

Tails on Fire

Eines Nachts raubte Iguana das Feuer und floh damit auf den höchsten Gipfel. Opossum brach auf, um das Feuer zurückzubringen. Es legte den gierigen Leguan rein und entkam mit brennendem Schwanz.

SPIELMATERIAL

9 Feuerkarten



6 Spielersets
(je 12 Karten)



Opossums

Kleines
Feuer

Bau



Erfahre hier
mehr über die
ursprüngliche
Erzählung der
Huichol.



Regellesen bringt
deinen Kopf zum
glühen? Schau hier
unser **How-to-
play-Video!**

SPIELAUFBAU

- 1 Wählt jeweils eine Farbe und nehmt euch die 12 Karten dieses Sets. Übrige Farbsets kommen zurück in die Schachtel.
- 2 Legt euer **Kleines Feuer** offen vor euch.
- 3 Legt jeweils ein beliebiges Opossum offen auf euer Kleines Feuer, sodass die Flamme am oberen Kartenrand sichtbar bleibt. (Das Opossum muss eine 1 bis 9 zeigen, nicht die +1.) Achtet darauf, dass jeder von euch eine andere Zahl hat – falls nötig, wählt andere Karten, bis alle unterschiedlich sind. Dies sind eure Start-**Feuer**. Nehmt die übrigen Opossums und den Bau auf die Hand.
- 4 Mischt die Feuerkarten und legt sie offen als **Iguana-Stapel** in die Spielfeldmitte.

Beispiel: Aufbau für 4 Spieler



ÜBERSICHT

Am Anfang jeder Runde wählt ihr 3 Karten für diese Runde aus. Wer am Zug ist, kann entweder eine Karte spielen oder passen. Falls deine Karte noch immer die oberste ist, wenn du wieder dran bist, gewinnst du die Runde und nimmst dir eine Feuerkarte. Am Ende gewinnt, wer die meisten Flammen hat.

SPIELABLAUF EINE RUNDE

Jede Runde besteht aus den folgenden 3 Schritten:

1. OPOSSUMS WÄHLEN

Führt alle diesen Ablauf aus:

- 1 Steckt euren **Bau** hinter die Opossums in eurer Hand.
- 2 Wählt 3 Opossums für diese Runde, indem ihr sie hinter euren Bau steckt. (Der Bau trennt die Hand in gewählte und nicht gewählte Opossums).
- 3 Legt den **Bau zusammen mit den nicht gewählten Opossums verdeckt** neben eure Feuer.
- 4 Behaltet eure 3 gewählten Opossums für diese Runde in der Hand, verdeckt für alle anderen.



Nachdem alle ihre 3 Opossums gewählt haben, beginnt die Jagd.

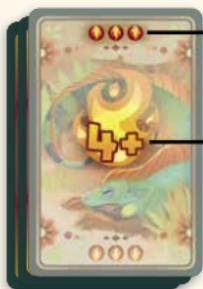
2. DIE JAGD

DAS ERSTE OPOSSUM

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. In der ersten Runde beginnt, wer am ältesten ist. Danach, wer die vorherige Runde gewonnen hat. Wer am Zug ist, spielt die Karte mit der aktuellen Startzahl **oder** passt. Solange alle passen wird die **Startzahl immer um 1 erhöht** (laut und deutlich), wenn der Startspieler wieder am Zug ist. Nach der 9 geht es mit der 1 als Startzahl weiter. Wurde ein Opossum mit der Startzahl gespielt, kommt der nächste Schritt.

Hinweis: Selbst wenn du eine Handkarte mit passender Zahl hast, musst du sie nicht spielen!

Iguana-Stapel



Flammen

Startzahl

DAS FEUER NACH HAUSE BRINGEN

In deinem Zug musst du entweder ein Opossum spielen, passen oder du gewinnst die Runde.

- **Ein Opossum spielen:** Spiele eine Karte, die genau 1 höher ist, als die oberste Karte des Spielstapels.

Ausnahme: Falls eine 9 oben liegt, musst du eine 1 spielen.

- **Passen:** Sage an, dass du passt. Dadurch bist du nicht komplett ausgeschieden – sobald du wieder am Zug bist, kannst du erneut spielen oder passen.



TRICKREICHES OPOSSUM

Du kannst ein Opossum mit +1 auf jede 1 bis 9

spielen. Es zählt als die vorherige Zahl plus 1 (auf einer 9 ist es eine 1).

Du kannst die +1 **nicht** als Startzahl und **nicht** auf eine andere +1 spielen.

Beispiel: Rundenablauf

Der Iguana-Stapel zeigt eine 4+. Grün startet diese Runde, hat eine 4 und spielt die Startzahl aus. Gelb passt. Rot spielt eine 5. Obwohl Pink eine 6 auf der Hand hat, passt Pink in der Hoffnung, jemand anderes würde eine 6 spielen. Aber Grün und Gelb passen. Rot ist wieder am Zug und da die rote 5 immer noch oben liegt, gewinnt Rot die Runde.



