



KARNIVORE KOALA™

REGELBUCH
BETA-VERSION

KARNIVORE KOALA™



5x gravierte Spezialwürfel



- 1x KRONEN Symbol
- 2x SPEER Symbol
- 2x KOALA Symbol
- 1x TOTENKOPF Symbol



KOALA KÖNIGE

6x Koala Könige
erkennbar durch den Kartennrücken und einen orange-roten Kartennamen

INHALT



ARBEITER

24x Arbeiter
erkennbar durch den gelben Kartennamen



BEWOHNER

16x Bewohner
erkennbar durch den blauen Kartennamen



JÄGER

16x Jäger
erkennbar durch den roten Kartennamen



SCHURKEN

24x Schurken
erkennbar durch den lilanen Kartennamen



MUTIERTE TIERE

18x Mutierte Tiere
erkennbar durch den Kartennrücken und einen grünen Kartennamen

WILLKOMMEN ZUR POST-EUKALYPTISCHEN WELT VON KARNIVORE KOALA!

Die Erde hat sich verändert: Tiere sind zu neuen Spezies mutiert, die Eukalyptusbäume sind verschwunden und Koalas organisieren sich in fleischfressende Stämme, geführt von hungrigen Koala Königen, die ihren täglichen Tribut einfordern - ein leckeres und fleischiges Drei-Gänge-Menü!

In Karnivore Koala versuchen 2 bis 6 Spieler als Erste alle erforderlichen Tiere zu jagen um die Lieblings Speisen ihres Königs zuzubereiten.

Jeder Spieler kontrolliert einen Stamm aus Koalas in dem sie Arbeiter ansammeln, welche die Voraussetzungen zur Jagd auf bestimmte Tiere liefern, Bewohner, die eine Nutzung von Spezialeffekten bieten und Jäger, welche die Jagdfähigkeiten eines Spielers verbessern. Zusätzlich gibt es noch Schurken um die Pläne der anderen Spieler zu durchkreuzen.

Schaffst du es deinen Stamm zu leiten, alle Speisen zu jagen und deinem König zu beweisen, dass du der ultimative Karnivore Koala bist?

AUFBAU

Mische den Tierkartenstapel, bestehend aus den 18 Tierkarten, und platziere ihn verdeckt in die Mitte des Tisches. Dann werden die obersten drei Tierkarten gezogen und offen vor dem Stapel ausgelegt. Diese repräsentieren nun jeweils ein Gericht deines Menüs.

Nun mischst du die 6 Koala Könige und lässt jeden Spieler zufällig einen von ihnen ziehen. Diese markieren während des Spiels den Stamm eines Spielers. Alle übrigen Könige werden zurück in die Spielpackung gelegt.

Als nächstes wird der Startspieler festgelegt. Dies ist immer der Spieler, der als letztes Fleisch gegessen hat. Der Startspieler platziert seinen Koala König unter die Hauptspeise, gefolgt von den anderen Spielern, die ihre Koala Könige reihum im Uhrzeigersinn untereinander platzieren.

Zum Schluss wird noch der Koalastapel gemischt und in Reichweite aller Spieler platziert. Während des Spiels wird es notwendig sein einen Ablagestapel anzulegen. Dieser sollte sich neben dem Koalastapel befinden. Jedes mal, wenn eine Koala Karte abgelegt oder entfernt wird, wird diese aufgedeckt oben auf den Ablagestapel gelegt.

