

Im Erwischt! Die Spieler suchen nach seltenen Hühner um ihre besondere Eier zu sammeln! Egal ob es gekünstelte Huhn Orloff oder das Freilandhuhn Gallus Domesticus Stultus ist. Das Wichtigste ist, das richtige Geheimsignal an deine Partner zu senden. Vor allem: „*Sei kein dummes Huhn! Lass dich nicht erwischen!*“

INHALT



28 Huhn Karten



33 Geheimsignal Karten



28 Eier Karten



8 Hühnerstall Karten



1 Küken Karte



12 Gildekarten

SPIELIDEE

Im Erwischt! Die Spieler sind in Gilde (Team) aufgeteilt, die auf der Suche von besonderen Edeleiern um sie zu sammeln. In der Runde muss der Spieler an dem nächsten Spieler eine Huhn Karte geben, er erhält eine andere Huhn Karte vom vorherigen Spieler. Wenn ein Spieler ein Drilling von gleichartigen Hühnern in seiner Hand hat, kommt das Risiko... Der Spieler muss seinen Mitgliedern mit ihrem Geheimsignal zu verstehen geben, dass er ein Drilling hat. Das Geheimsignal wird durch eine genommene Karte von Anfang des Spiels oder von allen Mitspielern gemeinsam entschieden. Das Geheimsignal muss mit Gerrissenheit gemacht werden. Die Spannung ist ganz hoch, die Spieler der anderen Gilden achten darauf, unsere Signale zu erwischen und stehlen uns die Eier unter der Nase. Bluff, Reaktionsschnelligkeit und Nonchalance sind die richtigen Fähigkeiten, um die siegreiche Eiersammlung anzuhäufen.

VORBEREITUNG

1. In Team aufteilen

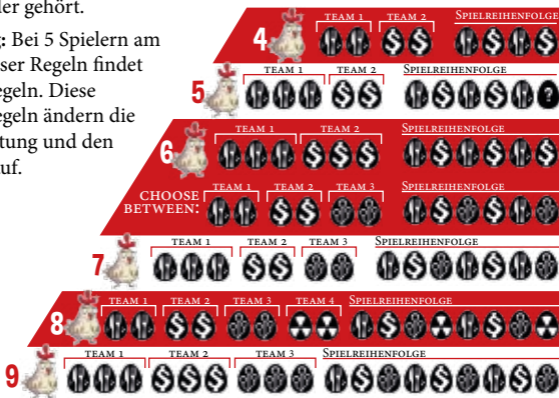
Um Erwischt! zu spielen, müssen sie sich zuerst in Teams aufteilen. Je nach Anzahl der Spieler können Teams aus 2 oder 3 Spielern bilden. Die Spieler der verschiedenen Teams müssen sich am Tisch abgewechselt setzen (folge der Spielreihenfolge in der nebenstehenden Tabelle). Dann nimmt jeder Spieler eine Karte seiner Gilde von dem Gildestapel und legt sie vor sich ab. Damit alle Spieler leicht wissen, zu welcher Gilde jeder gehört.

Achtung: Bei 5 Spielern am Ende dieser Regeln findet Sonderregeln. Diese Sonderregeln ändern die Vorbereitung und den Spielablauf.



Hahn Empfehlung

Wenn im Hühnerstall das Chaos herrscht und nicht wissen wie die Teams zu bilden sind, können die Gildekarten benutzt werden: Nehme für jede Gilde so viele Karten wie die Spieler im Team sind (z.B. 2 Spieler Team = zwei Gildekarten mit dem Symbol \$). Mische und gebe die Gildekarten verdeckt an die Spieler. Die Spieler gruppieren sich in Teams entsprechend der erhaltenen Karte.



2. Geheimsignal Entscheiden

Jedes Team muss sich für ein geheimes Signal entscheiden, damit die Kommunikation mit Ihrem Team möglich ist, ohne dass die Feinden „Erwischt“. Mische die Signal Karten und gib an jedes Team eine Karte. Jeder Spieler schaut die Signal Karte von seinem Team an: Dies ist das Teams Geheimsignal, um im Spiel miteinander zu kommunizieren. Die Geheimsignal Erklärungen werden nachher in den Regeln beschrieben.

