



ROOSTER CHASE

Rooster Chase ist ein Spiel, das in Barcelos, einer nördlichen Region Portugals, spielt. Dort leben König Dionysius, Königin Elisabeth und Prinzessin Constança in ihrem Schloss. Die königliche Familie besitzt eine Hahnenfarm, die zum Mittelpunkt eines spannenden Abenteuers wird.

Eines Tages bleibt aufgrund der Nachlässigkeit eines Angestellten das Tor der Farm offen und die Hähne nutzen die Gelegenheit, zu entkommen und in das nahe gelegene Dorf einzudringen.

Als König Dionysius das Chaos erkennt, das die entlaufenen Hähne angerichtet haben, ergreift er sofort Maßnahmen. Er ruft die Dorfbewohner zusammen und bietet Belohnungen für diejenigen an, die die Hähne erfolgreich fangen und auf den Hof zurückbringen können. Dies löst bei den Dorfbewohnern eine Art Rausch aus, da sie eifrig an der Hahnenjagd teilnehmen.

Um die Hähne zu fangen, wenden die Dorfbewohner eine clevere Taktik an: Sie verwenden Würmer als Köder, um die Hähne anzulocken und sie zurück auf die Farm zu locken. Bewaffnet mit ihren Würmern platzieren die Dorfbewohner die Würmer strategisch, um die Hähne anzulocken und sie schnell zu fangen.

Bei **Rooster Chase** müssen die Spielenden einander überlisten, um möglichst viele Hähne zu fangen. Gelingt es dir, Würmer als Köder zu verwenden und die Hahnenjagd als Sieger zu beenden?



Überblick

Rooster Chase wird über 2 Runden gespielt, wobei jede Person pro Runde 5 Züge hat, um insgesamt 10 Hähne zu fangen. Es gibt verschiedene Arten von Hähnen, und jeder Hahn hat seine eigenen Vorlieben, was das Essen angeht. Obwohl Hähne jeden Wurm fressen, gibt es zwei Arten, die sie am Liebsten naschen. Während deines Zuges musst du einen Wurm ausgeben, um einen Hahn zu fangen. Nachdem du erfolgreich einen Hahn gefangen hast, hast du die Möglichkeit, einen Auftrag zu erfüllen. Diese Aufträge basieren auf bestimmten Mustern von Würmern oder Hahnengruppen und bringen dir zum Ende des Spiels Siegpunkte.

Spielmaterial

132 Karten:



1 Startkarte

45 Hahnenkarten:



◀ 12 gewöhnliche Hähne

12 singende Hähne ▶



◀ 12 verrückte Hähne

9 Hähne aus Barcelos ▶



48 Wurmkarten:



◀ 12 modische Würmer

12 französische Würmer ▶



◀ 12 Landei-Würmer

12 alberne Würmer ▶



18 königliche Auftragskarten:



◀ 6 mit 4 Hähnen

6 mit 3 Hähnen ▶



◀ 6 mit 2 Hähnen

20 Muster-Auftragskarten:



◀ 4 mit 3 Würmern
in einer Spalte

4 mit 3 Würmern ▶
in einer Reihe



◀ 4 mit 3 Würmern in einer
Diagonale nach links unten

4 mit 3 Würmern in einer ▶
Diagonale nach rechts unten



◀ 4 mit 3 Würmern in einer
L-Form

Spielaufbau



Kartenhand
Spieler/in 4

4

königliche
Auftragskarten



König Dame Prinzessin



Startkarte

3



Kartenhand
Spieler/in 1

Muster-Auftragskarten

5



Raster

1



Kartenhand
Spieler/in 3

Hahnenkarten-
Stapel



Kartenhand
Spieler/in 2

Auslage
Wurmkarten



2



Wurmkarten-
Stapel

1. Mischt alle **Hahnenkarten** und legt einen verdeckten Stapel in Reichweite aller Spielenden aus. Legt anschließend, basierend auf der Anzahl der Spielenden, eine bestimmte Anzahl aufgedeckter Hahnenkarten in einem Raster in der Tischmitte aus.