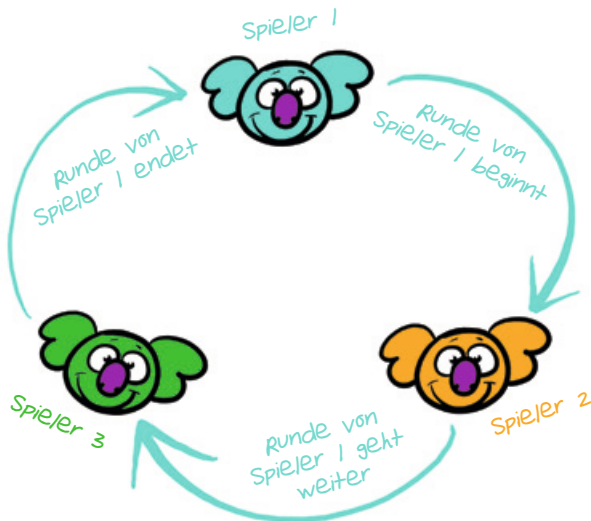
Beginnend mit dem Startspieler zieht jeder Spieler drei Karten vom Koalastapel. Diese bilden die Handkarten eines Spielers und dürfen den anderen Spielern während des gesamten Spiels nicht gezeigt werden.

Beispiel: die folgende Abbildung zeigt den Aufbau eines gewöhnlichen Spiels von Karnivore Koala. Ganz oben befindet sich der Tierkartenstapel. Davor liegt das Cameleon als Vorspeise aus, der Oystriech als Hauptspeise und das Octoturtle als Nachspeise. Darunter befinden sich die Koala Könige aller drei Spieler und ganz zuletzt der Koalastapel mit einem reservierten Platz für den Ablagestapel.



RUNDEN & SPIELZÜGE

Jedes Spiel von Karnivore Koala besteht aus aufeinanderfolgenden Runden, welche in Spielzüge unterteilt sind in denen die Spieler agieren. Eine Runde ist immer bezogen auf den jeweiligen Spieler, und für jeden Spieler beginnt seine neue Runde mit jedem seiner Spielzüge, und endet, sobald sein nächster Spielzug beginnt.



Beispiel: in einem 3-Spieler Spiel beginnt die Runde von Spieler 1 sobald sein Spielzug beginnt. Seine Runde hält solange an, bis Spieler 2 und 3 ihre Spielzüge beendet haben und endet erst, wenn der nächste Spielzug von Spieler 1 beginnt.

Stell dir die Runde eines Spielers als die Zeit zwischen seinem jetzigen und seinem nächsten Spielzug vor.

EIN SPIEL BEGINNEN

Ein Spiel beginnt immer mit dem ersten Spielzug des Startspielers. Nach seinem Spielzug beginnt der Spielzug des nächsten Spielers im Uhrzeigersinn. Dies wiederholt sich nun für die Dauer des gesamten Spiels.

AKTIONEN & PHASEN

Während ihrer Spielzüge durchlaufen die Spieler verschiedene Phasen und führen alle ihre gewünschten Aktionen, wie z.B. das Platzieren von Karten, Zuweisen von Würfeln oder das Jagen von Tieren aus.

Jeder Spielzug ist in die folgenden zwei Phasen unterteilt, die in dieser Reihenfolge durchlaufen werden:

1. Würfelphase
2. Stammesphase

1. WÜRFELPHASE

Wirf die fünf Spezialwürfel und entscheide dich dann entweder die Würfelergebnisse zu akzeptieren, oder eine deiner Handkarten abzulegen um eine beliebige Anzahl an Würfeln erneut zu werfen.

Nach dem ersten Wiederholungswurf ist es weiterhin möglich erneute Wiederholungswürfe durchzuführen, solange man für jeden von ihnen eine Handkarte ablegt.

Die Würfelphase endet, sobald ein Spieler seine Würfelergebnisse akzeptiert hat, oder keine weiteren Handkarten mehr besitzt um einen Wiederholungswurf auszuführen. Nach der Würfelphase dürfen die Würfelergebnisse nicht mehr geändert werden.

Beispiel: Spieler 1 wirft die Würfel und erzielt zwei Speere, einen Koala, eine Krone und einen Totenkopf.



Spieler 1 ist damit nicht zufrieden, da er gerne eine zweite Krone und ein weiteres Koalasymbol hätte. Er legt eine Handkarte ab um den Würfel mit dem Totenkopf und einen mit einem Speersymbol erneut zu werfen.