3. Dann die Karten!

Nimm so viele Hühnerstall Karten wie die Spieleranzahl minus eine und leg sie auf den Tisch. Nimm die Huhn Karten mit dem gleichen Symbol wie die Hühnerstall Karten im Spiel und dazu die vier „Serama“ Hahn Karten und bilde einen Stapel. Misch den Stapel und teil zwischen den Spielern auf, sodass jedes drei Karten und der Kartengeber vier bekommt. Danach muss der Stapel leer sein. Die übriggebliebenen Huhn Karten die nicht gebraucht werden in die Schachtel gelegt. Nimm die Eier Karten, bilde einen Stapel und mische sie, dann lege die Eier Karten auf ihren Platz in jeden Hühnerstall. Lege den Eier Stapel verdeckt in die Mitte des Tisches. Am Ende sieht das Spiel wie im Foto unten aus (z.B. ein 6 Spieler Spiel).



Sechster Spieler Hand



Kartengeber Hand



Zweiter Spieler Hand



Eierstapel



Fünfter Spieler Hand



Vierter Spieler Hand



Dritter Spieler Hand



Die Huhn
Kartenstapel
bestand aus:



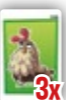
+



+



+



+



+



4x

SPIELABLAUF

Das Spiel beginnt mit dem Kartengeber, der eine seiner vier Karten auswählt und sie dem Spieler zu seiner Linken gibt. Dieser Spieler nimmt die Karte, legt sie auf die Hand, wählt eine seiner vier Karten und gibt sie dem Spieler zu seiner Linken, und so weiter. Das Spiel geht weiter bis:

1- Ein Spieler laut : „**Gack-Gack**“

2- **oder** Ein Spieler sagt : „**Erwischt**“

3- **oder** Ein Spieler laut: „**Kikeriki**“

Die Spielrunde endet und eine neue Runde beginnt. Die Spieler nach dem Kartengeber wird der neue Kartengeber, nimmt die Huhn Karten und teilt sie erneut zwischen die Spieler. Drei Karten für jeden Spieler und vier Karten für sich selbst.

LAUTEN: „Gack-Gack!“

Wenn ein Spieler 3 Karten mit demselben Huhn in der Hand hat (der Serama-Hahn zählt nicht), muss er das Geheimsignal machen. Wenn einer seiner Teamkollegen das Signal erkennt, muss er „**Gack-Gack**“ lauten, damit das Team die Punkte erhalten kann. Alle andere Teamkollegen zeigen ihre Handkarten:

- Ein Spieler hat ein Drilling der gleichartigen Hühnern (nicht Serama). Das Team erhält einen Punkt und darf eine Eier Karte aus dem Hühnerstall des gleichen Huhns wie der Drilling ist nehmen. Dann wird für den freien Platz im Hühnerstall eine neue Eier Karte gezogen.
- Kein Spieler hat ein Drilling der gleichartigen Hühnern (nicht Serama). Der Spieler hat ein Fehler gemacht zu „**Gack-Gack**“ lauten. Die andere Teams können eine verdeckte Eier Karte vom Stapel nehmen.

Beispiel: *Nicola, Claudia und Cecilia spielen gegen Simona, Federico und Mariano. Nicola gibt Simona eine Karte, Simona gibt Claudia eine Karte und so weiter. Die Karten werden von Spieler zu Spieler weitergegeben. Nicola „Gack-Gack“ laut ,denn er hat Claudia zuzwinkern gesehen, ihr Geheimsignal. Claudia und Cecilia zeigen ihren Handkarten: Claudia hat drei Orloff Huhn. Das Nicola Team nimmt die Eier Karte aus dem Hühnerstall Orloff und fügt sie zu den Punktwert.*

Beispiel: *In einer neue Runde des gleichen Spiels. Die Karten werden zwischen den Spieler weitergegeben, irgendwann Mariano „Gack-Gack“ laut. Er glaubt, dass Federico hat das Geheimsignal gemacht (Hat sich berührt das linke Ohr). Simona und Federico zeigen ihren Handkarten: aber keiner von ihnen hat ein Drilling der gleichartigen Hühnern! Mariano hat nicht verstanden die Federico bluff, er hat sich das rechte Ohr berührt. Das andere Team macht einen Punkt. Nicola nimmt eine verdeckte Eier Karte aus dem Stapel und fügt sie in den Punktwert. **SAGEN***

SAGEN „ERWISCHT“

Wenn ein gegnerischer Spieler das Geheimsignal versteht und sieht es gemacht wird, kann er „**Erwischt**“ sagen und den Spieler angeben, der nach seiner Meinung 3 identische Hühn Karten auf der Hand hat. Dieser Spieler zeigt seine Handkarten:

- Der Spieler hat ein Drilling der gleichartigen Hühnern. Das Team, das „**Erwischt**“ gesagt hat, erhält einen Punkt und darf eine Eier Karte vom Hühnerstall oder eine verdeckte Eier Karte vom Stapel nehmen.
- Der Spieler hat kein Drilling der gleichartigen Hühnern. Das „**Erwischt**“ Team erhält einen Punkt und kann eine verdeckte Eier Karte vom Stapel nehmen.

