KRASSE KACKE

Ein krasses Reaktionsspiel für 3-6 Tierliebhaber ab 6 Jahren von Jonathan Favre-Godal

SPIELIDEE

Krasse Kacke – wer hat denn hier mitten im Wohnzimmer sein Häufchen hinterlassen? „Mein Papagei war es nicht, meine Katze war es nicht", ertönt es sogleich aus allen Ecken. Aber eines der Tiere muss es gewesen sein!

Versucht durch schnelle Reaktion eure eigenen Tiere freizusprechen. Merkt euch gleichzeitig, welche Tiere der Mitspieler noch im Verdacht stehen. Denn nur dann könnt ihr erfolgreich die Schuld von all euren Tieren weisen.

SPIELMATERIAL



36 Spielkarten – je 6 Karten in einer Farbe mit 6 verschiedenen Tieren pro Spieler: Hase, Katze, Hamster, Papagei, Goldfisch, Schildkröte



13 Kackhäufchen

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: **ersatzteilservice@pegasus.de.** Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder von euch wählt eine Farbe und nimmt sich die entsprechenden 6 Karten auf die Hand. Spielen weniger als 6 Spieler mit, legt die restlichen Karten zurück in die Schachtel.

Legt die 13 Kackhäufchen an den Rand eurer Spielfläche.

Und schon kann der Spaß losgehen!

SPIELABLAUF

Der Jüngste von euch beginnt. Er wählt 1 seiner 6 Handkarten aus, legt sie in die Mitte der Spielfläche und beschuldigt voller Überzeugung eines der 6 Tiere (passe dabei den Tiernamen entsprechend deiner gespielten Karte an):



„Mein Hamster hat kein Kackhäufchen im Wohnzimmer hinterlassen, das war eine Schildkröte!“



Alle anderen Spieler müssen nun möglichst schnell die Karte mit der Schildkröte auf ihrer Hand finden, um als Erster diese auf die Karte mit dem Hamster zu legen. Nur die Karte des schnellsten Spielers bleibt in der Mitte liegen, die anderen Spieler müssen ihre Karte wieder zurück auf die Hand nehmen. Der schnellste Spieler kann somit sein Tier freisprechen und beschuldigt seinerseits ein neues Tier:



„Meine Schildkröte hat kein Kackhäufchen im Wohnzimmer hinterlassen, das war ein Goldfisch!“



Wieder müssen alle anderen Spieler möglichst schnell ihre Karten nach dem neuen Tier, nun dem Goldfisch, durchsuchen, um als Erster diesen auf die Schildkröte zu legen.

WICHTIG 1: Der Spieler, der gerade eine Karte in die Mitte gelegt und ein neues Tier beschuldigt hat, darf keine Karte dieses beschuldigten Tieres spielen. Erst beim nächsten genannten Tier darf er wieder mitmachen.

WICHTIG 2: Es ist erlaubt, das gleiche Tier zu beschuldigen, das man gerade in die Mitte gespielt hat.

Beispiel: „Meine Katze hat kein Kackhäufchen im Wohnzimmer hinterlassen, das war eine (andere) Katze."

Das Spiel läuft in diesem Rhythmus unverändert so lange weiter, bis das schuldige Tier gefunden wurde – siehe Rundenende.

Hat ein Spieler sein letztes Tier in die Mitte gelegt und hat erfolgreich ein neues Tier beschuldigen können (ein Mitspieler hat daraufhin das genannte Tier in die Mitte gelegt), dann spielt er für den Rest dieser Runde nicht mehr mit. Er hat all seine Tiere erfolgreich von dieser üblen Nachrede bewahren können ...

Rundenende

Eine Runde ist beendet, sobald das schuldige Tier gefunden wurde. Dies ist dann der Fall, wenn kein Spieler das zuletzt beschuldigte Tier in die Mitte spielen kann, weil es alle bereits ausgespielt haben. Als Beweis zeigen alle Spieler ihre Handkarten vor. Besitzt tatsächlich kein Spieler das beschuldigte Tier, ist das für das Kackhäufchen verantwortliche Tier somit überführt. Sein Besitzer, also der Spieler, dem das auf dem Kartenstapel in der Mitte zuoberst liegende Tier gehört, muss 1 Kackhäufchen nehmen und vor sich ablegen.



(Falls einmal doch Spieler das beschuldigte Tier noch auf der Hand haben, muss stattdessen jeder dieser Spieler 1 Kackhäufchen nehmen.)

Sonderfall

Sollten alle bis auf 1 Spieler erfolgreich alle ihre Tiere von diesem schweren Vorwurf entlasten können (sind also alle ihre Handkarten losgeworden), so liegt auch klar auf der Hand, dass nur ein Tier dieses letzten Spielers mit Karten auf der Hand für das Kackhäufchen verantwortlich sein kann. Somit erhält dieser Spieler 1 Kackhäufchen.

Nehmt nun wieder alle eure Karten auf die Hand. Der Spieler, der soeben das Kackhäufchen nehmen musste, beginnt die nächste Runde und spielt die erste Karte in die Mitte.

Spielt solange weiter, bis das Spielende eintritt.

SPIELENDE

Sobald einer von euch sein 3. Kackhäufchen erhalten hat, endet das Spiel sofort. Dieser Spieler hat seine Lieblinge wahrlich nicht im Griff und muss nun die ganze Kacke aufräumen. Er hat verloren.

Derjenige von euch, der die wenigsten Kackhäufchen kassiert hat, gewinnt diese Partie. Haben mehrere von euch die wenigsten Kackhäufchen, gewinnen sie zusammen.

IMPRESSUM

Autor: Jonathan Favre-Godal • **Illustrationen**: Steeve Augier

DEUTSCHE AUSGABE:

Grafikdesign: Jens Wiese • Schachtellayout basierend auf dem Grunddesign von Hans-Georg Schneider • **Realisation**: Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Blue Orange Europa, © 2018 Blue Orange, © der deutschen Ausgabe 2018 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

blue orange
Hot Games Cool Planet

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

/pegasusspiele

Pegasus Spiele