Das neue Ergebnis ist ein weiterer Speer und ein Koala.



Spieler 1 legt eine weitere Karte ab und wiederholt beide Würfel mit dem Speersymbol.



Das neue Ergebnis zeigt einen Totenkopf und eine Krone. Spieler 1 entscheidet sich die Krone zu behalten, allerdings müsste er seine letzte Handkarte abwerfen um den Totenkopf zu wiederholen, und hätte somit keine Karten mehr zum Ausspielen.



2. STAMMESPHASE

Während der Stammesphase kann ein Spieler die folgenden Aktionen beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge ausführen.

KOALAS PLATZIEREN

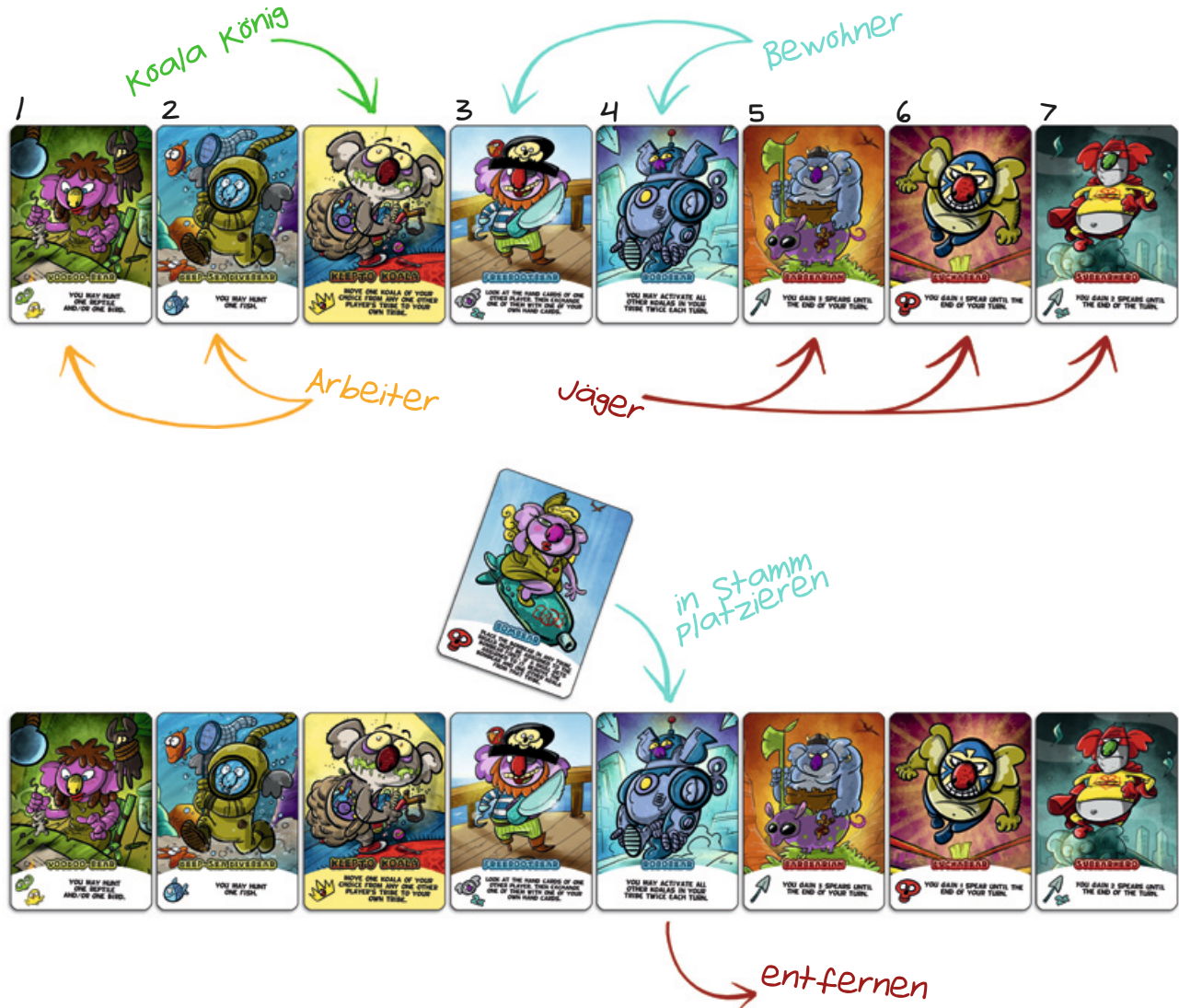
Mit dieser Aktion kann ein Spieler verbleibende Handkarten in seinen Stamm platzieren. Arbeiter werden dabei auf die linke Seite des Koala Königs gelegt und Bewohner und Jäger auf die rechte Seite. Karten werden immer aufgedeckt platziert, so dass jeder Spieler eine Übersicht über alle Karten in einem Stamm hat.