- **2 Spielende:** Verwendet 12 Hahnenkarten, um ein 4x3-Raster (Zeilen x Spalten) zu erstellen.
- **3 Spielende:** Verwendet 20 Hahnenkarten, um ein 4x5-Raster zu erstellen.
- **4 Spielende:** Verwendet 25 Hahnenkarten, um ein 5x5-Raster zu erstellen.
- **5 Spielende:** Verwendet 30 Hahnenkarten, um ein 5x6-Raster zu erstellen.

2. Mischt alle **Wurmkarten** und legt sie rechts neben dem Hahn-raster verdeckt ab. Deckt nun 3 Wurmkarten als Auslage auf.
3. Die **Startkarte** wird zufällig vergeben und mit der „im Uhrzeiger-sinn“-Seite nach oben abgelegt. Anschließend bekommt jeder Spielende 4 **Wurmkarten** vom Stapel auf die Hand, beginnend bei der Person mit der Startkarte und im Uhrzeigersinn folgend.
4. Sortiert die **königlichen Auftragskarten** nach ihren Rückseiten (König, Königin, Prinzessin) und mischt jeden Stapel einzeln. Lege dann die 3 Stapel offen über das Hahn-raster, so dass die Seite mit den Hahnenpaaren nach oben zeigt.
5. Erstellt links neben dem Hahnen-raster ein 5x4-Raster, um die 20 **Muster-Auftragskarten** nach Farbe und Typ sortiert anzuzeigen.

Spielzug

Rooster Chase wird über 2 Runden gespielt, wobei jeder Spielende 5 Züge pro Runde spielt, um insgesamt 10 Hähne zu fangen. Während deines Zuges musst du einen Wurm ausgeben, **um einen Hahn zu fangen**. Wenn du erfolgreich einen Hahn gefangen hast, hast du die Möglichkeit, **einen neuen Wurm zu bekommen** und **einen Auftrag zu erfüllen**.

Hahn fangen (verpflichtend)

Dein Zug beginnt immer mit dem Fangen eines Hahns. Du **musst** einen Wurm von deiner Hand ausgeben und ihn auf das Hahnen-raster legen, um einen Hahn zu fangen. Die **Hahnkarte** wird dann deiner Hand hinzugefügt während die **Wurmkarte** den Platz des gefangenen Hahns auf dem Raster einnimmt.



BEISPIEL 1: Hahn fangen



Maria, die die Startkarte (A) besitzt, beginnt und muss während ihres Zuges einen Hahn fangen. Sie beginnt ihren Zug, indem sie einen gewöhnlichen Hahn aus dem Raster wählt (B). Dann legt Maria einen modischen Wurm von ihrer Hand (C) auf das nun leere Feld des Rasters (D).

Neuen Wurm nehmen (optional)

Du **musst** überprüfen, ob der Wurm, den du gespielt hast, zu einer der Lieblingsarten des Hahns gehört. Wenn das der Fall ist, darfst du einen neuen Wurm aus der Auslage oder vom Wurmstapel auf die Hand nehmen. Halte die Karten vor den anderen verdeckt.



Lieblingswurm

Wenn du einen Wurm aus der Auslage nimmst, ersetze sie durch eine neue Karte vom Wurmstapel. Liegen dadurch 3 identische Würmer in der Auslage, werden diese auf den Ablagestapel gelegt und 3 neue Wurmkarten vom Stapel aufgedeckt.

Passt die gespielte Wurmkarte nicht zu den Favoriten des Hahns, **darfst du keine neue Wurmkarte** auf die Hand nehmen.

Dadurch verringert sich die Anzahl der Wurmkarten auf deiner Hand für den Rest des Spiels um 1.