In jedem Fall endet die Runde und eine neue Runde beginnt.

Beispiel: *In einer neuen Runde des gleichen Spiels. Die Karten werden zwischen den Spielern weitergegeben, irgendwann sieht Simona an Nicola zuzwinkern. Wieso Simona hat schon gesehen Claudia zuzwinkern, sagt „Erwischt!“. Cecilia zeigt seine Handkarten: Sie hat tatsächlich drei Paduaner Huhn. Simona nimmt eine verdeckte Eier Karte aus dem Stapel und fügt sie den Punktwert.*



Sei kein dummes Huhn! Lass dich nicht erwischen!

Man muss verstehen, dass das Geheimsignal sehr wichtig ist. Wenn die gegnerischen Spieler das Signal verstehen, können Sie immer erwischt werden und das Spiel leicht gewinnen. Wie kann man nicht erwischt werden? Hier sind ein paar

Vorschläge:

- 1- Es ist nicht gut, sofort „Gak-Gak“ zu laut, nachdem Ihr Partner das Geheimsignal gemacht hat. Es ist besser, zwischen dem Signal und laut „Gak-Gak“ etwas Zeit zu lassen.
- 2- Machen Sie Bluffs. Geben Sie Ihren Mitspielern falsche Signale, als hätten Sie einen Drilling in der Hand. Wenn Sie dies heimlich tun, können Ihre Gegner es glauben und „Erwischt“ rufen. So sammelt das Team Punkte.
- 3- Je mehr Signale gibts (auch falsche), desto schwieriger wird es, zu verstehen welches das wahre Signal ist.

LAUTEN „KIKERIKI“

Wenn ein Spieler in seine Runde 4 „Serama“ Karten auf der Hand hat, kann er „Kikeriki“ lauten und seine Hand aufdecken. In diesem Fall wird eine Karte vom Eier Stapel gezogen und sein Team bekommt die Punkte. Wenn der Spieler „Kikeriki“ laute und keine 4 Serama auf der Hand hat, ziehen alle gegnerischen Teams eine Eier Karte. Die Runde endet und eine neue Runde beginnt.

Achtung: Ist nicht mögliche „Gack-Gack“ lauten mit 3 Serama Hahn auf die Hand, sie zahlen nicht.

Beispiel: Während des Spiels erhält Simona eine Karte von Nicola. Jetzt hat 4 Serama in der Hand: Sofort laut „Kikeriki“ und zieht eine Eier Karte für sein Team.



SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn ein Team hat 6 Eier Karten. Die Punkte werden gezählt: Jede Eierkarte mit dem gleichen Gildensymbol wie dein Team zählt 2 Punkte, ansonsten 1 Punkt. Gewinnt das Team mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand gewinnt das Team mit den meisten Eiern in seiner Gilde.

EIN SPIEL MIT 5 SPIELER

Wenn Sie mit 5 Spielern spielen, wird es wie mit einem zusätzlichen „imaginären“ Spieler sein. Muss der Hühnerhaufen wie für 6 Spielern vorbereitet werden. Muss eine Hand von 3 Karten an einen imaginären Spieler verteilt werden, der rechts vom letzten Spieler sitzt, wie in der Vorbereitung Tabelle durch das Ei mit dem Symbol “?” angezeigt wird. Diese Karten bleiben verdeckt auf dem Tisch liegen und kein Spieler kann sie sehen. Der Spieler vor dem imaginären Spieler legt seine Karte zwischen diese Karten und mischt sie. Der Spieler nach dem imaginären Spieler zieht eine Karte von den gelegten Tisch Karten.

