

ALEBRIJES

Wächter der Träume

Die Geschichte der farbenprächtigen ALEBRIJES verbindet Traumwelt und mexikanische Tradition. Die leuchtend bunten Wesen vereinen die Eigenschaften verschiedener Tiere zu einzigartigen Kreaturen.

Fantastisch, geheimnisvoll und voller Farben begleiten und beschützen sie uns auf unseren Wegen. Welcher von ihnen wird dich begleiten?

ALEBRIJES ist schnell gelernt und ein Spiel voller cleverer Entscheidungen – spielt einfach los!



SPIELMATERIAL

60 fluoreszierende Alebrijes-Karten in 4 Farben von 1 bis 5

NAGETIERE
(blau ●)

VÖGEL
(grün ●)

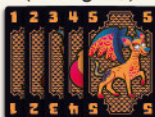


20 fluoreszierende Alebrijes-Joker (weiße Zahlen) von 1 bis 5



KATZEN
(pink ●)

HUNDE
(orange ●)



6 Übersichts-karten



HOW TO PLAY

ÜBERSICHT

ALEBRIJES wird über 3 Durchgänge gespielt. Die Spieler legen dabei einzelne Karten oder Sets aus. Dies geht jedoch nur, wenn sie die zuvor ausgelegten Karten mit einer höheren Zahl oder besseren Farbe übertreffen.

Falls es Spielern nicht möglich ist, die ausliegenden Karten zu übertreffen, müssen sie passen. Haben alle bis auf einen Spieler gepasst, kann dieser neu ausspielen.

Ein Durchgang endet sofort, sobald ein Spieler keine Handkarten mehr hat. Die anderen Spieler erhalten Minuspunkte für ihre übrigen Handkarten. Wer nach drei Durchgängen die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt.

SPIELAUFBAU



- 1 Alle erhalten eine Übersichtskarte. Nicht benötigte Übersichtskarten kommen zurück in die Schachtel.
- 2 Mischt die übrigen Karten (Alebrijes und Alebrijes-Joker) und teilt allen 10 Karten auf die Hand aus. Im Spiel zu fünft oder sechst erhalten alle stattdessen nur 8 Karten.
- 3 Legt die übrigen Karten verdeckt als Nachziehstapel in die Tischmitte.
- 4 Haltet eure Punkte mit Stift und Papier fest oder scannt diesen QR-Code, um unseren Online-Wertungsblock zu verwenden.
- 5 Wer zuletzt von Seelentieren oder Traumwächtern geträumt hat, beginnt den ersten Durchgang.



SPIELABLAUF

Zu Beginn jedes Durchgangs dürft ihr im Uhrzeigersinn jeweils **bis zu 2 Handkarten austauschen**. Legt dazu die gewählten Karten ab und zieht dieselbe Anzahl Karten vom Nachziehstapel. Wer den Durchgang beginnt, spielt entweder **eine einzelne Karte** oder **mehrere Karten (Set)**. Dabei werden die Karten immer offen in die Tischmitte gespielt.

Als einzelne Karte dürft ihr jede beliebige Karte ausspielen. Aber **um ein Set aus 2 oder mehr Karten zu spielen, müssen die Karten sowohl dieselbe Zahl, als auch dieselbe Farbe haben.**

Nachdem die erste einzelne Karte oder das erste Set ausgespielt wurde, seid ihr reihum im Uhrzeigersinn dran. Wenn ihr dran seid, müsst ihr die zuletzt ausgespielte Kombination übertreffen oder ihr passt.

ALEBRIJES-JOKER

Alebrijes-Joker können alleine oder in Sets gespielt werden. Sie nehmen die Farbe der anderen Karten des Sets an, mit denen sie ausgespielt werden. Spielt ihr ausschließlich Alebrijes-Joker, **sagt an**, welche Farbe sie darstellen. Sie behalten diese Farbe.



EINE BESSERE KOMBI SPIELEN

Um eine bessere Kombination zu spielen, müsst ihr die **Zahl oder die Farbe** der zuvor ausgespielten Karten übertreffen:

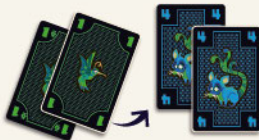
a) Spielt dieselbe Anzahl Karten in derselben Farbe, aber **mit einem höheren Wert** aus.

Beispiel: Um zwei blaue 2er zu übertreffen, spielt zwei höhere blaue Karten (z.B. zwei 4er).



b) Spielt dieselbe Anzahl Karten in der **nächsthöheren Farbe** aus, unabhängig vom Wert.

Beispiel: Um zwei blaue 4er zu übertreffen, spielt zwei grüne Karten (z.B. zwei grüne 1er).