Im unwahrscheinlichen Fall, dass du nur noch eine Wurmkarte auf der Hand hast, fungiert dieser Wurm als Joker und wird zum Favoriten aller Hähne. Nachdem du mit diesem Wurm einen Hahn gefangen hast, **ziehst du immer eine neue Wurmkarte vom Stapel**. So wird sichergestellt, dass du nie aus dem Spiel ausscheidest, da du immer eine Wurmkarte zum Fangen eines Hahns besitzt.

BEISPIEL 2: Neuen Wurm nehmen



Um das vorherige Beispiel fortzusetzen: Maria hat einen gewöhnlichen Hahn mit einem modischen Wurm gefangen (A), einem der Lieblingstiere des Hahns (B). Daher erhält Maria einen neuen Wurm aus der Auslage und nimmt ihn auf ihre Hand (C). Um ihren Zug zu beenden, füllt sie den leeren Platz in der Wurmauslage (D) durch eine neue Karte vom Stapel (E) auf.

Auftragskarte nehmen

Wenn du erfolgreich einen Hahn gefangen hast, darfst du, sofern möglich, eine Auftragskarte auf die Hand nehmen. Es stehen zwei Arten von Aufträgen zur Auswahl, **du darfst jedoch nur einen Auftrag pro Zug aufnehmen**.

Königliche Auftragskarte nehmen

Diese Aufträge basieren auf Hahnensätzen und erfordern eine bestimmte Anzahl und Art von Hähnen auf der Hand. Um eine der aufgedeckten königlichen Auftragskarten zu erfüllen, musst du die erforderlichen Hähne von deiner Hand auf den Ablagestapel legen. Nimm anschließend die entsprechende Auftragskarte auf die Hand.

Diese Karte bringt dir am Ende des **Spiels Siegpunkte**.

Voraussetzung

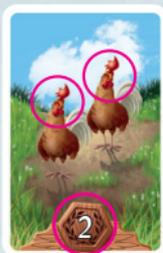
König



Dame



Prinzessin



Siegpunkte

Königsstapel:

Erfordert 4 Hähne und bringt 7 SP.

Königinnenstapel:

Erfordert 3 Hähne und bringt 4 SP.

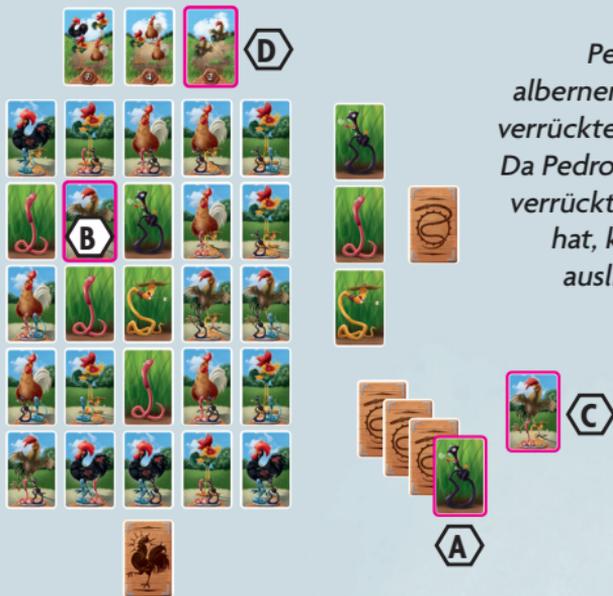
Prinzessinnenstapel:

Erfordert 2 Hähne und bringt 2 SP.

Da die königlichen Aufträge offen ausliegen, wird, sobald du einen Auftrag erfüllst, sofort ein neuer Auftrag sichtbar.



BEISPIEL 3: Königliche Auftragskarte nehmen



Pedro verwendet einen albernen Wurm (A), um einen verrückten Hahn (B) zu fangen. Da Pedro zuvor einen anderen verrückten Hahn (C) gefangen hat, kann er nun einen der ausliegenden königlichen Aufträge erfüllen (D).