FAKULTATIV REGEL: GEHEIMSGNAL WECHSELN

Mit dieser Regel kann das Geheimsignal während des Spiels geändert werden. Das Team, das sein Signal ändern möchte, sammelt und entscheidet sich für ein neues (oder zieht ein neues). Dazu muss er eine der gesammelten Eier Karten umdrehen, die am Ende des Spiels kein Punkt wert ist. Wenn mit der Regel „Eiern Pyramide“ spielen, die umgedrehte Karte kein Punkt wert ist und ist nicht möglich, den Gildenbonus zu vervollständigen.

Diese sind Variationen, die sie einführen können, nachdem ein paar Spiele Erwischt! gespielt wurden. Verwenden nur eine zusätzliche Regel in einem Spiel, mehr als eine oder alle, wie möchte.

FREI WÄHLEN GEHEIMSSIGNAL

Mit dieser Regel werden die Signalkarten nicht mehr verwendet, sie können zurück in die Schachtel gelegt werden. Zu Beginn des Spiels entscheidet jedes Team, welches Signal verwendet wird: Sie können entscheiden, welches Signal ihnen am besten gefällt, solange es ein hörbares oder sichtbares Signal ist. (z.B. keine wie das Berühren der Füße unter dem Tisch oder eine stumme Nachricht zwischen Handys). Wählen Sie ein Signal, das entweder zu einfach oder zu schwer ist.

HUHN ANRUFEN (empfohlen für 4 oder 5 Spieler)

Diese Regel ändert den laut „Gack-Gack“. Wenn ein Spieler laut „Gack-Gack“, muss er auch sagen, welches Huhn sein Partner in der Hand hat. Angeben die Farbe oder, wenn Sie sich daran erinnern, den Namen. Sagt der Spieler die richtige Farbe des Huhns, zieht er wie gewohnt eine Eier Karte. Ansonsten ziehen die Gegner eine Eier Karte. Woher wissen Sie, welches Huhn Ihr Partner hat? Wenn Sie möchten, können Sie versuchen zu erraten, welche Hühner der Begleiter hält. Indem Ihre Karten (die sicherlich nicht in der Hand Ihres Partners sind) und die Karten, die sie in früheren Zügen gesehen haben. Andernfalls können Sie zu Beginn des Spiels mehrere Signale verwenden, eines für jedes im Spiel befindliche Huhn. Sie müssen sich dieses Signal merken, welchem Huhn es entspricht, um das Huhn richtig zu erraten.

EIERN PYRAMIDE

Bei dieser Variante ist es sehr wichtig, aus welchem Hühnerstall die Eier entnommen werden sollen. Lege zur Vorbereitung die Küken Karte in die Tischmitte. Jedes Team sammelt während des Spiels die Eierkarten ein und ordnet sie in einer Pyramide an (3 Karten unten, 2 in der Mitte und 1 Karte oben). Zuerst werden Eier Karten auf den Grundlinie gelegt. Sie können entweder von links, von rechts oder in der Mitte legen. Sie können nur eine Etage höher gehen, wenn beide Karten darunter vorhanden sind.


Beispiel: *Das Team von Federico bekommt eine Kaktus Eierkarte, die sie ihrer Pyramide hinzufügen wollen. Die Karte kann nach links (1) oder rechts (2) an der Grundlinie der Pyramide oder nach oben (3) gehen, da sich beide Karten darunter befinden.*



Das Spiel endet, wenn ein Team die Pyramide mit 6 Karten vervollständigt. Bevor die Punkte gewertet werden, müssen die Spieler des gegnerischen Teams die drei Gildenkarten verwenden, um die Pyramide zu vervollständigen und sie auf die verbleibenden leeren Felder zu legen. Reichen die drei Gildenkarten nicht aus, um die Pyramide zu vervollständigen, wird das Team automatisch von der Wertung ausgeschlossen. Dann werden die Punkte gezählt. Wie in normalen Spielen ist jede Eierkarte 2 Punkte wert, wenn sie ein eigenes Gildensymbol hat, ansonsten 1 Punkt. Hinzu kommt der zusätzliche „Level“-Bonus. Wenn die Etage komplett ist und alle Karten derselben Gilde gehören, wird der Wert der gesamten Etage um 2 multipliziert. Für die Spitze der Pyramide, da es sich um eine einzelne Karte handelt, ist immer der „Level“-Bonus aktiv. Gildenkarten, die in die Pyramide eingesetzt werden, sind 0 Punkte wert, das Symbol zählt aber für den zusätzlichen Level Bonus.


