

Mir doch OTTER

Ein vergnügliches Kartenduell für 2 flotte Otter ab 8 Jahren

Am Flussufer haben sich die Otter der Umgebung versammelt. Sie haben ganz unterschiedliche Farben und Größen, aber eines haben sie alle gemeinsam: Sie können es kaum erwarten, endlich ins kühle Nass zu hopsen!

SPIELMATERIAL

25 Karten, davon:

- 18 Spielkarten
- 2 Übersichtskarten „Spielablauf“
- 2 Übersichtskarten „Otter-Duelle“
- 2 Karten „Otterbau“
- 1 Wertungskarte



SPIELAUFBAU

Mischt alle 18 Spielkarten und legt sie mit der Flussseite nach oben als Nachziehstapel bereit. Dann zieht ihr beide 3 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand. Achtet darauf, dass ihr die Otter auf euren Handkarten immer geheim haltet. Außerdem nehmt ihr euch beide 1 Otterbau, den ihr vor euch ablegt. Nehmt euch auch je 1 der beiden Übersichtskarten „Spielablauf“ und „Otter-Duelle“. Legt die Wertungskarte mit etwas Abstand neben dem Nachziehstapel bereit.

SPIELZIEL

In jeder Runde legt ihr einen neuen Abschnitt des Flusses aus. Danach spielt ihr beide je 1 Otter von eurer Hand. Wer von euch dabei den stärkeren Otter spielt, gewinnt die Runde und erhält beide Otter, um sie in seinen Otterbau zu legen. Diese Otter können euch am Ende Siegpunkte (☆) bringen. Wer von euch jedoch den schwächeren Otter spielt, bestimmt dafür, welche Otter am Ende überhaupt ☆ bringen. Nach 7 Runden folgt die Schlusswertung und wer die meisten ☆ gesammelt hat, gewinnt.

SPIELABLAUF

Das Spiel geht über 7 Runden. Die ersten 4 Runden bestehen aus den folgenden Schritten:

- SCHRITT 1) Flusslauf auslegen
- SCHRITT 2) Otter ausspielen
- SCHRITT 3) Belohnungen verteilen

Nach der 4. Runde ist der Nachziehstapel aufgebraucht. Die letzten 3 Runden bestehen daher nur noch aus *Schritt 2: Otter ausspielen*.

SCHRITT 1) FLUSSLAUF AUSLEGEN (RUNDE 1 BIS 4)

Zieht die obersten 3 Karten des Nachziehstapels und legt sie nebeneinander mit der Flussseite nach oben auf dem Tisch aus. Das ist der Flusslauf.



SCHRITT 2) OTTER AUSSPIELEN

Wer von euch beiden die weicheren Haare hat, beginnt das Spiel. In den nachfolgenden Runden beginnt immer, wer von euch die vorherige Runde gewonnen hat. Fängst du an? Dann lege 1 Otter von deiner Hand offen vor dir aus. Danach spielt dein Gegenüber ebenfalls 1 Otter aus. Dann überprüft:

Wer hat den stärkeren Otter?

Jeder Otter zeigt eine Zahl von 1 bis 6 und dazu eine von 3 Farben (blau, gelb, pink).

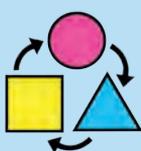
Habt ihr beide einen Otter in derselben Farbe gespielt?

Dann vergleicht ihr nur die Zahl. Es gewinnt, wer den Otter mit der höheren Zahl ausgespielt hat. Welche Farbe ihr gespielt habt, ist egal.

Habt ihr 2 unterschiedliche Otterfarben gespielt?

Dann vergleicht ihr **nur** die Farbe. Jede der 3 Farben gewinnt gegen eine bestimmte andere Farbe und sie verliert jeweils gegen die übrige Farbe. Die **Zahlen** auf den Ottern spielen in diesem Fall **keine** Rolle.

Es gewinnt, wer den Otter mit der stärkeren Farbe ausgespielt hat.



