

NEHMT EUCH IN ACHT, DENN ALLIE GATOR LIEGT IM SCHILF AUF DER LAUER. UND SIE KÖNNTE JEDERZEIT ZUSCHNAPPEN. BESSER IHR FINDET SCHNELL EIN PAAR SCHÖNE SACHEN, UM SIE ABZULENKEN. DABEI IST ALLES RECHT, WAS SIE BEI LAUNE HÄLT: SPIELZEUG, LECKEREIEN, ALTE BRETTSPIELE ... WAS IMMER IHR WOLLT. HAUPTSACHE, IHR KÖNNT ALLIE ÜBERHAUPT ETWAS ANBIETEN, DENN SONST MACHT ES „HAPPS!“ - UND IHR BEKOMMT MINUSPUNKTE. UND DIE WILL WIRKLICH NIEMAND HABEN!

ICH WILL DOCH NUR SPIELEN

SPIELMATERIAL



ZIEL DES SPIELS

Reihum spielt jeder von euch eine passende Karte aus und zieht eine neue nach. Doch wehe, einer hat keine passende Karte auf der Hand. Dann muss er schon ausliegende Karten nehmen und als Minuspunkte vor sich ablegen. Wer am Ende die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Klappt den Schachteldeckel auf und legt ihn offen und für alle gut sichtbar auf dem Tisch bereit. Die Innenseite des Deckels ist euer Spielplan.

Hinweis: Sollte der Spielplan anfangs nicht ganz flach liegen, könnt ihr die einzelnen Klappteile vorsichtig etwas „gegenbiegen“. Der Spielplan dient euch mit den darauf abgebildeten Platzhaltern als Hilfestellung. Habt ihr nur wenig Platz auf dem Tisch, könnt ihr natürlich auch ganz ohne die Schachtel spielen.

Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig die Stanzteile aus den Tableaus. Jeder Spieler nimmt sich einen Punktezähler, löst vorsichtig die drei großen Zähne heraus und legt alles zusammen vor sich ab. Die Punktezähler braucht ihr erst am Ende der Runde wieder. Legt das Pfeil-Tableau mit der Libelle nach oben auf den Tisch.

Hinweis: Das Pfeil-Tableau gibt die aktuelle Spielreihenfolge an. Ihr spielt am Anfang immer im Uhrzeigersinn.

Verteilt bei Bedarf die zwei Tableaus „Sonderkarten-Übersicht“ auf dem Tisch. Sie bieten einen Überblick, welche Sonderkarten es im Spiel gibt.

Legt den Allie-Gator-Chip mit der bedruckten Seite nach oben auf einen der beiden dafür vorgesehenen runden Platzhalter auf dem Spielplan. Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit. Deckt 2 Karten auf und legt sie offen auf die beiden Zielfelder auf dem Spielplan. Das sind eure beiden Zielkarten. Die Zielkarten müssen immer eine Zahl zeigen. Solltet ihr eine Sonderkarte gezogen haben, mischt sie in den Nachziehstapel zurück und deckt eine neue Karte auf. Wiederholt diese Schritte, falls nötig.

Jeder von euch zieht dann verdeckt 5 Karten vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand. Haltet eure Handkarten immer so, dass keiner eurer Mitspieler die Vorderseiten sehen kann. Jetzt seid ihr startklar.



SPIELABLAUF

Das Spiel geht über mehrere Runden. Eine Runde endet, nachdem der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Nach jeder Runde gibt es eine Zwischenwertung (siehe „Rundenende“).

Der jüngste Spieler beginnt die erste Runde. Danach spielt ihr zunächst reihum im Uhrzeigersinn. Beachtet: Die Spielreihenfolge wird sich im Lauf des Spiels ändern (siehe Sonderkarte „Richtungswechsel“). Wendet ggf. das Pfeil-Tableau, um anzuzeigen, ob ihr gerade im oder gegen den Uhrzeigersinn spielt.

Bist du am Zug? Dann wählst du eine der folgenden Möglichkeiten:

- Du spielst eine **Zahlenkarte** aus ODER
- du spielst eine **Sonderkarte** aus und nutzt die Sonderaktion ODER
- **du nimmst sämtliche Karten unterhalb des Allie-Gator-Chips** und legst sie offen als Minuspunkte vor dir ab (siehe „Karten als Minuspunkte nehmen“).

Zum Abschluss deines Zugs kontrollierst du die Anzahl deiner Handkarten und füllst ggf. vom Nachziehstapel auf 5 auf. Dann ist der nächste Spieler in Spielreihenfolge an der Reihe.

DEIN ZUG IM DETAIL

ZAHLENKARTE AUSSPIELEN

Möchtest du eine Zahlenkarte ausspielen? Dann legst du sie wie unten beim Beispiel abgebildet unterhalb einer der beiden Zielkarten ab, also auf eines der beiden Ablagefelder.