• Feuer gewinnen und stehlen:

Opossums sind Einzelgänger und nur ihrer eigenen Familie treu. Daher stehlen sie das Feuer nicht nur von Iguana ...

Falls zu Beginn deines Zuges eine deiner Karten oben auf dem Spielstapel liegt, gewinnst du die Runde und erhältst ein neues Feuer:

- 1 Nimm die oberste Karte vom Iguana-Stapel, drehe sie um und lege sie vor dich.
- 2 Lege dein siegreiches Opossum offen darauf (Flammen bleiben sichtbar). Dies ist dein neues Feuer.
- 3 Falls jemand ein Feuer mit einem Opossum gleicher Zahl hat, stiehst du alle Feuerkarten von dort und schiebst sie unter dein neues Feuer.



3. VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE

- 1 Nehmt alle eure Opossums, die nicht auf einem Feuer oder dem Spielstapel liegen, zurück auf die Hand. Auf eurer Hand sind jetzt: **A** Vorher ausgewählte, aber nicht gespielte Opossums, **B** Opossums, deren Feuer gestohlen wurde, **C** alle Karten aus eurem Bau und **D** eure erschöpften Opossums der Vorrunde.



- 2 Nehmt eure Karten aus dem Spielstapel und legt sie offen neben eure Feuer (alle Zahlen sichtbar). Diese Opossums sind erschöpft und ihr könnt sie in der nächste Runde nicht wählen.

SPIEL ENDE

Sobald der Iguana-Stapel leer ist, endet das Spiel. Jeder Spieler zählt alle Flammen in seinen Feuern zusammen. Wer die meisten Flammen hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Unentschieden gewinnen alle mit den meisten Flammen.



DIE WILDEN

ZUSÄTZLICHE REGELN FÜR 2-3 SPIELER

Wilde Opossums ergänzen das Spiel. Bei der Jagd folgen sie einem einfachen Ablauf. Entscheidet selbst, wer diesen ausführt.

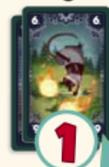
ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU

Nehmt das schwarze Opossum-Set und legt dessen +1 Opossum, das Kleine Feuer und den Bau zurück in die Schachtel. Mischt die restlichen Karten (1-9) und legt sie als verdeckten **Nachziehstapel der Wilden** rechts neben den Startspieler der ersten Runde.

DER ZUG DER WILDEN

Die Wilden sind immer nach den anderen am Zug:

- 1 Prüft ob die **oberste Karte der Auslage** der Wilden auf den Spielstapel gespielt werden kann. Falls ja, spielt sie.
- 2 Falls nein, zieht die **oberste Karte vom Nachziehstapel** der Wilden und prüft, ob diese gespielt werden kann. Falls ja, spielt sie. Falls nein, legt sie offen auf die Auslage – die Wilden passen.



Auslage
der
Wilden



Nachzieh-
stapel der
Wilden

DIE WILDEN GEWINNEN DIE RUNDE

Falls die Wilden eine Runde gewinnen, legt die oberste Karte des Iguana-Stapels und zusätzlich gestohlene Feuerkarten zurück in die Schachtel. Der Gewinner der vorherigen Runde bleibt Startspieler der nächsten Runde.

VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE

Mischt **alle Karten der Wilden** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel der Wilden rechts neben den Gewinner der Runde. Wilde Opossums sind nie erschöpft.

▲ TAKTIK-TIPPS ▲

WELCHE OPOSSUMS SOLL ICH WÄHLEN?

Beachte diese Hinweise, wenn du deine Opossums auswählst, um eine möglichst kluge Wahl zu treffen.

- **Die Startzahl:** Wähle die Startzahl oder ein klein wenig höher je nach Sitzposition.
- **Deine Feuer:** Wähle die nächsthöhere Zahl, um sicherzugehen, dass die Runde nicht bei deiner Zahl endet (und verhindere so, dass dein Feuer gestohlen wird).
- **Gegnerische Feuer:** Wähle ihre Zahl, um das Feuer stehlen zu können.
- **Erschöpfte Opossums deiner Gegner:** Wähle 1 niedriger, weil du weißt, dass sie dann nicht auf deine Karte spielen können.
- **Dein rechter Nachbar:** Überlege welche Zahlen er wohl spielen wird, und wähle selbst 1 höher.

CREDITS

Autor: Thomas Sellner

Spielentwicklung: Roland Goslar

Illustration: Mayra Guadalupe

Ornelas Ramos

Layout & Grafik: Marina Fahrenbach

Redaktion: Sabine Machaczek

Herausgeber: Heiko Eller-Bilz

Dank an: Steve Kimball, Michael

Kränzle, Anne Wisser und alle

unsere Freunde und Spieltester.

Handeln statt reden!

Wir spenden pro verkauftem Spiel an: www.trees.org



TREES
FOR THE
FUTURE



www.heidelbaer.de