Er beschließt, diesen auf die Hand zu nehmen (E) und wirft dafür die 2 verrückten Hähne von seiner Hand ab (F). Außerdem erhält Pedro, da er einen der Lieblingswürmer dieses Hahns eingesetzt hat, einen neuen Wurm aus der Auslage (G). Zum Ende seines Zuges ersetzt Pedro den nun leeren Platz in der Wurmauslage (H) durch eine neue Karte vom Wurmstapel (I).



Muster-Auftragskarte nehmen

Die anderen Auftragskarten basieren auf Wurmmustern und erfordern, dass ein bestimmtes Muster auf dem Raster in der Mitte des Tisches abgebildet wird. Um eine der aufgedeckten Muster-Auftragskarten zu erhalten, muss die Wurmkarte, die du zum Fangen eines Hahns gespielt hast, an einer Position liegen, die eine der ausliegenden Muster-Auftragskarten vervollständigt.

Zeige den Mitspielenden das Muster und nimm die Auftragskarte auf deine Hand. Die Würmer, die zum Vervollständigen einer Auftragskarte verwendet wurden, bleiben an ihrem Platz im Raster.

Alle Muster-Auftragskarten sind einzigartig in ihrer Wurm-Muster-Kombination. Niemand kann das gleiche Muster mit diesem Wurm danach erneut beanspruchen.

Diese Karte bringt dir am Ende des **Spiele** **Siegpunkte**.



Voraussetzung

Siegpunkte

- **Spalte:** Erfordert 3 Würmer desselben Typs, die in einer Spalte angeordnet sind, und bringt **3 SP**.
- **Reihe:** Erfordert 3 Würmer desselben Typs in einer Reihe und bringt **3 SP**.
- **Rechte Diagonale:** Erfordert 3 Würmer desselben Typs, die diagonal nach rechts unten angeordnet sind, und bringt **3 SP**.
- **Linke Diagonale:** Erfordert 3 Würmer desselben Typs, die diagonal nach links unten angeordnet sind, und bringt **3 SP**.
- **L-Form:** Erfordert 3 Würmer desselben Typs, die in einer L-Form angeordnet sind, und bringt **3 SP**. Die L-Form kann in jede Richtung gedreht und gespiegelt werden.

BEISPIEL 4: Muster-Auftragskarte nehmen



André hat mit einem modischen Wurm (B) einen singenden Hahn (A) gefangen. Dadurch kann er einen der Musteraufträge aus der Auslage (C) erfüllen, den er sich auf die Hand nimmt (D). Außerdem erhält André für die Verwendung eines Lieblingswurms des Hahns einen neuen Wurm aus der Auslage (E). Zuletzt ersetzt er den fehlenden Wurm in der Wurmauslage (F) durch eine neue Karte vom Wurmstapel (G).

Ende der Runde

Rooster Chase wird in fortlaufenden Zügen gespielt, bis jeder Spielende 5 Hähne gefangen hat. Die Runde endet, wenn je nach Mitspielenden nur noch eine bestimmte Anzahl Hähne auf dem Hahnenraster übrig sind.

- **2 Personen:** Nur noch 2 Hahnenkarten im Raster.
- **3 bis 5 Personen:** Nur noch 5 Hahnenkarten im Raster.

Wenn das Ende der ersten Runde ausgelöst wird, befolgt die folgenden Schritte, um den Spielbereich für die 2. Runde vorzubereiten:

1. Mischt alle Hahnkarten im Raster mit den **Hahnenkarten** im Ablagestapel und Zugstapel. Lediglich die Hähne auf den Händen der Spielenden bleiben wo sie sind.
2. Mischt alle **Wurmkarten** im Raster mit allen Wurmkarten im Ablagestapel und Ziehstapel sowie den 3 Wurmkarten in der Auslage.
3. Legt eine bestimmte Anzahl aufgedeckter **Hahnenkarten** in einem Raster in der Mitte des Tisches aus. Die Anzahl der Karten richtet sich nach der Anzahl der Personen, wie im Spielaufbau beschrieben.
4. Legt 3 **Wurmkarten** offen neben dem entsprechenden Stapel aus.