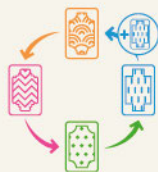


FARBREIHENFOLGE

Die Farbreihenfolge könnt ihr auf eurer Übersichtskarte sehen. Sie verläuft im Kreis:

BLAU ← **GRÜN** ← **PINK** ← **ORANGE** und zurück zu **BLAU**.

Wer zu Beginn ausspielt, kann dies mit jeder beliebigen Farbe tun.



Nachdem die erste Karten (Einzel oder Set) ausgespielt wurden, dürft ihr ab jetzt **keine Farbe überspringen**.

Beispiel: Ana beginnt mit zwei grünen 1ern. Bart spielt zwei pinke 1er, da er kein höheres grünes Paar Karten hat und orange nicht erlaubt wäre.



Eine **ORANGE** Kombination übertreffen:

Da die Farbreihenfolge im Kreis verläuft, kann auch Orange mit **BLAU** übertroffen werden. Aber um eine orangene Kombination in der Farbe zu übertreffen, müsst ihr ein **blaues Set mit genau einer Karte mehr** spielen. Der Wert der Karten ist dabei beliebig, wie beim Übertreffen mit Farbe üblich.

Beispiel: Cris hat drei orange-farbene 5er gespielt. Neus muss nun ein Set aus vier blauen Karten spielen oder passen. Neus spielt vier blaue 1er.



PASSEN

Anstatt Karten auszuspielen, könnt ihr auch passen. Ihr dürft dann sofort **bis zu 2 Handkarten austauschen**.

HINWEIS: Tauscht bevorzugt Karten aus, mit denen ihr keine Sets bilden könnt.

Legt die gewählten Karten ab und zieht dieselbe Anzahl Karten vom Nachziehstapel. Falls der Nachziehstapel ausgeht, wird kein neuer gebildet. Ihr dürft weiterhin passen, könnt aber keine Karten mehr austauschen.

Dreht nach dem Passen eure Übersichts-karte auf die Seite mit den **Traumaugen**, um anzuzeigen, dass ihr gepasst habt. Für den Rest der Runde werdet ihr übersprungen.



Beispiel: Ana kann keine bessere Kombination spielen und passt. Sie entscheidet sich, 1 Handkarte abzulegen und zieht 1 Karte vom Nachziehstapel. Anschließend dreht sie ihre Übersichtskarte um und wird ab jetzt übersprungen.



NEU AUSSPIELEN

Das Spiel wird reihum fortgeführt, bis alle bis auf einen Spieler gepasst haben. Dieser Spieler erhält nun die Möglichkeit neu (und ohne Einschränkung) auszuspielen. Jedoch durfte er als einziger keine Karten austauschen.

Bevor neu ausgespielt wird, legt ihr alle zuvor ausgespielten Karten ab und dreht alle Übersichtskarten wieder auf ihre aktive Seite.

ENDE EINES DURCHGANGS

Der Durchgang endet **sofort**, sobald jemand die **letzte Handkarte ausspielt oder ablegt**. Wer die letzte Handkarte loswird, gewinnt den Durchgang. Alle anderen erhalten Minuspunkte für die Karten, die sie noch auf der Hand haben. Zählt **pro Farbe** auf eurer Hand nur die Karte mit dem **höchsten Wert** und addiert die Werte aller Farben.

Niedrigere und doppelte Karten zählen nicht. Alebrijes-Joker zählen als eigene fünfte Farbe.

Dies sind eure Minuspunkte für den Durchgang.

Beispiel: Ana spielt ihre letzte Karte, daher endet der Durchgang sofort. Sie erhält keine Minuspunkte.



Adrian hat eine pinke 2 sowie eine orangefarbene 2 und 5. Es zählen nur die pinke 2 und die orangefarbene 5. Adrian erhält -7 Punkte ($2 + 5$).



Neus hat eine grüne 3 und einen Alebrijes-Joker mit dem Wert 3. Der Alebrijes-Joker zählt als eigene Farbe. Neus erhält -6 Punkte ($3 + 3$).



Cris hat eine blaue 2 sowie zwei blaue 5er. Der höchste blaue Wert zählt nur einmal. Cris erhält -5 Punkte.



Nachdem ihr die Punkte notiert habt, mischt alle Karten wieder zusammen. Nun teilt ihr erneut aus, so wie unter Spielaufbau beschrieben.

Wer die meisten Gesamtminuspunkte hat, beginnt den neuen Durchgang. Bei Gleichstand beginnt, wer von den Beteiligten im Uhrzeigersinn zuerst auf den Spieler folgt, der den vorherigen Durchgang gewonnen hat.