Alle Karten in einem Stamm, außer dem Koala König, werden als Koalas bezeichnet.

In einem Stamm dürfen sich nie mehr als sieben Koalas befinden. Diese können eine beliebige Kombination aus Arbeitern, Bewohnern oder Jägern sein. Koala König zählen nicht zum Koalalimit dazu.

Ein Spieler kann sich auch dazu entscheiden eine beliebige Anzahl an Handkarten für spätere Spielzüge aufzusparen. In diesem Fall platziert er diese Karten einfach nicht in seinem Stamm!

Jedes Mal, wenn ein achter Koala in einen Stamm platziert wird (entweder vom Spieler selbst oder einem anderen Spieler), muss der kontrollierende Spieler des Stammes einen Koala seiner Wahl entfernen und mit dem neuen Koala ersetzen. Der entfernte Koala wird auf den Ablagestapel gelegt.



ASSIGN DICE

Endlich ist es an der Zeit Gebrauch von den zuvor gewürfelten Würfelsymbolen zu machen. Jeder Würfel besitzt vier verschiedene Symbole. Diese können den jeweiligen Bewohnern und Jägern deines Stammes zugewiesen werden, welche ein identisches Symbol in ihrer Kartenbeschreibung aufweisen.

Jedes Mal, wenn ein Würfel einem Koala zugewiesen wird, zählt dieser Koala als aktiviert und sein Karteneffekt muss sofort abgehandelt werden.



Beispiel: ein Barbearian zeigt in seiner Kartenbeschreibung ein Speersymbol. Weist man ihm einen Würfel mit einem Speersymbol zu, wird der Barbearian aktiviert und man profitiert sofort von seinem Karteneffekt. Der Freebooter zeigt ein Koalasymbol in seiner Kartenbeschreibung und kann dementsprechend mit dem Zuweisen eines Koalasymbols aktiviert werden um seinen Effekt zu nutzen.

HINWEIS: es dürfen Koalas immer nur Würfelsymbole zugewiesen werden und keine Symbole, die durch Effekte generiert werden.

ASolange ein Koala nur ein Symbol in seiner Kartenbeschreibung zeigt, kann man ihm immer nur einen einzigen Würfel mit diesem Symbol zuweisen.

Zeigt ein Koala zwei oder mehr Symbole, kann man ihm zwar immer nur noch nur einen einzigen Würfel zuweisen, allerdings kann dies ein Würfel mit irgendeinem der passenden Symbole sein.

Manche Karten zeigen zusätzlich eine Zahl neben ihrem Symbol. Diese Karten sind die einzigen, die mehrmals pro Spielzug aktiviert werden können. Man darf der entsprechenden Koalاکarte immer so viele Würfel zuweisen, wie die Zahl neben dem Symbol angibt. Insofern kann die Koalاکarte mehrfach pro Spielzug aktiviert werden.

