BUGZ

Ein Spiel von Robert Brouwer für 2-5 Spieler

Käfer. Wer liebt sie nicht? So sehr, dass du beschlossen hast, so viele dieser kleinen Schädlinge wie möglich zu sammeln. Genau wie wir sind sie immer hungrig und auf der Suche nach den köstlichsten Mahlzeiten wie schimmeligem Brot, faulem Fleisch und der umherstreunenden Katze.

Spielmaterial

95 Käfermarker

45 Köderkarten
(5 Sätze mit 9 Karten)

9 Käferkarten

50 Aktionskarten
(5 Sätze mit 9 Karten)

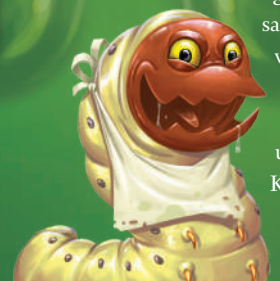
Spielaufbau

Führt zu Beginn des Spiels die folgenden Schritte aus:

1. Gebt jedem Spieler 9 **Köderkarten** und 10 **Aktionskarten** derselben Farbe.
2. Mischt die 9 **Käferkarten** und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.
3. Platziert die **Käfermarker** in der Nähe des Käferstapels.

Überblick

In Bugz versuchen die Spieler, so viele Käfer wie möglich zu sammeln, indem sie die richtigen Köder zur richtigen Zeit verwenden. Die Aktionskarten machen dir dabei aber immer mal wieder einen Strich durch die Rechnung. Versuche das Vorhaben deiner Gegner zu erahnen, und komm ihnen zuvor. Der Spieler mit den meisten Käfermarkern bei Spielende ist der Gewinner.



Spielablauf

Das Spiel verläuft über 9 Runden. In jeder Runde führt ihr die folgenden Schritte aus:

1 Legt die oberste Käferkarte offen neben den Käferstapel. Dies ist die aktive Käferkarte. Platziert berhalb bzw. unterhalb jeder Hälfte der **aktiven Käferkarte** Käfermarker entsprechend der darauf abgebildeten Anzahl.

2 Deckt die nächste Käferkarte auf und legt sie offen zurück auf den Stapel. Auf diese Weise können die Spieler die Käferkarte der **nächsten** Runde sehen. Ignoriert diesen Schritt in der letzten Runde.

3 Jeder Spieler wählt eine seiner **Köderkarten** aus und legt sie **verdeckt** vor sich ab. Alle ausgewählten Köderkarten werden gleichzeitig aufgedeckt.

4 Jeder Spieler wählt eine seiner **Aktionskarten** aus und legt sie **verdeckt** neben die von ihm ausgespielte Köderkarte. Alle ausgewählten Aktionskarten werden gleichzeitig aufgedeckt.

5 Führt die Effekte der Aktionskarten in **aufsteigender Reihenfolge** (**Zahlen**) aus. Eine **Übersicht** aller Aktionskarten findest du auf der anderen Seite.

6 Nachdem alle Aktionen ausgeführt wurden, werden die Käfermarker verteilt, indem 1 Käfermarker auf jeden **richtigen Köder** gelegt wird. Wenn mehr Köder-Symbole gespielt wurden, als Käfermarker eines bestimmten Typs ausliegen, bleiben alleKäfermarker dieses Typs liegen.

Anmerkung: Übrig gebliebene Käfermarker bleiben bis zur nächsten Runde liegen. Fügt in der nächsten Runde **zusätzlich** die Anzahl der auf der Karte angegebenen Käfermarker hinzu.

Überblick der Aktionskarten

Die Aktionskarten werden in der Reihenfolge ausgeführt, die durch die Nummern auf den Karten angegeben ist (aufsteigend):

Du verhinderst den Effekt der Aktionskarte eines Spielers deiner Wahl. Wenn mehrere 1 Karten gespielt werden, werden sie alle ignoriert.

Lege 3 zusätzliche Käfermarker auf die Seite, die deiner gespielten Köderkarte entspricht.*

Entferne 2 Käfermarker von der Seite, die **nicht** zu deiner gespielten Köderkarte passt.*

Drehe die aktive Käferkarte um 180 °. Die Käfermarker bleiben wo sie sind.