- ▲ Otter gewinnen gegen ■ Otter
- Otter gewinnen gegen ● Otter
- Otter gewinnen gegen ▲ Otter

Hast du den stärkeren Otter gespielt und diese Runde gewonnen?

Dann nimm dir die beiden ausgespielten Otter und lege sie offen und nebeneinander an deinen Otterbau. Nur die Otter, die hier liegen, können dir am Spielende ☆ bringen. Gewinnst du später erneut? Lege die neuen Otter einfach dazu. (Otter mögen es kuschelig, um Platz musst du dir keine Gedanken machen ...)

Außerdem beginnst du die nächste Runde und musst dann als erstes einen Otter ausspielen.

Hinweis: Ihr könnt beide immer frei wählen, welchen eurer 3 Otter ihr spielen möchtet.

SCHRITT 3) BELOHNUNGEN VERTEILEN (RUNDE 1 BIS 4)

Wer die aktuelle Runde gewonnen hat, ist zuerst an der Reihe:

Hast du diese Runde gewonnen? Dann nimm dir 1 Karte deiner Wahl aus dem Flusslauf als neuen Otter auf die Hand. Somit hast du für die nächste Runde wieder 3 Otter zur Auswahl.

Du darfst dir die Otter auf der Rückseite der Karten im Flusslauf anschauen, bevor du dich für eine der Karten entscheidest.

Hast du diese Runde verloren? Dann entscheidest du über die 2 verbliebenen Karten im Flusslauf:

- Du nimmst 1 der beiden Karten als neuen Otter auf die Hand. Somit hast du für die nächste Runde ebenfalls wieder 3 Otter zur Auswahl.
- Die andere Karte machst du automatisch zu einer Wertungskarte. Die Wertungsbedingung auf dieser Karte gilt für euch beide am Ende dieses Spiels. Lege die Karte mit der Flussseite nach oben an den nächsten freien Platz der Wertungskarte.

Auch du darfst dir die Otter auf der Rückseite der Karten im Flusslauf anschauen, bevor du dich entscheidest.

Hinweis: Wenn ihr möchtet, könnt ihr zu Beginn von Schritt 3 auch alle 3 Karten im Flusslauf umdrehen.

SCHLUSSWERTUNG

Habt ihr 7 Runden gespielt und alle eure Handkarten ausgespielt? Dann folgt jetzt die Wertung. Nur die Otter, die nun in eurem eigenen Otterbau liegen, können Teil der Wertung werden.

Schaut euch die 4 Wertungskarten an, die ihr während des Spiels zur Seite gelegt habt: Alle 4 Wertungsbedingungen darauf gelten gleichermaßen für euch beide. Es gibt 2 unterschiedliche Arten von Wertungen.

DIE MEISTEN:

Wer von euch die meisten passenden Otter (Zahl bzw. Farbe) im eigenen Otterbau hat, erhält 2 ☆.

Hinweis: Habt ihr beide gleich viele passende Otter, bekommt niemand die ☆.

Beispiel: Anne hat 2 🐾 Otter in ihrem Otterbau, Tim hat nur 1 🐾 Otter. Anne hat die meisten passenden Otter und erhält 2 ☆.



ALLE: Ihr erhaltet beide je 1 ☆ für jeden passenden Otter (Zahl bzw. Farbe) im eigenen Otterbau.

Beispiel: Anne erhält für ihre 2 🐾 Otter weitere 2 ☆. Tim erhält für seinen 1 🐾 Otter 1 ☆.



Handelt die 4 Wertungskarten ab und zählt danach jeweils eure gesammelten ☆ zusammen. Otter, die keiner der Wertungsbedingungen entsprechen, bringen euch keine Punkte. Wer von euch die meisten ☆ hat, gewinnt. Gibt es einen Gleichstand? Teilt euch den Sieg.



IMPRESSUM

Autor: Aaron Andrew Wilson

Illustrationen: Lee Angerstein

Grafik dt. Version: atelier198

Redaktion: Josephine Witter, Kaddy Arendt

Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter

Realisation: Matthias Nagy



© 2023 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindstr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Button Shy Games. Alle Rechte vorbehalten.



Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.