HINWEIS: Jedes Mal, wenn ein Würfel zugewiesen wird, muss der Karteneffekt abgehandelt werden.



KRONEN ZUWEISEN

Würfelergebnisse mit einem Kronensymbol werden dem Koala König eines Stammes zugeordnet um dessen Spezialeffekt zu aktivieren, genauso als würde man Bewohner oder Jäger aktivieren.

TOTENKÖPFE ZUWEISEN

Totenkopfsymbole können genau wie alle anderen Symbole zugewiesen werden um Koalas zu aktivieren, die ebenfalls ein Totenkopfsymbol in ihrer Kartebeschreibung zeigen. Der einzige Unterschied ist, dass Totenköpfe immer zuerst zugewiesen werden müssen, noch bevor irgendwelche anderen Würfelergebnisse zugewiesen oder Aktionen ausgeführt werden.

Besitzt man keine Koalas mehr, denen man einen Totenkopf zuweisen kann, müssen die übrigen Totenköpfe beliebigen anderen Koalas in diesem Stamm zugeordnet werden (inklusive Arbeitern und dem Koala König). Bis zum Ende des Spielzugs dürfen diese Koalas nicht mehr aktiviert und ihnen keine Würfel mehr zugewiesen werden. Außerdem dürfen sie nicht entfernt werden, wenn ein achter Koala in den Stamm platziert wird.

Wenn Totenköpfe Karten zugewiesen werden, die dies normalerweise nicht erlauben würden, darf pro Karte immer nur ein einziger Totenkopf zugewiesen werden.

Am Ende des Spielzugs werden alle inaktiven Karten mit einem Totenkopfsymbol aus dem Stamm entfernt und auf den Ablagestapel gelegt.

Anders als normale Koalas können Koala Könige nicht durch das Zuweisen von Totenkopfsymbolen entfernt werden. Am Ende des Spielzugs werden Totenkopfsymbole einfach von den Koala Königen entfernt.

Beispiel: Spieler 3 hat zwei Totenköpfe gewürfelt, zwei Koalasymbole und ein Speersymbol. Die Totenköpfe müssen als erste zugewiesen werden und er weist dem Luchabear einen von ihnen zu und aktiviert damit seinen Effekt. Danach gibt es keinen Koala mehr im Stamm dem er einen Totenkopf zuweisen könnte, also muss er ihn einem seiner anderen Koalas zuweisen. Spieler 3 entscheidet sich dazu den zweiten Totenkopf seinem Subearhero zuzuweisen, was bedeutet, dass er ihm in diesem Spielzug keine weiteren Würfel mehr zuweisen, ihn nicht aktivieren, und nicht entfernen kann. Nachdem die Totenköpfe zugewiesen wurden, geht die Koalaphase wie gewohnt weiter. Am Ende des Spielzugs muss Spieler 3 den Subearhero aus seinem Stamm entfernen, da er inaktiv war und einen Totenkopf zugewiesen hatte. Der Luchabear wird nicht entfernt, da dieser durch den Totenkopf aktiviert worden ist.

NICHT ZUGEWIESENE WÜRFEL

Es kann vorkommen, dass man nicht alle seine Würfel nutzen oder zuweisen möchte. Außer Totenkopfsymbole (die immer zugewiesen werden müssen wenn möglich), kann man alle anderen Würfel verfallen lassen.

WÜRFELSYMBOL NUTZEN

Würfel können neben dem Zuweisen auch für sofortige Effekte genutzt werden.

Speersymbole können für die Jagd genutzt werden. Jeder so genutzte Würfel fügt der Jagd einen Speer hinzu.

Eine weitere Möglichkeit ist das Nutzen von zwei Kronensymbolen. Diese können ausgegeben werden um einen beliebigen Koala aus einem gegnerischen Stamm in den eigenen zu legen.