HINWEIS: Bevor der neue Durchgang beginnt, dürft ihr jeweils erneut **bis zu 2 Handkarten austauschen**.



Das Spiel endet nach dem dritten Durchgang. Addiert eure Minuspunkte aus allen drei Durchgängen.

Wer die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt.

Herrscht Gleichstand, gewinnt von den Beteiligten, wer die meisten Durchgänge gewonnen hat. Besteht weiterhin Gleichstand, teilen sich die Beteiligten den Sieg.



OLLIN-EFFEKTE

Einige Karten zeigen das Ollin-Symbol . Werden Karten ausgespielt, von denen mindestens eine ein Ollin-Symbol enthält, kann dadurch ein optionaler Effekt ausgelöst werden. Der Effekt hängt von der Anzahl Karten ab und nicht von der Anzahl der enthaltenen Ollin-Symbole.



Spielt ihr:

1 Karte mit .

 Alle anderen ziehen reihum 1 Karte vom Nachziehstapel.

2 Karten & min. 1 davon enthält ein . Wählt einen der folgenden Effekte:

 Alle anderen ziehen reihum 1 Karte vom Nachziehstapel.

 Legt 1 Karte aus eurer Hand ab.

3 oder mehr Karten & min. 1 davon enthält ein .

 Kein Effekt, trotz des Ollin-Symbols.

Müssen durch einen Ollin-Effekt andere Spieler Karten ziehen, geschieht dies in Spielreihenfolge. Wird der Nachziehstapel dabei leer, ziehen die übrigen keine Karte mehr.

Legt ihr durch einen Ollin-Effekt eure letzte Handkarte ab, endet der Durchgang sofort.

Habt ihr nach dem Ausspielen einer Kombination keine Karten mehr auf der Hand, endet der Durchgang, bevor ein Ollin-Effekt ausgelöst wird.

***Beispiel:** Neus spielt zwei grüne 3er, von denen eine das  zeigt. Neus entscheidet sich, seine letzte Handkarte abzulegen. Der Durchgang endet sofort.*



VARIANTE: EIN ZUG PRO RUNDE

Für ein taktischeres Spiel könnt ihr diese Variante ausprobieren, bei der ihr pro Runde jeweils **nur einmal am Zug** seid. Ab Beginn der Runde sind alle im Uhrzeigersinn genau einmal am Zug und spielen entweder eine bessere Kombination oder passen. Alle anderen Regeln zum Passen gelten weiterhin. Nachdem alle einmal am Zug waren, endet die Runde. Wer zuletzt ausgespielt hat, eröffnet die nächste Runde.

Die Geschichte

ALEBRIJES sind farbenprächtige Fantasiewesen, die Merkmale verschiedener realer und imaginärer Tiere in einem einzigen Wesen vereinen.

Ihre Geschichte lässt sich bis ins Jahr 1936 und zu Pedro Linares López zurückverfolgen, einem Cartonero aus Mexiko. Eines Tages erkrankte López schwer und in einem Fiebertraum erschienen ihm fantastische Wesen. Seitdem wurden die Alebrijes von vielen Kunschtchaffenden weiterentwickelt und sind heute Teil des kulturellen Erbes Mexikos sowie ein wiederkehrendes Motiv in der mexikanischen Kunst.

Das „Ollin“-Symbol steht in der Weltanschauung der NAHUA für Bewegung und Wandel. Es ist ein wichtiges Konzept mesoamerikanischer Kulturen und spiegelt die Vorstellung eines Universums wider, das sich in ständiger Bewegung und Veränderung befindet.



CREDITS

Spieleautoren: Joel Escalante & Rafael Escalante

Illustration: Gaby Zermeño

Redaktion & Entwicklung: José Manuel Alvarez & Simón Weinstein

In Erinnerung an Axel, der nun frei durch die Welt zieht.

Grafikdesign: Paulina Vasconcelo

Spielregeln: José Manuel Alvarez & Simón Weinstein

Regelübersetzung: Andrew Campbell

ENGLISCHE & DEUTSCHE EDITION

Artwork, Grafik, Layout:

Marina Fahrenbach & Sofia Reibel

Redaktion & Projektmanagement: Heiko Eller-Bilz

Produktionsmagier: Ondrej Janku

Spielregel & Boxtextüberarbeitung: Don Eskridge, Jenny Cavallo



Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollte etwas fehlen oder ersetzt werden müssen, helfen wir dir gerne weiter unter:
service.heidelbaer.de



**FRAC TAL
JUEGOS**



**HEIDELBÄR
GAMES**
HEIDELBAER.DE

Wir spenden einen Teilerlös unserer verkauften Spiele an trees.org, um Bäume zu pflanzen.



**TREES
FOR THE
FUTURE**

