

Das mag seltsam klingen, kann aber manchmal strategisch richtig sein.

Beispielsweise ist die oberste Karte in deinem Ablagestapel ein Block, kannst du einen Hit auf die Seite deines Gegners spielen und danach blocken. Oder spiele mehrere Hits in einer Farbe, die dein Gegner nur in geringer Anzahl hat, um zu verhindern, das er lange Reihen von Hits auf seiner Seite spielen kann.

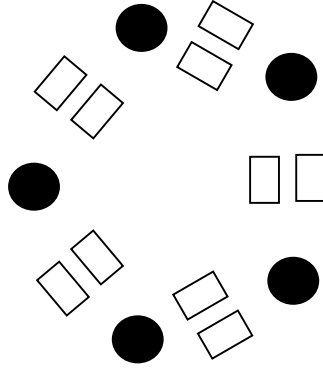
Übung: Lerne die Stärken und Schwächen eines Decks kennen. Einige Decks spielen sich eher langsam, andere sehr schnell. Einige sind recht einfach zu spielen, andere erfordern eine gute Strategie. Manche der Tricks, die in einem Deck stecken, kommen erst nach einigen Spielen zum Vorschein.

Karten abwerfen: Wenn du am gewinnen bist, lege zügig Karten ab. Du willst schnell an deine Freeze-Karten kommen, um das Spiel zu beenden, bevor du deinen Vorteil verlierst. Wenn du aber am verlieren bist, wird dein Gegner Karten ablegen und du musst schnell Karten spielen, bevor dein Gegner seine Freeze-Karten erreicht.

Fouls: Bei einem Turnier kann es wegen der hohen Spielgeschwindigkeit vorkommen, das Karten illegal gespielt werden. Wird das bemerkt, nimmt man einfach die falsch gespielten Karten auf und setzt das Spiel an den Zeitpunkt zurück, an dem der Fehler begangen wurde.

Wir sind uns zwei Dinge über Spiele bewusst: sie sind zu teuer und zu einem gewissen Grad alle gleich. Wenn man die tollen Verpackungen ignoriert, dann sind die meisten Bestandteile austauschbar: Spielsteine, Würfel, Spielmarker, Spielgeld etc. Leider erhöhen diese die Produktionskosten beträchtlich. Wir gehen davon aus, dass die meisten Spieler genügend Spielkomponenten haben und packen in unsere Spiele nur die wesentlichen Bestandteile, und die so preisgünstig wie möglich: Spielplan, Karten und Regeln. Wird mehr benötigt, dann sagen wir schon rechtzeitig Bescheid. Und meist handelt es sich dabei um Dinge, die man von einem anderen Spiel verwenden kann, das man schon hat.

Wenn es nicht mehr möglich ist, einen Fehler zu korrigieren, ist das Spiel als verloren. Wurde beispielsweise eine Hit-Karte auf eine Block-Karte gespielt, und dies erst bei der Auswertung bemerkt, liegt es am Gegner, ob er den Fehler zulässt oder den Gewinn für sich beansprucht.



Mehr-Spieler-Brawl: Die Spieler sitzen in einem Kreis. Das Spiel beginnt mit einem Paar Basis-Karten zwischen je zwei Spielern. Das Maximum von drei Basis-Karten gilt für jedes Spielerpaar. Du spielst nur gegen deinen rechten und linken Nachbarn. Wenn das Spiel unentschieden steht, spielen nur die Spieler mit der höchsten Punktzahl eine weitere Runde.

Andere Karten: Es wird neue Karten mit neuen Funktionen zu diesem Spiel geben, und sie werden in der entsprechenden Erweiterung erklärt.

Schlussgedanke: Fangt langsam an, wenn ihr gegen Anfänger spielt, und helft ihnen, wenn sie Fehler machen. Es macht schließlich keinen Spass, einen Gegner zu schlagen, der keine Chance hatte.

BRAWL

Das Echtzeit-Kartenspiel

Ein Truant-Kartenspiel für 2 und mehr Spieler

Einleitung:

Brawl ist ein „Echtzeit“-Kartenspiel um schnelle Reflexe und schnelles Denken, das mit verschiedenen Charakterdecks gespielt wird. Jedes Deck repräsentiert alle Tricks, Stärken und Schwächen eines Charakters, und jeder Spieler benötigt ein Kartendeck zum Spielen.

Die Karten können während eines Spiels durcheinander gemischt werden, lassen sich aber leicht sortieren, da jedes Deck seine eigene Rückseite hat. Wir empfehlen, Brawl mit verschiedenen Charakterdecks zu spielen. Bei gleichen Decks (z.B. Pearl gg. Pearl) wird das Sortieren erheblich schwieriger. Die folgenden Regeln gelten für zwei Spieler. Die Regeln für drei und mehr Spieler stehen am Ende des Hefts.

