

bullyparade DER FILM



WARNER BROS. PICTURES
© 2017 Warner Bros. Ent. All Rights Reserved



© 2017 herbX film / Warner Bros.
Entertainment GmbH

Lizenz durch:
ProSiebenSat.1 Licensing GmbH,
www.prosiebensat1licensing.com

Design: fiore-gmbh.de, HUCH!
Redakteur: Simon Hopp

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND
© 2017 HUCH!
www.hutter-trade.com



Spielziel

Werde so schnell wie möglich deine Handkarten los! Denn dann endet die Runde sofort und die anderen Spieler erhalten, abhängig von ihren verbleibenden Karten, Minuspunkte. Sobald einer von euch am Ende einer Runde 50 Minuspunkte erreicht oder überschritten hat, endet das Spiel. Und wer dann die wenigsten Punkte hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Mischt die Karten gut durch und teilt jedem Spieler 5 Karten aus. Legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Deckt die oberste Karte auf und legt sie daneben. Ihr benötigt noch Zettel und Stift, um am Ende jeder Runde eure Minuspunkte zu notieren.

Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Startspieler ignoriert die (mögliche) Sonderfunktion der ersten offen ausliegenden Karte und spielt eine passende Karte aus seiner Hand.

Was ist eine passende Karte?

Entweder eine Karte, die die **gleiche Farbe** zeigt wie die oberste ausliegende Karte.
Oder eine Karte, die das **gleiche Bild** zeigt wie die oberste ausliegende Karte.



Tipp: Personenkarten (z. B. Winnetou) und Karten einer Sonderfunktion (z. B. „alle 1 Karte nach links geben“) zeigen in allen 3 Spielkartenfarben immer das gleiche Bild und können aufeinandergelegt werden. Eine Besonderheit: Die Karten „2 Karten ziehen“ und „4 Karten ziehen“ zeigen das gleiche Bild und dürfen daher ebenfalls aufeinandergelegt werden.



Karten mit Sonderfunktion

Personenkarte

Neben den drei Spielkartenfarben Gelb, Rot und Blau gibt es noch schwarze Karten („1 Farbe wählen“ und „1 Mitspieler muss 1 Karte bei dir ziehen“). Diese Karten dürfen auf alle anderen Farben gespielt werden. Wenn du eine dieser Karten ausspielt, musst du dir eine Spielkartenfarbe (Gelb, Rot oder Blau) wünschen, die der nachfolgende Spieler dann spielen muss (stattdessen kann er natürlich ebenfalls eine schwarze Karte spielen).



Wenn ein Spieler eine Karte mit Sonderfunktion ausspielt, müsst ihr diese **sofort ausführen**. Alle Sonderfunktionen werden am Ende der Spielregel erklärt.

Wenn ein Spieler keine Karte ablegen kann (oder möchte), muss er eine Karte vom Stapel ziehen. Er kann die gezogene Karte (sofern sie passt) **sofort ausspielen**. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, werden alle gespielten Karten (bis auf die oberste) wieder gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt. Die oberste Karte bleibt als Anfang des neuen Abwurfstapels liegen.

Wenn ein Spieler Karte(n) ausspielt und daraufhin nur noch eine Karte auf der Hand hat, muss er laut „**Toupet!**“ rufen. Vergisst er das, muss er zur Strafe eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Wenn ein Spieler seine letzte Karte gespielt hat, ruft er „**Hip Hip Toupet!**“ und beendet damit sofort die Runde. Alle anderen Spieler zählen jetzt die Charaktere auf ihren nicht gespielten Karten. Jeder Charakter zählt einen Minuspunkt. Notiert eure Minuspunkte.

Wer zählt und wer zählt nicht? C.L.A.U.S. und Tschango geben am Ende, genau wie die Personen auf den Karten, Minuspunkte. Für Pferde und unscharfe Personen im Hintergrund (z.B. die Person bei „1 Mitspieler muss 1 Karte bei dir ziehen“, der Kaiser bei „alle Handkarten tauschen“ oder der Gast bei „alle 1 Spielkarte nach rechts“) gibt es keine Minuspunkte.

Da wär'n wir wieder!