JAGEN

Wie bei allen anderen Aktionen kann man jederzeit in der Koalaphase jagen, sogar mehrmals, wenn man dies bewerkstelligen kann.

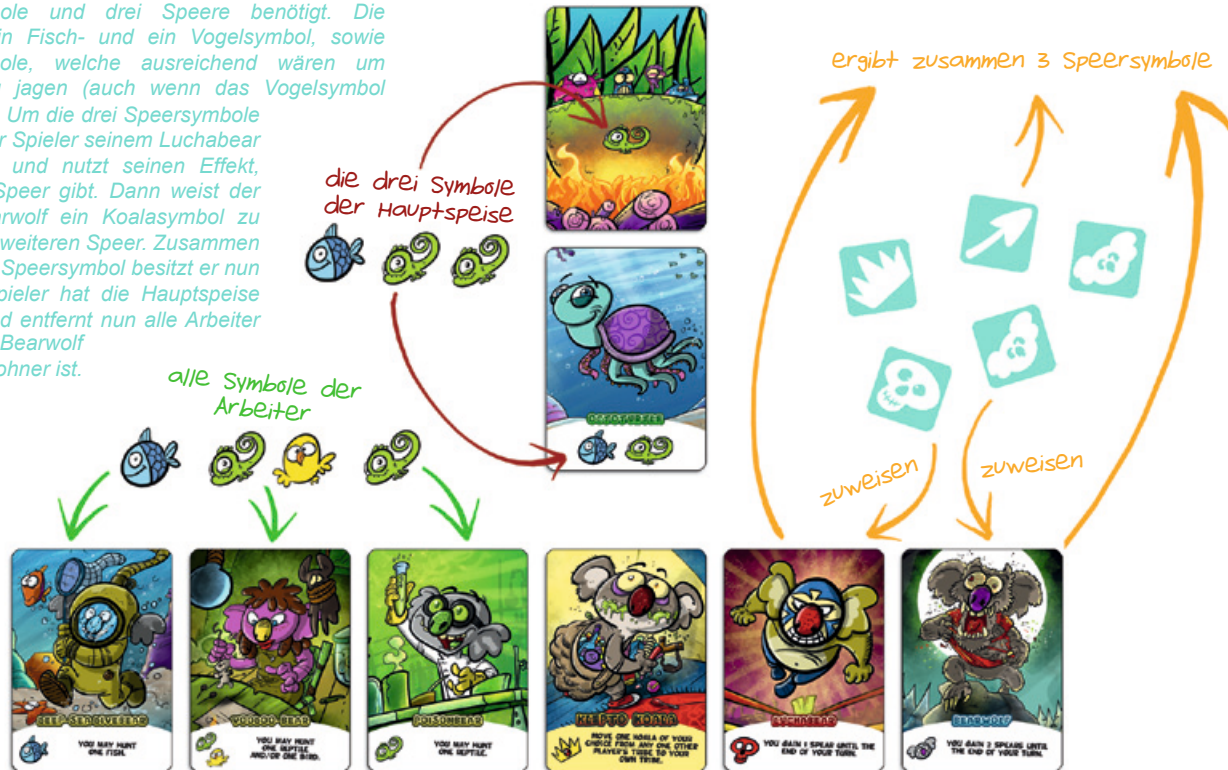
Als erstes muss man die Vorspeise jagen. Sobald dies erledigt ist, geht es mit der Hauptspeise weiter. Alle anderen Spieler, welche noch keine Vorspeise gejagt haben, müssen weiterhin die Vorspeise jagen bevor sie die Hauptspeise jagen dürfen. Zum Schluss, nachdem man die Hauptspeise gejagt hat, muss man lediglich noch die Nachspeise jagen.

Um ein Tier zu jagen, vergleicht man die Symbole des Tiers mit den Symbolen seiner Arbeiter. Besitzt man einen Arbeiter oder eine beliebige Kombination aus mehreren Arbeitern, welche die Symbole des Tiers zeigen, darf man es jagen.