Deine gespielte Köderkarte verwandelt sich in einen Köder für die andere Seite.*

Die Käfermarker von der Seite, die deiner gespielten Köderkarte entspricht, werden in dieser Runde nicht verteilt. Sie bleiben dort bis zur nächsten Runde liegen. Zusätzlich darfst du die gespielte Köderkarte wieder auf die Hand nehmen.*

Wenn Käfermarker, die deiner gespielten Köderkarte entsprechen, in dieser Runde nicht verteilt werden, darfst du dir diese nehmen. Wenn mehrere Spieler diese Karte gespielt haben, teilt ihr die übrig gebliebenen Käfermarker gleichmäßig auf diese Spieler auf. Käfermarker, die nicht gleichmäßig aufgeteilt werden können, bleiben bis zur nächsten Runde liegen. Ignoriert diese Aktionskarte, wenn ein anderer Spieler die „Einfrieren"-Karte 6 für dieselben Käfermarker gespielt hat.*

Die Köderkarte, die du in dieser Runde gespielt hast, bleibt bis zum Ende der nächsten Runde liegen. Dies bedeutet, dass du in der nächsten Runde 2 Köderkarten vor dir hast. **Anmerkung:** Die Aktionskarte, die du in der nächsten Runde spielst, wirkt sich nur auf die Köderkarte aus, die du in dieser Runde spielst, nicht auf die Köderkarte, die du dank dieser Aktionskarte liegen gelassen hast.

In der nächsten Runde bleibt deine gespielte Köderkarte verdeckt, bis die gespielten Aktionskarten aufgedeckt wurden.

*Falls deine Köderkarte zu keinem Käfer-Typ der aktiven Käferkarte passt, passiert nichts.

Richtige Köder

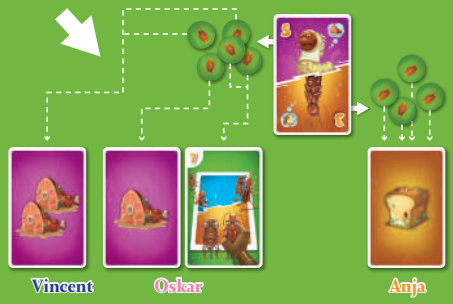
Verschimmeltes Brot ist der Köder für Kakerlaken.

Verrottetes Fleisch ist der Köder für Maden.

Räudige Katzen sind der Köder für Flöhe.

Beispiel: Die aktive Käferkarte zeigt 5 Maden und 3 Kakerlaken. Vincent spielt eine Köderkarte mit 2x verrottetem Fleisch. Anja spielt eine Köderkarte mit 1x verschimmeltem Brot. Oskar spielt eine Köderkarte mit 1x verrottetem Fleisch.

Anjas Aktionskarte 2 fügt 3 zusätzliche Kakerlaken hinzu. Vincents Aktionskarte 3 entfernt 2 Kakerlaken. Oskar spielt Aktionkarte 7 aus, mit der er alle übrig gebliebenen Käfermarker nehmen darf.



Es liegen jetzt 5 Maden und 4 Kakerlaken auf der Käferkarte. Vincent und Oskar haben zusammen 3x „Verrottetes Fleisch" gespielt und erhalten 1 Made pro Abbildung. Vincent erhält also 2 Käfermarker und Oskar 1. Da Oskar die Aktionskarte 7 gespielt hat, erhält er auch die 2 verbliebenen Käfermarker der Maden-Seite. Anja erhält alle 4 Käfermarker der Kakerlaken-Seite, da sie die einzige ist, die verschimmeltes Brot gespielt hat.

Nach dem Verteilen der Käfermarker legen alle Spieler ihre Marker vor sich ab und legen ihre gespielten Köder- und Aktionskarten auf ihren **Ablagestapel**. Eine neue Runde beginnt.

Anmerkung: Wenn du eine Köderkarte gespielt hast, die **für keinen auf der aktiven Käferkarte angezeigten Käfertypen die richtigen Köder** enthält, kannst du in dieser Runde **keine** Käfermarker erhalten. Deine Aktionskarte wird ausgeführt, aber manche Aktionskarten sind möglicherweise unbrauchbar.

Spielende

Das Spiel endet nach 9 Runden, wenn **alle Käferkarten** abgehandelt wurden.

Der Spieler mit den meisten Käfermarkern ist der Gewinner. Bei einem Unentschieden teilen sich diese Spieler den Sieg.

Impressum

AUTOR: Robert Brouwer • **ILLUSTRATION:** Jules Debost
PROJEKTLEITUNG: Rudy Seuntjens
KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Rafaël Theunis • **ANLEITUNG:** Akha Hulzebos
LEKTOR & QUALITÄTSKONTROLLE: Eefje Gielis
DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: Malte Frieg

Der Autor dankt allen Testspielern. Ein besonderer Dank geht an Arjan van Houwelingen, Daan Reid, Douwe Terluin, Thijs Huisman, Angelique den Brok und Martijn Labohm.

Wenn es Probleme mit diesem Produkt gibt, wenden Sie sich bitte an den Händler, bei dem Sie dieses Spiel gekauft haben, oder an unseren Kundenservice unter amuzagames.com

Produziert von Wingo Games - 4th Road Hengyu - Sandong Digital Industry Zone Huicheng District - Huizhou City - Guandong Province – China

Veröffentlicht von Amuza BV - Patersstraat 51 - 2300 Turnhout - Belgien