Dabei musst du die folgenden zwei Regeln beachten:

- Du darfst eine Zahlenkarte nur dann ausspielen, wenn ihr Wert **niedriger** ist als der der zugehörigen Zielkarte.
- Liegt schon eine Zahlenkarte auf dem Ablagefeld? Dann legst du deine Zahlenkarte direkt darauf. Du deckst die ausliegende Zahlenkarte also mit deiner ab. Der Wert deiner Zahlenkarte muss **höher** als der der schon ausliegenden Zahlenkarte sein (aber natürlich gleichzeitig niedriger als der Wert der zugehörigen Zielkarte). So wird es im Spielverlauf immer schwieriger, passende Zahlenkarten abzulegen.

Beispiel: Zahlenkarte ausspielen

Auf das linke Ablagefeld darfst du nur noch die „27“ legen. Rechts darfst du eine Zahlenkarte zwischen 50 und 64 spielen. Du hast die „51“ auf der Hand und legst sie auf das rechte Ablagefeld. Dann ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel.



SONDERKARTE AUSSPIELEN

Kannst oder möchtest du keine Zahlenkarte ausspielen, darfst du stattdessen eine Sonderkarte spielen. Eine Sonderkarte legst du **nicht** auf eines der Ablagefelder in der Tischmitte, sondern immer **offen vor dir** ab. Sie zählt am Ende als Minuspunkt. Sie erlaubt dir aber eine Sonderaktion, mit der du deine Mitspieler unter Umständen ins Schwitzen bringst. Es gibt vier Arten von Sonderkarten:



• **Richtungswechsel** (6x im Spiel): Spielst du diese Sonderkarte, drehst sich **sofort** die Spielreihenfolge um. Das Spiel geht also bei demjenigen Spieler weiter, der direkt vor dir an der Reihe war. Wende zur Erinnerung das Pfeil-Tableau. Hinweis: Nach einer Richtungswechselkarte darf der nächste Spieler eine weitere Richtungswechselkarte spielen usw.



• **Karte klauen** (5x im Spiel): Der freche Vogel hilft dir und stibitzt eine Karte. Ziehe verdeckt eine Handkarte von einem **beliebigen** Mitspieler und nimm sie auf deine Hand. Der beklaute Mitspieler zieht als Ersatz sofort eine Karte vom Nachziehstapel.



• **Zielkarte erhöhen** (4x im Spiel): Spielst du diese Sonderkarte, musst du zusätzlich eine Zahlenkarte von deiner Hand **auf eine der beiden Zielkarten** legen. Dabei musst du den Wert dieser Zielkarte **erhöhen**. Das heißt, die Zahl der neuen Zahlenkarte muss **höher** sein als die Zahl der Zielkarte, auf die du sie legst. Die ausgespielte Zahlenkarte gilt nun als neue Zielkarte, die alte bleibt darunter liegen. Hinweis: Hast du keine passende Zahlenkarte auf der Hand, kannst du die Sonderkarte „Zielkarte erhöhen“ nicht spielen.



• **Allies Geschenk** (3x im Spiel): Spielst du diese Sonderkarte, darfst du sofort die **oberste Zahlenkarte** von einem **Ablagefeld** klauen und sie einem beliebigen Mitspieler „schenken“. Dein Mitspieler legt das „Geschenk“ als Minuspunkt offen vor sich ab.

Zur Erinnerung: Lege eine Sonderkarte beim Ausspielen immer offen als Minuspunkt vor dir ab. Dann nutze die Sonderaktion wie oben beschrieben. Hast du eine Sonderkarte gespielt, legst du in diesem Zug keine Zahlenkarte auf ein Ablagefeld.

Beispiel: Zielkarte erhöhen

Du spielst die Sonderkarte „Zielkarte erhöhen“ und legst sie offen vor dir auf deinen Minuspunktestapel. Dann spielst du sofort zusätzlich eine Zahlenkarte von deiner Hand, nämlich die „70“. Du könntest sie sowohl auf die linke als auch die rechte Zielkarte legen und so deren Wert erhöhen. Du entscheidest dich für die linke Zielkarte. Dann kontrollierst du deine Handkarten. Du ziehst 2 Karten vom Nachziehstapel, sodass du wieder 5 Handkarten hast.



KARTEN ALS MINUSPUNKTE NEHMEN

Kannst oder willst du weder eine Zahlen- noch eine Sonderkarte ausspielen? Dann macht es „Happs!“ – und Allie Gator schnappt zu. Nimm **sämtliche Karten**, die unterhalb vom Allie-Gator-Chip liegen, also eine **Zielkarte** (oder mehrere) **und alle Zahlenkarten** auf dem Ablagefeld direkt darunter. **Leg alle diese Karten als Minuspunkte auf einen offenen Stapel vor dir.**

Verschiebe dann immer den Allie-Gator-Chip und lege ihn oberhalb der zweiten ausliegenden Zielkarte ab. (Allie ist erst einmal besänftigt und richtet ihre Aufmerksamkeit nun auf diesen Stapel). Dann legst du eine beliebige Zahlenkarte aus deiner Hand als neue zweite Zielkarte auf das frei gewordene Zielfeld.