Es gibt zwei Arten des Spiels:

Es gibt zwei Möglichkeiten, Brawl zu spielen. Die erste wird „Training“ genannt, bei dem die Spieler abwechselnd in Runden spielen. Training ist gut

geeignet, um die Kartenfunktionen kennen zu lernen oder Brawl neuen Spielern beizubringen. Nach dem Training solltet ihr euch dem „Turnier“ zuwenden. Das Turnier passiert in „Echtzeit“. Beide Spieler spielen ihre Karten aus, ohne auf einen Rundenablauf zu achten. Das kann sehr schnell gehen. Erfahrene Spieler spielen ein Turnier normalerweise unter einer Minute.

Wie gespielt wird:

Bevor ihr anfangt, sortiert die drei Freeze-Karten und eine Basis-Karte aus eurem Deck. Die Basis-Karte ist ein großes Portrait eures Charakters mit seinem Namen darüber, wie links unten im Beispielspiel gezeigt. Legt diese vier Karten beiseite und mischt den Rest des Decks.

Nach dem Mischen kommen die drei Freeze-Karten ans Ende des Decks. Das sind die letzten drei Karten, die gezogen werden. Haltet euer Deck mit der Rückseite nach oben in einer Hand, damit ihr die Karten von oben ziehen könnt. Gezogene Karten gehen ins Spiel oder auf den Ablagestapel. Die Basis-Karten kommen in die Mitte des Tisches, wie im Beispielspiel angezeigt.

Beispiel 1:

So werden die Karten am Anfang ausgelegt. Jeder Spieler legt eine Basis-Karte vor sich auf den Tisch. Die restlichen Karten werden in der Hand gehalten, mit den drei Freeze-Karten an unterster Stelle.



TRUANT
www.truant.de

BRAWL von JAMES ERNEST mit Illustrationen von RYAN KINNAIRD. Deutsche Ausgabe: REINER + WINFRIED HEPP, OLIVER GROSS, HOLGER RINKE, MARIO TRUANT
©2000, ©2002 CHEAPASS GAMES.
©2002 der deutschen Ausgabe MARIO TRUANT VERLAG.

Ziel des Spieles:

Am Ende des Spieles könnte der Tisch so aussehen wie das Beispiel 2, mit Hit, Block und anderen Karten an beiden Enden der Basis-Karten.

Um ein Spiel zu gewinnen, zählt die Anzahl von Hit-Karten an beiden Enden der Basis. Wer mehr Hits an seinem Ende der Basis hat (egal wer die Karten gespielt hat), gewinnt die Basis. Wer die meisten Basis-Karten gewinnt, gewinnt das Spiel. Spieler 1 gewinnt in Beispiel 2 alle drei Basis-Karten. Hat eine Basis-Karte gleich viele oder keine Hits auf beiden Seiten, gewinnt der Besitzer der Basis-Karte. Das ist der einzige Fall, bei dem der Besitzer der Karte wichtig ist.

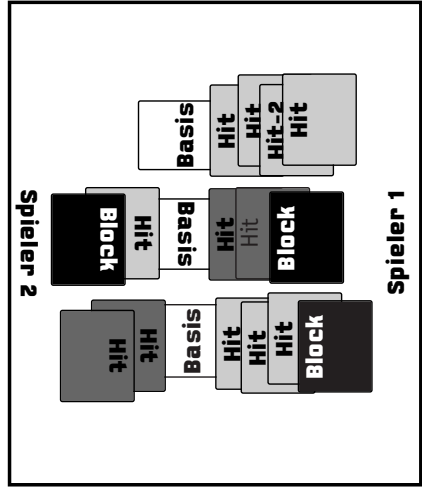
Unentschieden: Gewinnen beide Spieler gleich viele Basis-Karten, ist das Spiel unentschieden.

Training:

Im Training werden die Karten abwechselnd, Karte für Karte gespielt. Man entscheidet zufällig, wer anfängt, und spielt dann abwechselnd Runde für Runde bis zum Ende des Spieles. In einer Runde hat man eine von zwei Möglichkeiten:

1. Man zieht die oberste Karte von seinem Kartendeck, spielt die Karte aus oder legt sie auf den Ablagestapel.
2. Man spielt die oberste Karte des Ablagestapels.

Die Regeln zum Spielen der einzelnen Karten folgen unter **Die Karten**. Das Spiel geht weiter, bis alle Basis-Karten eingefroren sind (mittels der Freeze-Karten), dann wird gezählt, wer gewonnen hat.



Beispiel 2:

Ein Spiel in vollem Gange. Spieler legen Reihen von Karten an beide Enden der Basis-Karten an. Jede Reihe von Hit- und Block-Karten muss von einer Farbe sein: rot, grün oder blau.

Turnier:

Das Turnier funktioniert wie das Training, nur wird hier nicht in Runden gespielt. Stattdessen spielen beide Spieler ihre Karten zur gleichen Zeit und können dabei so schnell oder langsam spielen, wie sie möchten. Das Spiel wird auf die gleiche Weise aufgebaut wie im Training, man gewinnt auf die gleiche Art, und man hat die gleichen Möglichkeiten zu spielen. Außerdem kann man noch:

3. Eine Karte vom eigenen Ablagestapel aufheben und direkt wieder zurücklegen. Das kommt im Training nie vor, passiert aber manchmal im Turnier, wenn der geplante Zug plötzlich nicht mehr ausführbar ist.