In **Bullyparade – Der Film – Das Kartenspiel** können alle Karten abgespielt werden. Große Ausnahme: die Klonkarte „Da wär'n wir wieder!“. Wer die Klonkarte auf der Hand hat, den trifft es richtig schlimm. Denn Klone sind hartnäckig. Die wird man nicht so einfach wieder los – und ausspielen kann man sie erst recht nicht. Und jetzt kommt es noch schlimmer: Wer am Ende der Runde die Klonkarte auf der Hand hat, erhält dafür **20 Minuspunkte!** (zusätzlich zu seinen möglichen anderen Minuspunkten). Großer Tipp: Wenn du die Klonkarte auf der Hand hast, solltest du also im Laufe der Runde alles daran setzen, sie mithilfe von Sonderfunktionen an einen Mitspieler weiterzugeben!



Wenn eine Runde beendet ist und ihr eure Minuspunkte notiert habt, kommen alle gespielten Karten und eure übrigen Handkarten auf den Abwurfstapel. Legt den Abwurfstapel anschließend zur Seite. Danach teilt der Gewinner dieser Runde jedem Spieler 5 Karten vom bisherigen Nachziehstapel aus, legt diesen wieder in die Tischmitte und deckt die oberste Karte auf. Der Spieler links vom Geber beginnt die nächste Runde. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, werden alle gespielten Karten gemischt und dienen als neuer Nachziehstapel.

Spielende

Wenn der erste Spieler 50 Strafpunkte erreicht oder überschritten hat, endet das Spiel. Wer die wenigsten Minuspunkte gesammelt hat, gewinnt.

Karten mit Sonderfunktionen:



Da wär'n wir wieder
Die Klonkarte **darf niemals ausgespielt werden. Niemals!** Versuche, die Klonkarte durch die Funktion von Sonderkarten **an einen Mitspieler** weiterzugeben. Denn am Ende der Runde gibt es für diese Karte **20 Minuspunkte**, wenn du sie auf der Hand hast.



1 Mitspieler muss 1 Karte bei dir ziehen
Du darfst diese Karte auf jede andere Karte spielen und dir eine Farbe wünschen, die der nachfolgende Spieler bedienen muss. Zusätzlich muss ein Spieler deiner Wahl verdeckt eine deiner Handkarten ziehen. Wenn du die Klonkarte auf der Hand hast, wirst du sie so mit etwas Glück wieder los! **



1 Farbe wählen
Du darfst diese Karte auf jede andere Karte spielen und dir eine Farbe wünschen, die der nachfolgende Spieler bedienen muss. **



Alle 1 Karte ziehen
Alle deine Mitspieler **müssen** der Reihe nach 1 Karte vom Nachziehstapel ziehen. Dann ist der nächste reguläre Spieler an der Reihe. Diese Sonderfunktionen kann kein Mitspieler vermeiden oder weitergeben. *



2 Karten ziehen / 4 Karten ziehen
Der nächste Spieler in der Runde muss 2 Karten / 4 Karten ziehen oder seinerseits eine „2 Karten ziehen“- oder „4 Karten ziehen“-Karte spielen. In dem Fall muss der nächste Spieler entsprechend mehr Karten ziehen. *



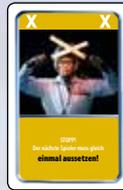
Alle 1 Spielkarte nach links geben / Alle 1 Spielkarte nach rechts geben
Alle Spieler (auch der Spieler, der diese Karte gespielt hat) **müssen** eine Karte ihrer Wahl an den linken / rechten Mitspieler weitergeben. Eine gute Möglichkeit, die Klonkarte loszuwerden. **



Spielrichtung ändern
Nach dem Ausspielen dieser Karte ändert sich sofort die Spielrichtung.



Noch mal 1 Karte spielen
Du **musst** sofort im Anschluss eine weitere Karte spielen. Wenn du keine weitere Karte spielen kannst, musst du eine Karte vom Stapel ziehen. **



Einmal aussetzen
Der nächste Spieler **muss** sofort aussetzen.



1 Karte tauschen
Du **musst** mit einem Mitspieler deiner Wahl 1 Karte tauschen. Sucht euch jeweils eine eurer eigenen Handkarten aus und gebt diese verdeckt an den anderen Spieler weiter. Noch eine gute Möglichkeit, die Klonkarte loszuwerden. **



Alle Handkarten tauschen
Du **musst** mit einem Spieler deiner Wahl alle Handkarten tauschen! Auch hier gilt: Eine tolle Möglichkeit, die Klonkarte loszuwerden. **

* Wenn diese Karte deine letzte Handkarte ist, wird diese Sonderfunktion noch ausgeführt.

** Wenn diese Karte deine letzte Handkarte ist, entfällt diese Sonderfunktion.

