

AUTSCH!

Verflüxt noch mal! Jetzt hast du dich schon wieder an den fiesen Stacheln gepikst! Schnell lässt du deine Karte fallen. Die schönen Kaktusblüten sind allerdings so verlockend, dass alle immer wieder zugreifen. Doch nur, wer beim Umdrehen eine Kartenseite ohne Stacheln erwischt, darf die Karte behalten. Je mehr Blüten ein Kaktus hat, desto stacheliger ist er auch, also entscheidet mit Köpfchen! Wer zuerst 8 Karten gesammelt hat, beendet das Spiel. Und wer dann die wertvollsten Blüten besitzt, gewinnt. Auf geht's zur stacheligen Kaktus-Ernte!

INHALT

44 Karten (36 davon haben nur Blüten, 8 davon haben zusätzlich ein Wüstentier auf der Rückseite)





TIPP FÜR EINEN EINFACHEN SPIELEINSTIEG

Um den Einstieg für jüngere Kinder leichter zu machen, könnt ihr in den ersten Partien ein paar der Regeln weglassen. Sortiert die 8 Karten mit den Wüstentieren aus und nehmt sie aus dem Spiel.

Ignoriert alle Regeln mit dem etwas abgedunkelten Hintergrund, bis ihr mit dem Spiel vertraut seid. Ihr spielt also ohne die Wüstentiere, ohne die Sonderregeln für rote Blüten und ohne bunte Blütensammlungen.

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR

Mischt alle Karten mit der Kaktusseite nach oben. Legt 6 davon als Auslage in die Tischmitte und den Rest als Nachziehstapel bereit – jeweils immer mit der Kaktusseite nach oben. Schon kann's losgehen.



SO WIRD GESPIELT

Der oder die Jüngste von euch beginnt (oder wer die letzte Partie Autsch! gewonnen hat). Danach spielt ihr reihum abwechselnd im Uhrzeigersinn.

Bist du an der Reihe, wählst du eine der 6 Karten in der Tischmitte. **Sag laut**, an welcher der 4 Seiten (links, rechts, oben oder unten) du sie anfassen willst. Dann greifst du genau dort zu!

Nimm die Karte an der von dir angesagten Seite mit zwei Fingern und dreh sie um. Schau dir die Rückseite der Karte an! Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten. Zeigt die Karte an der gewählten Seite ...



- ... **Kaktusstacheln?** Dann hast du dich gepikst. Ruf laut „**Autsch!**“ und leg die Karte in die Schachtel zurück.



- ... **keine Stacheln?** Dann hast du Glück! Nimm die Karte und leg sie mit der Blütenseite nach oben vor dir ab.



Die roten Blüten – schön, aber gefährlich!

Hast du dich an einem Kaktus mit **roten Blüten** gepikst? O nein! Dann musst du **eine beliebige** deiner zuvor **gesammelten** Karten abgeben – sofern du schon welche hast. Leg sie zurück in die Schachtel! Trotzdem lohnt sich das Risiko manchmal, denn wer bei Spielende **die meisten roten Blüten** gesammelt hat, bekommt 5 Extrapunkte.

Die Wüstentiere

Manche Kartenrückseiten zeigen zusätzlich Wüstentiere. Deckst du eine solche Karte auf und pikst dich dabei **nicht**, kannst du sofort den Sondereffekt des Tiers nutzen.

Die listige Schlange: Leg die Karte mit der Schlange wie gewohnt vor dir ab. Dann pass gut auf, was die nächste Person macht. Pikst sie sich an Kaktusstacheln? Dann kommt ihre Karte nicht in die Schachtel. Stattdessen schnappst du sie dir und legst sie zusätzlich vor dir ab. Pikst sie sich allerdings nicht, läuft das Spiel wie gewohnt weiter und die Schlange hat keinen Effekt.



Der Fennek: Entdeckst du den Fennek, musst du dich entscheiden: Leg die Karte **entweder** wie gewohnt vor dir ab **oder** geh ins Risiko: Dann leg den Fennek zunächst **neben** dir bereit. Du bist sofort noch mal an der Reihe! Wähl eine neue Karte aus der Auslage in der Tischmitte.

Aber sei vorsichtig: Pikst du dich jetzt, musst du auch den Fennek abgeben. Pikst du dich nicht, darfst du sowohl den Fennek als auch die neue Karte vor dir ablegen.

Hinweis: Es kann vorkommen, dass du in deinem Zug mehrmals hintereinander einen Fennek findest. Du darfst den Sondereffekt auch mehrfach hintereinander nutzen. Doch pikst du dich dabei, verlierst du natürlich alle Fenneks, die noch neben dir liegen.

Am Ende deines Zugs füllst du die Auslage in der Tischmitte vom Nachziehstapel auf 6 Karten auf. Dann ist die nächste Person an der Reihe.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt ihr die Karten aus der Schachtel mit der Kaktusseite nach oben und legt sie einmalig als neuen Nachziehstapel bereit.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, sobald jemand die 8. Karte vor sich ablegt.

Hinweis: Es kann vorkommen, wenn auch selten, dass eine Person im letzten Zug die Fennek-Sonderaktion nutzt und dadurch sogar mehr als 8 Karten sammelt.

Schafft es niemand, 8 Karten vor sich abzulegen, endet das Spiel spätestens, wenn der Nachziehstapel das zweite Mal aufgebraucht ist.

Jetzt kommt es darauf an, wer von euch die wertvollsten Blüten gesammelt hat. Zählt nun alle eure Punkte.



- **So viele schöne Blüten:**
Jede einzelne Blüte in deiner Sammlung gibt dir 1 Punkt.



Karte mit 3 Blüten = 3 Punkte

Beispiele



Karte mit 1 Blüte = 1 Punkt

- **Bunte Blütensammlung:** Hast du ein **Set** aus Karten mit jeder der 4 Blütenfarben (rot, weiß, blau, violett), bekommst du dafür 4 Extrapunkte. Maximal kannst du 2 solcher Sets sammeln, also bis zu 8 Extrapunkte erhalten.
- **Die roten Blüten:** Wer die meisten roten Blüten gesammelt hat, bekommt 5 Extrapunkte. Bei Gleichstand bekommen alle am Gleichstand beteiligten Personen die vollen 5 Extrapunkte.

Wer jetzt die meisten Punkte hat, gewinnt.
 Bei Gleichstand gewinnt ihr gemeinsam.

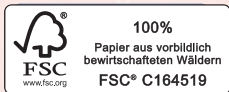


Autoren: Romain Caterdjian and Théo Rivière
 Illustration: Fran Collado
 Grafik: Fine Tuning
 Editor: David Esbri
 Lokalisierung: Christian Sachseneder
 Entwicklung: Angela Storz
 Lektorat: Christian Wöllecke

© 2023 KOSMOS
 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
 Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter
 Alle Rechte vorbehalten. Made in China.
 Art.-Nr.: 741778



© 2023 Devir Contenidos S. L.
 Rosselló 184
 08008 Barcelona
 Spanien



KOSMOS