HINWEIS: Zeigt ein Arbeiter mehr als ein Tiersymbol, kann man ihn für eins von ihnen oder allen von ihnen nutzen!

Jedes Tier besitzt zwei Symbole, welche mit denen deiner Arbeiter übereinstimmen müssen. Die Hauptspeise besitzt ein drittes Symbol, welches zusätzlich benötigt wird, um sie jagen zu können. Dieses Symbol wird durch den Kartenrücken der obersten Karte auf dem Tierkartenstapel vorgegeben und kann sich jedes Mal ändern, wenn eine Tierkarte vom Tierkartenstapel gezogen wird!

Beispiel: um die Hauptspeise zu jagen wird ein Fischsymbol, zwei Reptiliensymbole und drei Speere benötigt. Die Arbeiter besitzen ein Fisch- und ein Vogelsymbol, sowie zwei Reptiliensymbole, welche ausreichend wären um die Hauptspeise zu jagen (auch wenn das Vogelsymbol verschwendet wäre). Um die drei Speersymbole zu erhalten, weist der Spieler seinem Luchabear einen Totenkopf zu und nutzt seinen Effekt, welcher ihm einen Speer gibt. Dann weist der Spieler seinem Bearwolf ein Koalasymbol zu und erlangt so einen weiteren Speer. Zusammen mit dem gewürfelten Speersymbol besitzt er nun drei Speere. Der Spieler hat die Hauptspeise erfolgreich gejagt und entfernt nun alle Arbeiter und Jäger. Der Bearwolf bleibt, da er ein Bewohner ist.



Wenn das gleiche Tiersymbol mehr als einmal abgebildet ist, muss man hierfür ebensoviele Symbole der Arbeiter aufbringen. Sobald man über die notwendigen Arbeiter verfügt um alle Tiersymbole des Tiers abzudecken, benötigt man drei Speersymbole für die Jagd.

Während der Aktionsphase sammelt man Speersymbole entweder durch das Aktivieren von Karteneffekten oder aber durch das Nutzen von Würfeln, welche ein Speersymbol zeigen, oder eine Kombination aus beidem. Sobald man drei Speere aufweisen kann, gilt die Jagd als erfolgreich.

Sobald ein Spieler erfolgreich ein Tier gejagt hat, wird die entsprechende Tierkarte vor ihn gelegt. Ziehe nun die oberste Karte vom Tierkartenstapel und lege sie aufgedeckt auf den gerade freigewordenen Platz. Diese ersetzt nun die jeweilige Mahlzeit (Vorspeise, Hauptspeise, Nachspeise) der gerade gejagten Karte. Alle anderen Spieler, die noch immer die jeweilige Speise jagen müssen, jagen nun die neu aufgedeckte Karte.

KOALAS ENTFERNEN

Jedes Mal, wenn das Tiersymbol eines Arbeiters genutzt wird, oder ein Häger für die Jagd aktiviert wurde, werden diese sofort nach der Jagdaktion entfernt, oder am Ende des Spielzugs (wenn keine Jagdaktion ausgeführt wurde). Bewohner werden nicht entfernt wenn sie aktiviert werden.

SCHURKEN

Schurken werden nicht wie üblich in den Stamm eines Spielers gelegt, sondern können zu jeder Zeit und jeder Phase des eigenen Spielzugs von der Hand ausgespielt werden. Manche können auch während gegnerischer Spielzüge ausgespielt werden. In diesem Fall ist dies in der jeweiligen Kartenbeschreibung vermerkt. Nachdem ein Schurke ausgespielt wurde, wird sofort sein Karteneffekt abgehandelt und die Karte danach auf den Ablagestapel gelegt.

Schurken zählen nicht zum Limit der Koalas in einem Stamm und müssen nicht aktiviert werden. Sie gelten immer als aktiviert sobald sie ausgespielt werden.