Sonderfall: Solltest du gar keine Zahlenkarte auf der Hand haben, legst du die oberste Zahlenkarte vom Nachziehstapel als neue Zielkarte aus.

HANDKARTEN ERGÄNZEN

Vergiss am Ende deines Zuges nicht, deine Handkarten zu kontrollieren. Fülle sie ggf. vom Nachziehstapel auf 5 auf. Dann ist der nächste Spieler **in Spielreihenfolge** am Zug.

RUNDENENDE

Hat einer von euch die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen? Dann spielt ihr noch so lange weiter, ohne Karten nachzuziehen, bis einer von euch dran ist, der keine Karte ausspielen kann oder will. Der betreffende Spieler nimmt noch einmal wie oben beschrieben Karten als Minuspunkte zu sich. Dann ist die Runde sofort zu Ende. Legt übrige Handkarten beiseite, sie spielen keine Rolle mehr.

Jeder von euch zählt nun die Anzahl an Karten, die **offen vor ihm** auf seinem Minuspunktestapel liegen. Jede Karte zählt dabei einen Minuspunkt – egal, ob es eine Zahlen- oder eine Sonderkarte ist. Anschließend braucht ihr die Punkte-Zähler-Tableaus.

- Wer **die wenigsten Minuspunkte** gesammelt hat, gewinnt die Runde. Er darf **2 Zähne** mit der weißen Seite nach oben in seinen Punkte-Zähler einsetzen.
- Wer **die zweitwenigsten Minuspunkte** hat, darf immerhin noch **1 weißen Zahn** in seinen Punkte-Zähler einsetzen.
- Alle anderen Spieler bekommen in dieser Runde nix.



Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige von euch, der weniger **Sonderkarten** in seinem Minuspunktestapel hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilen sich alle am Gleichstand beteiligten Spieler ihren Platz, das heißt, sie bekommen alle 2 Zähne bzw. 1 Zahn.

Mischt dann alle Karten und startet eine neue Runde. Wer die letzte Runde gewonnen hat, beginnt die neue. Das Spiel startet wieder im Uhrzeigersinn, wendet dazu ggf. das Pfeil-Tableau.

WANN ENDET DAS SPIEL?

Ihr spielt so lange, bis mindestens einer von euch „**die Schnauze voll!**“ hat. Klingt komisch? Keineswegs, denn in diesem Spiel ist es genau das, was ihr erreichen wollt.

Eure Punkte-Zähler haben Platz für genau 3 Zähne. Setzt einer von euch beim Rundenende den dritten Zahn ein, dann hat er buchstäblich „die Schnauze voll!“ und beendet damit das Spiel. Er hat Allie gut beschäftigt und sie davon abgehalten, zu oft auf Holz zu beißen. Als Belohnung zeigt ihm Allie Gator stolz ihr Lächeln.

Beachtet: Es kann vorkommen, dass jemand von euch beim Rundenende 2 Zähne einsetzen darf, aber im Punkte-Zähler nur noch Platz für 1 Zahn frei hat. Dann dreht er einfach den dritten Zahn um und setzt ihn mit der goldenen Seite nach oben ein. Ein goldener Zahn zählt doppelt.



Wer hat gewonnen?

Jeder von euch nimmt nun seinen Punkte-Zähler und schaut, wie viele Zähne er eingesetzt hat. Beachtet dabei, dass jeder goldene Zahn doppelt zählt. Wer von euch die meisten bzw. wertvollsten Zähne ergattert hat, gewinnt und darf sein breitetes Alligatorenlächeln aufsetzen.

Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige von euch, der in der letzten Runde weniger Sonderkarten offen vor sich ausliegen hatte. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

LÄNGERE SPIELDAUER

Wollt ihr die Spieldauer verlängern? Kein Problem, einigt euch vor dem Spiel, bis wie viel „Zahn-Punkte“ ihr spielen wollt. Mithilfe der goldenen Zähne könnt ihr bis maximal 6 „Zahn-Punkte“ spielen.

HINWEISE FÜR 2 SPIELER

Das Spiel zu zweit läuft wie oben beschrieben, mit folgenden Änderungen: Lasst das Pfeil-Tableau in der Schachtel, ihr braucht es nicht. Spielt einer von euch die Sonderkarte „Richtungswechsel“, dreht sich die Spielreihenfolge nicht um. Die Sonderkarte hat lediglich den Effekt, dass du sie anstelle einer Zahlenkarte ausspielen kannst. Das kann dich im entscheidenden Moment retten. Bei Rundenende bekommt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten wie gewohnt 2 Zähne. Der andere Spieler bekommt nix.

Hinweis: Um die Spielanleitung möglichst kurz zu halten, nutzen wir das Wort „Spieler“ als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spielende aller Geschlechter am Tisch gemeint.

Autor: Klaus Kreowski Redaktion: Christian Sachseneder © 2022 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG kosmos.de, info@kosmos.de
Illustration: Folko Streese Entwicklung: Angela Storz Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart Alle Rechte vorbehalten.
Grafik: Kreativbunker Lektorat: Christian Wöllecke Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199 Art.-Nr.: 683023