immer wenn eine Karte abgeworfen wird – von dir oder einer anderen Person – darfst du als **Reaktion** 1 oder mehrere **identische** Karten abwerfen, selbst wenn du nicht am Zug bist!

*In seinem Zug wirft Fabius eine **6** ab. Dann kontert Regenbogen mit der **6**, die er vor sich hat.*

Falls du dabei die falsche Karte aufdeckst, legst du sie verdeckt zurück und **ziehst 1 Strafkarte** ***(siehe Strafkarten).***

*Dorie deckt eine Karte auf, von der sie glaubt, dass es auch eine **6** ist – so ein Pech, es ist eine **9**! Sie dreht die Karte wieder um und zieht eine Strafkarte.*

Falls die abgeworfenen Karten **Effekte** auslösen, handelt ihr sie in der Reihenfolge ab, in der die Karten abgeworfen wurden. Währenddessen können die anderen weiter kontern.

*Als Erstes handelt Fabius den -Effekt seiner **6** ab, dann handelt Regenbogen den Effekt seiner gekonterten **6** ab. Fabius erinnert sich, dass er eine weitere **6** hat, also kontert er mit ihr, bevor er auch ihren Effekt abhandelt.*

Falls es keine Effekte (mehr) abzuhandeln gibt, ist die nächste Person am Zug und kann sofort loslegen. Sobald diese Person eine Karte gezogen hat, **darf niemand mehr die vorherige Karte kontern**.

*Sobald Fabius und Regenbogen mit dem Abhandeln ihrer Karteneffekte fertig sind, ist Dorie am Zug und zieht eine Karte. Jetzt fällt Wanda ein, dass sie auch noch eine **6** hat. Aber leider ist es dafür jetzt zu spät, da Dorie ihre Karte schon gezogen hat!*

SPIELENDE

Die Partie kann auf zwei Arten enden:

DIE 20 WIRD ABGEWORFEN

In diesem Fall endet die Partie **sofort**. Niemand ist mehr am Zug.

ODER

DU SAGST „BLOOPS"

Am Ende deines Zugs kannst du laut „BLOOPS" sagen, um das Spielende einzuläuten. **Alle anderen sind noch einmal am Zug.**

Lege die BLOOPS-Karte vor dich: Du bist ab sofort immun gegenüber dem Effekt jeder 9, die jetzt noch abgeworfen wird.

Stelle sicher, dass du auf dem Weg zum Sieg bist, bevor du „BLOOPS" sagst. Wir wollen ja nicht, dass du untergehst.



WERTUNG

Deckt am Ende der Partie alle eure Karten auf.

Hast du **3 oder mehr Stern-Karten**, lege diese Karten beiseite – **sie werden nicht mitgezählt**!

Zähle die Werte deiner Karten zusammen, um deine Punkte zu bestimmen.

Wer die wenigsten Punkte hat, gewinnt! Bei einem Gleichstand teilt ihr euch den Sieg und spielt noch einmal!

STRAFKARTEN

Wenn du einen Fehler machst, musst du 1 Karte ziehen und verdeckt zu deinen Karten legen, ohne sie anzusehen.

Hier sind ein paar Beispiele für die häufigsten Fehler:

- Du teilst die Karten falsch aus.
- Du schaust dir beim Spielaufbau eine Karte aus der oberen Reihe an.
- Du ziehst eine Karte, wenn du nicht am Zug bist.
- Du siehst dir eine Karte an oder deckst sie auf, obwohl du das nicht solltest.
- Du konterst mit einer Karte, deren Wert nicht mit der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmt. In dem Fall musst du deine Karte zusammen mit der Strafkarte verdeckt zurück vor dich legen.
- Du konterst, nachdem die nächste Person eine Karte gezogen hat. In dem Fall musst du deine Karte zusammen mit der Strafkarte verdeckt zurück vor dich legen.

Es gibt wahrscheinlich noch viel mehr Möglichkeiten, Fehler zu machen. Wir lassen sie euch selbst entdecken! Es liegt also an euch, die anderen zu überzeugen, dass das kein Fehler war.



WERTUNGSBEISPIEL

WANDA



*Wanda hat **23 Punkte**. Sie hat laut „BLOOPS“ gesagt, aber hatte keine Ahnung, dass da noch eine 20 bei ihren Karten lag ...*

DORIE

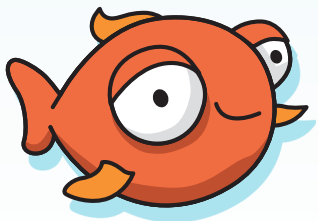


*Dorie hat **45 Punkte**. Ihre 11 wird mitgezählt, weil es ihr einziger Stern ist.*

FABIUS



*Fabius hat **18 Punkte**, denn er durfte seine 3 Stern-Karten ablegen, bevor er die Punkte zusammengerechnet hat. Er gewinnt die Partie!*



Credits: Ein Spiel von: MontiBearnar, Illustrationen: Mathieu Lidon.

Spielanleitung: Layout von Good Heidi und Übersetzung von Veronika Stallmann.

Vielen Dank an all unsere Testspieler*innen: Valentin, Paul, Alexandra, Quentin, Ophélie, Solenne, Armelle, Sara, François, Camille, Nicolas, Kumiko, Anouk, Ulysse, Dolça, Anaïs, Flo, Gricha, Ewenn, Seb und Guillaume!

Jetzt scannen & Vorteile sichern

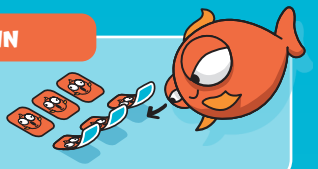
My asmodee players only*

*Für Spielefans

SPIELHILFE

BEI SPIELBEGINN

Sieh dir die 3 Karten in der unteren Reihe vor dir an und merke sie dir, ohne sie den anderen zu zeigen.



IN DEINEM ZUG



WENN EINE KARTE ABGEWORFEN WIRD

Du darfst sofort mit einer identischen Karte vor dir kontern.

WENN DU EINE KARTE MIT EINEM EFFEKT ABWIRFST

Handle sofort ihren Effekt ab:



Lege die oberste Karte vom Stapel verdeckt vor eine andere Person, ohne sie dir anzusehen.



Sieh dir 1 Karte vor dir oder einer anderen Person an.



Tausche verdeckt 1 deiner Karten mit der einer anderen Person. Sieh dir keine der Karten an.

Denk dran: Die BLOOPS-Karte schützt dich vor diesem Effekt.

WENN DU EINEN FEHLER MACHST

Lege zur Strafe die oberste Karte vom Stapel verdeckt vor dich.

SPIELENDE



Du sagst laut „BLOOPS“.

Nimm dir die BLOOPS-Karte. Alle anderen sind noch einmal am Zug.

ODER



Die 20 wird abgeworfen.

Die Partie endet sofort.