ENDE DES SPIELZUGS

Nachdem ein Spieler seine Koalaphase beendet hat, endet der Spielzug des Spielers. Am Ende seines Spielzugs erhält ein Spieler die Möglichkeit eine beliebige Anzahl an übrigen Handkarten zu behalten oder abzuwerfen. Dann zieht der Spieler so viele neue Koalakarten vom Koalakartenstapel, bis er wieder drei Handkarten besitzt.

Sollte der Koalakartenstapel keine Karten mehr beinhalten, mische sofort den Ablagestapel und nutze ihn als neuen Koalakartenstapel.

Sobald ein Spieler wieder auf drei Handkarten hochgezogen hat, beginnt der Spielzug des nächsten Spielers.

SIEGESBEDINGUNG

Das Spiel endet sofort, sobald es einer der Spieler geschafft hat die Nachspeise zu jagen. Dieser Spieler ist der Gewinner des Spiels!

Glückwunsch, du bist der wahre Karnivore Koala!

FORTGESCHRITTENEN-MODUS

Karnivore Koala war als einfaches und schnelles Spiel gedacht, aber es bietet auch die Möglichkeit in einem Fortgeschrittenen-Modus zu spielen, der ein wenig schwieriger und eher für erfahrene Spieler gedacht ist.

Im Fortgeschrittenen-Modus nutzt man die normalen Regeln von Karnivore Koala, außer, dass die Spieler vier Speere benötigen um ein Tier zu jagen.

EXPERTENMODUS

Wem der Fortgeschrittenen-Modus immer noch zu einfach ist, der kann sich dem Expertenmodus zuwenden. Hierfür benötigt man nicht nur vier Speere zum jagen der Tiere, sondern man benötigt nun auch für die Vorspeise und die Nachspeise das dritte Tiersymbol (genau wie bei der Hauptspeise).

CREDITS

SPIELEDESIGN

André Schillo

SPIELENTWICKLUNG

André Schillo
Martin Müller

ILLUSTRATIONEN

Mihajlo "The Mico" Dimitrievski

LAYOUT & DESIGN

André Schillo

IKONOGRAPHIE

Mihajlo "The Mico" Dimitrievski

PROJEKTVERANTWORTLICHE

André Schillo
Martin Müller

LEKTORAT

Christian DeVries
Matthew Richardi
Mark Smith

SPIELTESTER

Dirk Scheidemantel, Matthias Wingses, Julia Niebergall, Simon Hosseus, Raoul Hippchen, Lisa Müller, Tina Hofmann, Sebastian Gräßer, Sury Hirschmann, Christian Metz, Stephanie Kraye, Marcus Pohlmann, Frank Müller, Dirk Schöneberger, Vincent Schöneberger, Andy Cezanne, Bernd Siegel, Ian Siegel

WWW.VOODOO-GAMES.COM

©2015 Voodoo Games. All Rights Reserved.

Alle hier aufgeführten Inhalte inklusive Voodoo Games™, das Voodoo Games™ Logo, Karnivore Koala™, Orte, Dinge, und Charakternamen, und ihre charakteristischen Ähnlichkeiten sind gesetzlich geschütztes Eigentum von Voodoo Games und entweder © copyrighted, ™ trademarked und/oder ® registered by Voodoo Games 2014-2015 in den USA, Europa und anderen Ländern.

Voodoo Games, Schillo & Müller GbR, Zur Pappelallee 4, 65474 Bischofsheim, Germany.

Ohne schriftliche Genehmigung von Voodoo Games darf kein Teil dieser Veröffentlichung in irgendeiner Art und Weise dupliziert oder in einem System hinterlegt werden. Das Duplizieren oder veröffentlichen von Material ohne einen ausdrücklichen Hinweis innerhalb des Materials oder ohne schriftliche Genehmigung von Voodoo Games ist strengstens untersagt.



Voodoo Games
Schillo & Müller GbR
Zur Pappelallee 4
65474 Bischofsheim
Germany
www.voodoo-games.com

