

GET!












MONSTER GET 6

Isaac Fryxelius



FRYXGAMES
www.fryxgames.se

GET ist ein kurzes Spiel für 2 Spieler,
bei dem  (Monster)  (Herr U) jagt.
 spielt Karten, die eine Strecke bilden,
und  muss passende Karten darauf
legen, um näher zu kommen.

Wenn  es schafft, eine Karte auf die
letzte Karte der Strecke zu legen, auf der
 sich befindet, gewinnt  diese Jagd.
 gewinnt, indem er 6 Karten vor 
liegt.

Das Ziel des Spiels ist es, 3 Jagden zu
gewinnen.

Derjenige, der am längsten nicht geduscht
hat, fängt als  an ... offensichtlich.

VORBEREITUNG

Entfernen Sie alle weißen Karten. Mischen Sie die 5 Startkarten und legen Sie sie auf den Tisch. Mischen Sie den Rest der Karten und legen Sie sie mit der Bildseite nach unten auf den Tisch. Das ist der Stapel. Neben dem Stapel sollte ein Platz sein, um Karten während des Spiels abzulegen.

Ziehen Sie jeweils 5 Karten vom Stapel auf Ihre Hand



SARTKARTEN

STAPEL


DUMP

SPIELANLEITUNG

- Die drei Schritte


Schritt 1: Startkarte spielen






nimmt eine Startkarte (ohne auf die andere Seite zu schauen) und legt sie irgendwo auf den Tisch. Von hier aus beginnt das Abenteuer und  kann in jede Richtung fliehen!



Schritt 2: Vorsprung

 spielt so viele Karten, wie er möchte, von der Hand, um eine Strecke zu bauen (zu diesem Zeitpunkt sind keine Karten mit rotem Hintergrund erlaubt, außer der „Monster Face“-Karte und der „Rollen tauschen“-Karte).

Dann zieht  Karten vom Stapel, bis er wieder 5 Karten auf der Hand hat.

Dann beginnt die Jagd, bei der  dieser Strecke folgt, um näher an  zu kommen.



STARTKARTEN

STRECKE

Schritt 3: Jagd



beginnt die Jagd.

In Ihrem Zug können Sie entweder 1 Karte spielen oder 2 Karten ablegen.

Dann sind Sie fertig!

Nach Ihrem Zug füllen Sie Ihre Hand wieder auf, so dass Sie wieder 5 Karten haben.




gewinnt die Jagd, wenn sie es schafft, eine Karte auf die Karte zu legen, auf der



am Ende der Strecke ist.





gewinnt, indem er 6 Karten vor  liegt (d.h. 6 Karten, auf denen keine Karte liegt).

Wenn Sie eine Jagd gewinnen, erhalten Sie die Startkarte als Zeichen Ihres Sieges. Drehen Sie sie um, um Ihre Trophäe zu

sehen, und legen Sie sie neben sich auf den Tisch. Der erste, der 3 Trophäen sammelt, gewinnt das gesamte Spiel!

Nach einer Jagd wird die Strecke abgelegt (aber nicht Ihre Hand!). Dann tauschen Sie die Rollen und beginnen eine neue Jagd von Schritt 1: Spielen einer Startkarte.

Also, um GET zu spielen, folgen Sie diesen Schritten:

1.  spielt die **Startkarte**.
2.  macht einen **Vorsprung** mit vielen Karten.
3. Dann beginnt die **Jagd**, und jetzt dürfen Sie nur 1 Karte auf einmal spielen (es sei denn, die Karte sagt etwas anderes)!

DIE KARTEN

Karten mit braunem Hintergrund werden Teil der Strecke sein, während Karten mit rotem Hintergrund nach dem Spielen abgelegt werden.



Einige Karten haben viele Richtungen, aber wenn es eine Karte nach dieser (oder darunter oder darauf) gibt, bestimmt diese Karte die Richtung der Strecke. Siehe Beispiel!




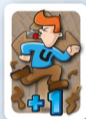
Wenn Sie eine Karte mit einem +1 spielen, dürfen Sie sofort eine weitere Karte von der Hand spielen.




Wenn Sie eine Karte mit einem -1 spielen, dürfen Sie sofort eine Karte von der Hand ablegen. Minus ist eine gute Sache!!