Die Person mit der **Startkarte** aus Runde 1 gibt diese an die Person zur **Rechten**. (die letzte Person in Zugreihenfolge der Runde 1). Die Person beginnt die nächste Runde und dreht dafür die Startkarte um. Das Spiel wird in Runde 2 gegen den **Uhrzeigersinn** gespielt.



BEISPIEL 5: Ende der Runde



Ângela hat mit einem französischen Wurm einen verrückten Hahn gefangen (A). Da Ângela zuvor 2 gewöhnliche Hähne gefangen hat, nimmt sie sich einen königlichen Auftrag (B). Ângelas Zug löst das Ende der Runde aus, da nur noch 5 Hähne im Raster (C) verbleiben.

Nach dem erneuten Vorbereiten des Rasters (D) und der Wurmauslage (E) erhält Ângela die erste Startkarte (F). Jetzt ist alles bereit, um die zweite Runde des Spiels zu beginnen.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Personen die zweite Runde abgeschlossen haben, wobei die Startkarte auf der Seite „gegen den **Uhrzeigersinn**“ liegt. Die 2. Runde endet auf die gleiche Weise wie Runde 1.

- **2 Personen:** Nur noch 2 Hahnenkarten im Raster.
- **3 bis 5 Personen:** Nur noch 5 Hahnenkarten im Raster.

Anstelle der Vorbereitung einer weiteren Runde folgt nun die Schlusswertung.

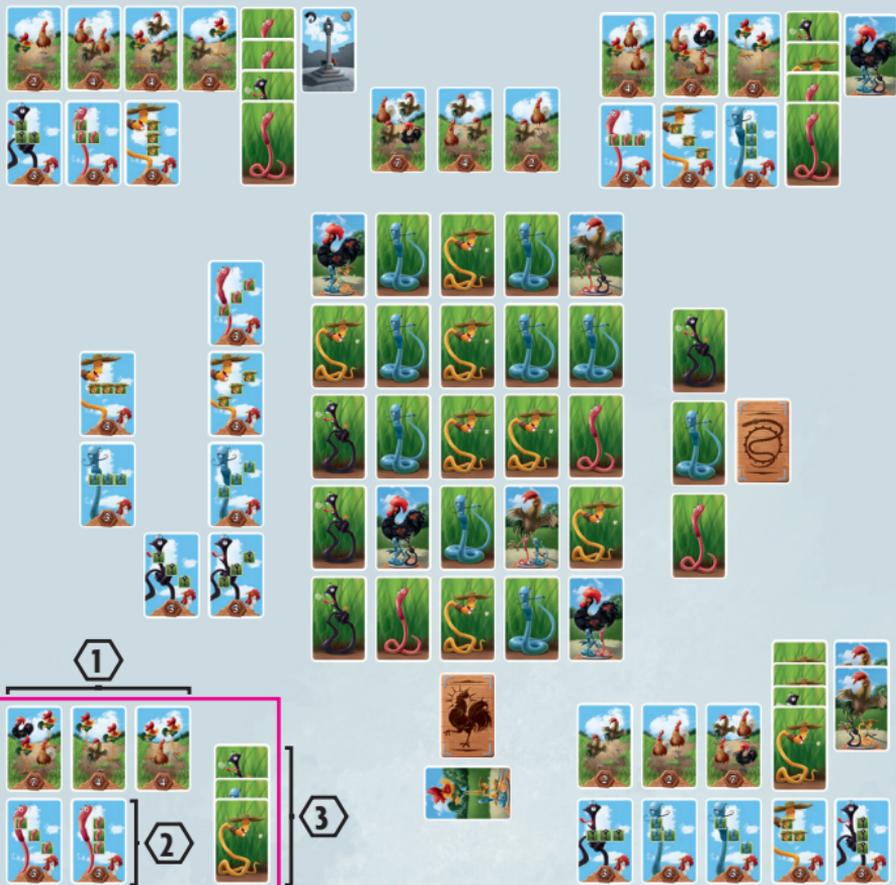
Schlusswertung

Um die endgültige Punktzahl zu berechnen, addiert jede Person ihre **Siegpunkte (SP)** wie folgt:

1. SP für beanspruchte königliche Aufträge:
 - a. **König:** jeweils 7 SP.
 - b. **Königin:** jeweils 4 SP.
 - c. **Prinzessin:** jeweils 2 SP.
2. SP für beanspruchte **Musteraufträge** – jeweils 3 SP.
3. SP für die **restlichen Karten** auf der Hand (Hähne und Würmer) – jeweils 1 Siegpunkt.

Die Person mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt die Person mit den meisten Siegpunkten **durch Auftragskarten des Königs**. Wenn es immer noch ein Unentschieden gibt, **teilen sich alle an diesem Gleichstand Beteiligten den Sieg!**

BEISPIEL 6: Schlusswertung



André berechnet sein Endergebnis:

1. 15 SP durch königliche **Auftragskarten**.

a. **König**: 1x 7 SP.

b. **Dame**: 2x 4 SP.

c. **Prinzessin**: 0x 2 SP.

2. 6 SP durch **Muster-Auftragskarten** (2x 3 Siegpunkte).

3. 3 SP durch die **restlichen Handkarten** (3x 1 Siegpunkt).

Er beendet Rooster das Spiel mit insgesamt 24 SP.

Küken-Variante

Die **Küken-Variante** ist eine abgewandelte Version von **Rooster Chase**, die für Jüngere konzipiert wurde. Der einzige Unterschied zu den Standardregeln besteht darin, dass die Spielenden ihre Handkarten während des Spiels für alle sichtbar vor sich auslegen dürfen.

Hühnervögel-Variante

Die **Hühnervogel-Variante** ist eine modifizierte Version von **Rooster Chase** und soll **verborgene Informationen** vermitteln.

Spielaufbau

Baut das Spiel wie gewohnt auf, mit nur einer kleinen Anpassung: Legt beim Erstellen des Rasters aus Hahnenkarten alle Karten am Rand verdeckt und nur die innen liegenden Karten offen aus.

- **2 Personen:** Verwendet 12 Hahnenkarten, um ein 4x3-Raster zu erstellen (10 verdeckt, 2 aufgedeckt)..
- **3 Personen:** Verwendet 20 Hahnenkarten, um ein 4x5-Raster zu erstellen (16 verdeckt, 6 aufgedeckt).
- **4 Personen:** Verwendet 25 Hahnenkarten, um ein 5x5-Raster zu erstellen (16 verdeckt, 9 aufgedeckt).
- **5 Personen:** Verwendet 30 Hahnenkarten, um ein 5x6-Raster zu erstellen (18 verdeckt, 12 aufgedeckt).

Hahn fangen

Das Spiel verläuft wie gewohnt, mit einer kleinen Änderung beim Fangen eines Hahns. Nachdem der Wurm auf dem Hahnenraster platziert wurde, deckt ihr alle noch verdeckt im Raster liegenden Hahnenkarten auf, die neben dem neu platzierten Wurm liegen (auch diagonal).



Credits

Spieldesign: Costa

Illustration und Grafikdesign: Olivier Fagnère

Redaktion: David M Santos-Mendes

Entwicklung: Rôla und David M Santos-Mendes

Regelbearbeitung und Regelübersetzung: Malte Frieg

Lektorat: Stefan Stadle

Bei Fragen und Anmerkungen zum Spiel:

info@pythagoras.pt

Follow us

 facebook.com/pythagoras.games/

 instagram.com/pythagoras_games/



PYTHAGORAS®

www.pythagoras.pt

PYTHAGORAS 2024 © Alle Rechte vorbehalten.