Was nützt die Küken Karte, die wir bei der Vorbereitung auf die Tischmitte gelegt haben? Sagt ein Team „Kikeriki“ und hat das Küken für das letzte des Spiel zur Verfügung, kann es nehmen und oben auf die Pyramide legen. Das Küken ist 5 Punkte wert, das multipliziert mit dem Gilden Bonus, 10 Punkte ergibt!



Beispiel: Das Team von Simona (Gilde ) erzielt:


1 Etage mit level bonus: $(2+2+2) * 2 = 12$
 2 Etage $1+1 = 2$
 3 Etage mit level bonus: $5*2 = 10$
Gesamt: 24 punkte



Beispiel: Das Team von Nicola (Gilde ) erzielt:

1 Etage $2+0+1 = 3$
 2 Etage $2+0 = 2$
 3 Etage mit level bonus: $2*2 = 4$
Gesamt: 9 punkte



Beispiel: Das Team von Federico (Gilde ) erzielt:

1 Etage $2+1+1 = 4$
 2 Etage mit level bonus: $(2+0) * 2 = 4$
 3 Etage 0
Gesamt: 8 punkte

GEHEIMSSIGNAL GUIDE



Lege die linken Ellbogen auf den Tisch.



Lege die rechten Ellbogen auf den Tisch.



Berühre deine Nase mit der linken Hand.



Berühre deine Nase mit der rechten Hand.



Hebe deine linke Hand.



Hebe deine rechte Hand.



Berühre dein Kinn mit der linken Hand.



Berühre dein Kinn mit der rechten Hand.



Spreche über Spiele.



Spreche über Sport.



Spreche über Essen.



Berühre deinen Kopf mit der linken Hand.



Berühre dein rechtes Auge.



Berühre dein linkes Auge.



Tippe mit der rechten Hand auf den Tisch.



Tippe mit der linken Hand auf den Tisch.



Spreche über Fernsehsendungen.



Halte die Karten so auf der Hand, dass nur zwei sichtbar sind.



Halte die Karten so auf der Hand, dass nur eine sichtbar ist.



Halte die Karten so auf der Hand, dass die mittlere auf dem Kopf liegt.



Winseln.



Trällern.



Rufen deine Teamkollegen beim Namen an.



Berühre deinen Kopf mit der rechten Hand.

VORBEREITUNG

- In Team aufteilen
- Geheimsignal ziehen oder entscheiden
- Place the Chicken Coops and their Eggs.

SPIELRUNDE

- Der Kartengeber teilt allen Spielern 3 Karten und sich selbst 4 Karten aus.
- Der Kartengeber gibt eine Karte an den Spieler zu seiner Linken, der eine Karte zu seiner Linken gibt und dann weitergibt usw. Es hört auf, wenn:
 - ein Spieler laut "Gack-Gack": in diesem Fall seine Mitspieler zeigen ihre Handkarten und wenn einer von ihnen 3 identische Karten auf der Hand hat (nicht Serama), erhält das Team eine Eierkarte aus dem Hühnerstall.
Bei falschem laut: Die Gegner ziehen eine Eierkarte.
 - Ein Spieler laut „Kikeriki“ und zeigt seine Hand mit 4 Karten, alle Serama Hähne. In diesem Fall erhält sein Team eine Eierkarte vom Stapel.
Bei falschem „Kikeriki“: Die Gegner ziehen eine Eierkarte.
 - Ein Spieler sagt "Erwischt" und zeigt auf einen Gegner. Der Gegner zeigt seine Hand: Hat er drei identische Karten auf der Hand, zieht der Spieler eine Eierkarte vom Stapel.
Bei falschem gesagt: Der angerufene Gegner zieht eine Eierkarte vom Stapel.
- Dann endet die Runde. Alle Karten werden gesammelt und der neue Kartengeber beginnt eine neue Runde.
- Erreicht ein Team 6 Eier, endet das Spiel und die Punkte werden gezählt.



Produziert und vertrieben von:

Red Glove - Red Glove ist ein Handelsmarken von NRG srl

Via Emanuele Filiberto 2 20149 Milano (MI) Italy

Game Design: Roberta Marchetta & Giovanni Spadaro

Illustration: Ferdinando Batistini Übersetzung: Mariano Sacco

Produktion/Layout: Federico Dumas

Der Game Designer bedankt seine Freunde, die Playtester und alle, die ihn bei diesem Projekt unterstützt haben.