Nur  darf eine braune Monsterkarte spielen. Die Karte funktioniert wie eine Kreuzung.





Nur  darf die „Herr U“-Karte spielen. Es funktioniert wie eine Kreuzung, hat aber auch eine

SPEZIALREGEL: Wenn 

auf die gleiche Karte kommt wie  (und somit die Jagd gewinnt), darf  diese Karte spielen (sofort nach  s Zug), um die Jagd fortzusetzen, anstatt sie zu verlieren. Er fügt diese Karte der Strecke hinzu und weil darauf +1 steht, darf er vor Ende seines Zuges noch eine weitere Karte von der Hand spielen.



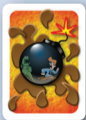
Beide,  und , dürfen diese Karte spielen. Die Jagd ist dann vorbei und eine neue Jagd beginnt, bei der derjenige, der diese Karte gespielt hat, jetzt



ist. Legen Sie die alte Strecke ab und bewegen Sie die alte Startkarte an einen neuen Platz auf dem Tisch.



Wenn Sie diese Karte spielen, tauschen Sie die Rollen, ohne die alte Strecke abzulegen. Wie üblich geht der Zug nach dem Spielen dieser Karte an Ihren Gegner.



Die Bombe lässt Sie die Karte sprengen, auf der sich Ihr Gegner befindet. Legen Sie diese Karte ab. Dies bringt Ihren Gegner einen Schritt zurück.



Mit dem Dynamit dürfen Sie die Hand Ihres Gegners sprengen... oder Ihre eigene, wenn Sie das lieber tun würden. Denken Sie daran, dass die Hände nach dem eigenen Zug wieder aufgefüllt werden, also wenn Sie die Hand Ihres Gegners sprengen, verliert er/sie den nächsten Zug.

Schnappen Sie sich Ihre Marker! Es gibt viele weiße Karten im Spiel, bereit für Sie, um Ihre eigenen lustigen Effekte zu erstellen.

Besuchen Sie die FryxGames-Webseite, um Beispiele für selbstgemachte GET-Karten zu sehen:

www.fryxgames.se/get

PRAKTISCHE REGELN

Wenn es keine Karten mehr im Stapel gibt, mischen Sie den Ablagestapel, um einen neuen Stapel zu erstellen.

Die Pfeile sollten einander folgen.



Sie dürfen keine Karten außerhalb des Tisches spielen.







Wenn Sie denken, dass die Strecke zu unordentlich ist, dürfen Sie sie aufräumen (vielleicht, um zu sehen, ob auf dem Tisch genug Platz für eine andere Karte ist). Wenn Sie die Strecke aufräumen, beginnen Sie damit von der Startkarte aus, die nicht bewegt oder gedreht werden darf.




darf keine Karte so platzieren, dass sie die Strecke kreuzt.




BEISPIEL



 hat seinen Vorsprung mit drei Karten gemacht.  spielt Monster+1 und darf eine weitere Karte spielen.  spielt gerade +1 (sie darf hier nicht nach rechts oder links abbiegen) und dann eine Bombe, legt die Karte ab, auf der  ist. Jetzt liegt  auf der Karte von  und gewinnt somit die Jagd. Zuerst füllt sie ihre Hand wieder auf und greift dann nach der Startkarte als Trophäe...




ABER!  spielt die „Herr U“-Karte, so dass die Jagd stattdessen fortgesetzt wird. Er muss sie so platzieren, wie das Bild zeigt, weil das die Richtung der Strecke ist.



Auf der „Herr U“-Karte steht +1, also spielt  eine weitere Karte, das

Dynamit, und wählt aus,  s Hand damit zu sprengen.  ist jetzt fertig und füllt seine

Hand wieder auf.  hat in ihrem Zug keine Karten, also kann sie nichts tun. Sie füllt ihre Hand danach wieder auf...



Jetzt wissen Sie, wie man GET spielt!

Viel Spaß beim Spielen!

Isaac Fryxelius



Hier ist ein Vorschlag für eine Karte, die Sie selbst malen können, wenn Sie möchten:

Spielen Sie diese STOP-Karte in der Runde Ihres Gegners, um eine Karte abzulegen, die er zu spielen versucht. Ihr Gegner darf eine andere Karte spielen, da keine Karte tatsächlich gespielt wurde.