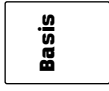
Das Turnier heißt auch „Echtzeit“-Spiel. Wie im Training endet ein Spiel, wenn alle Basis-Karten durch Freeze-Karten gestoppt sind. Dann werden die Spieler wie oben erklärt das Spiel aus.

Die Karten:

Jedes Charakterdeck besteht aus einer einzigartigen Zusammenstellung von Karten, die Stärken und Schwächen der Charaktere repräsentieren. Nicht jedes Deck enthält alle unten beschriebenen Karten. Trotzdem sollte man alle Karten kennen. Man wird jemandem treffen, der sie hat.

Zahl: Jede Karte in einem Deck hat eine Zahl, die aussagt, wie viele Exemplare dieser Karte in einem Deck sind. Zum Beispiel, wenn die roten Hit-Karten eine 3 in der Ecke haben, bedeutet das, es gibt drei rote Hit-Karten in einem Deck. Es ist nützlich, die Zahlen zu kennen.

Basis: Auf Basis-Karten ist ein großes Portrait des Charakters mit seinem Namen darüber. Man kann eine neue Basis-Karte neben andere bereits im Spiel befindliche Basis-



Karten legen. Jedoch können nie mehr als drei Basis-Karten im Spiel sein. Liegen bereits drei Basis-Karten aus, kann keine vierte gespielt werden.

Wichtig: Man darf Karten an die Basis-Karten aller Spieler legen, auf beide Seiten! Kartenbesitz ist nur wie oben beschrieben beim Auswerten einer Basis-Karte mit gleich vielen Hits wichtig.



Hit: Dies sind die häufigsten Karten, und jeder Charakter hat etliche davon. Hits gibt es in drei verschiedenen Farben: rot, blau und grün. Das Spiel wird dadurch entschieden, wie viele Hits an jedes Ende der Basis-Karten gespielt wurden. Man kann eine Hit-Karte an jedes Ende einer Basis-Karte spielen oder auf eine andere Hit- oder Hit-2-Karte gleicher Farbe (siehe Beispiel 2). Man kann eine Hit-Karte auf eine Press-Karte spielen, solange sie die gleiche Farbe hat, wie die Hits darunter.



Block: Block-Karten gibt es in den gleichen Farben wie Hits: rot, blau und grün. Ein Block kann nur auf eine Hit-Karte der gleichen Farben gespielt werden. Das blockiert die Reihe auf der entsprechenden Seite und verhindert, dass mehr Hit-Karten in die Reihe gespielt werden können, da man keine Hit-Karten auf Block-Karten spielen darf.

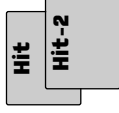


Clear: Diese Karten entfernen eine Basis-Karte und alle Karten, die auf diese Basis-Karte gespielt wurden, aus dem Spiel. Schiebe alle diese Karten zur Seite, wenn du eine Clear-Karte spielst, um Platz für eine neue Basis-Karte zu machen.

Einschränkungen: Wenn drei Basis-Karten im Spiel sind, kann auf die mittlere Basis-Karte keine Clear-

Karte gespielt werden, denn sie kann nicht nach rechts oder links weg geschoben werden. Das gleiche gilt, wenn nur eine Basis-Karte im Spiel ist.

Hit-2: Diese Karten ähneln den Hit-Karten, allerdings mit einigen Ausnahmen. Hit-2-Karten können nur auf Hit- oder Hit-2-Karten gleicher Farbe gespielt werden und nicht auf eine Basis- oder Press-Karte. Bei der Auswertung zählt jede Hit-2-Karte als zwei Hits.



Press: Dies ist eine Anti-Block-Karte. Man kann eine Press-Karte auf eine Block-Karte beliebiger Farbe spielen und danach weitere Hit-Karten auf die Press-Karte. Die Hit-Karten müssen die gleiche Farbe haben wie die Hits darunter.

Wichtig: Es ist nicht erlaubt, eine Block-Karte direkt auf eine Press-Karte zu spielen. Das bedeutet, es muß zumindest eine Hit-Karte gespielt werden, bevor eine neue Block-Karte gespielt werden kann.



Freeze: Die Freeze-Karten sind immer die letzten Karten im Deck. Eine Freeze-Karte wird direkt auf eine Basis-Karte gespielt, beeinflusst aber alle-Karten, die an der Basis-Karte anliegen. Dann gilt eine Basis-Karte eingefroren, und es können keine weiteren Karten an diese Basis-Karte gespielt werden. Das gilt auch für Clear-Karten!

Wenn alle Basis-Karten gestoppt sind, ist das Spiel vorbei.

Anmerkungen:

Karten an beide Seiten spielen: Wie ihr vielleicht schon bemerkt habt, ist es möglich, Karten auf beide Seiten einer Basis-Karte zu spielen. Ihr könnt eure eigenen Hits blocken oder Hit- und Press-Karten auf der Seite eures Gegners spielen.