



Am Ende gewinnt das stärkste Team den Stich, und teilt die Beute. Ehrensache!

Inhalt

48 Karten: Vier verschiedene Tierteams (Feldmäuse, Finken, Laubfrösche und Eidechsen) mit Zahlen von 1 bis 10, zwei 0er-Karten (weiße Fahnen), sechs Regelhilfen.



Spielvorbereitung

Wer die rote 8 auf der Hand hat, bekommt das erste ANSPIEL, trommelt kurz auf dem Tisch, legt **eine beliebige Karte** vor sich aus und beginnt dadurch den Beutezug.



Spielablauf

Nach jedem Stich sammelt ihr eure Beute in eurem verdeckten Beutestapel.



**NATÜRLICH NUR, FALLS IHR BEUTE
GEMACHT HABT. ES IST NICHT
UNGEWÖHNLICH, DASS IHR BEI
EINEM STICH LEER AUSGEHT.**

Im Folgenden lernt ihr die Grundregeln.

ANSPIEL:

Nun spielen die anderen im Uhrzeigersinn reihum ebenfalls eine Karte aus.

HERAUSFORDERN:

Falls du nicht herausfordern kannst, weil du nur noch das bereits gespielte Team (z. B. blau) auf der Hand hast, spiele eine beliebige deiner Karten.

Aufgepasst: Die Pflicht herauszufordern geht dann im Uhrzeigersinn an die nächste Person über.

**MEISTENS WIRD DIE
ZWEITE KARTEN IM STICH
HERAUSFORDERN
MÜSSEN!**



ANSCHLIEßEN:

Falls du dich nicht anschließen kannst, weil du keins der bereits gespielten Teams auf der Hand hast, darfst du ein beliebiges anderes Team spielen. Sollte nach dir noch jemand dran sein, kann diese Person sich nun auch deinem Team anschließen! Es kann also auch Stiche mit drei oder sogar vier Teams geben.

**IHR DÜRFT NICHT ÜBER EURE HANDKARTEN
SPRECHEN, AUCH NICHT LAUT ANKÜNDIGEN,
WELCHEM TEAM IHR EUCH ANSCHLIEßEN
WOLLT UND KEINERLEI GEHEIME
ABSPRACHEN TREFFEN.**

SOBALD IHR EURE KARTE GELEGT HABT, DÜRFT IHR NATÜRLICH DIE ANDEREN UNVERBINDLICH AUFFORDERN IN EUER TEAM ZU KOMMEN. "SEI EIN FROSCH!"

BEUTE VERTEILEN:

Sobald alle eine Karte gespielt haben, wird die Stärke der Teams errechnet, in dem man die Stärke aller Karten eines Teams addiert. Das Team mit dem höchsten Wert ist das stärkste Team und gewinnt den Stich!



Sind zwei Teams gleich stark, gewinnt das Team, das diesen Wert zuerst, also früher im Stich, erreicht hat.



Die Karten der schwächeren Teams werden zu Beute und unter dem stärksten Team aufgeteilt. In **absteigender Reihenfolge der Stärke ihrer ausgespielten Karten wählen die Teammitglieder des stärksten Teams ihre Beute aus**, nehmen also eine Karte und legen sie verdeckt auf ihren Beutestapel. Ist nach dem Verteilen noch Beute übrig, wiederholt das ganze.

Nun dürfen alle aus dem stärksten Team noch ihre eigene ausgespielte Karte als Beute zu sich nehmen und verdeckt auf den eigenen Beutestapel ablegen.

Wer die stärkste Karte im stärksten Team gelegt hatte, bekommt das Anspiel und beginnt den nächsten Stich mit einer beliebigen Karte.

Ende eines Beutezugs

Nachdem alle Karten gespielt und der letzte Stich ausgewertet wurde, zählt ihr die Silberlinge auf den Karten eures Beutestapels.

Notiert euch eure Silberlinge.

War das euer vierter Beutezug endet das Spiel. Ansonsten mischt alle Karten und verteilt sie erneut. Wer die rote 8 auf der Hand hat, bekommt das ANSPIEL und beginnt den nächsten Beutezug.

BEUTEZUG	KATRIN	TINA	MARIA
1	18	17	9
2	15	13	16
3			
4			



**RAUCHT EUCH SCHON DER KOPF?
DANN SPIELT JETZT ERSTMAL
EINE TRAININGSRUNDE NUR
MIT DEN GRUNDREGELN, UM
DIESE ZU VERINNERLICHEN.
IGNORIERT VORERST DIE
TEXTE AUF DEN KARTEN.**



WENN IHR ECHTE PROFIS
SEID, KÖNNT IHR
NATÜRLICH AUCH
SOFORT ALLE
KARTENFÄHIGKEITEN
MIT INS SPIEL NEHMEN



**OH, HEY, EINE KLEINIGKEIT NOCH.
FALLS IHR ZU DRITT
ODER SECHST SPIELT:
EINE WEIßE FAHNE MIT EINER
O KÖNNT IHR EINFACH IMMER
SPIELEN, GANZ EGAL
WELCHE TEAMS AUSLIEGEN.**

Kartenfähigkeiten

Die meisten Karten haben eine Fähigkeit. **Diese Fähigkeiten haben immer Vorrang vor den Grundregeln.** Wenn sich zwei Kartenfähigkeiten widersprechen, gilt die Fähigkeit der stärkeren Karte.



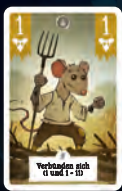
Fähigkeit wird beim Ausspielen aktiv.



Fähigkeit wird nur aktiv, falls die Karte im stärksten Team ist.



Fähigkeit der Karte gilt für den Rest des Beutezugs.



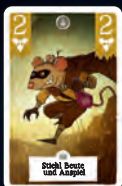
Die **1er (Bauern)** können sich in einem Bauernaufstand gegen die (Farb-)Teams **verbünden**. Sobald eine 1 liegt, darf man, wenn man an der Reihe ist, immer auch eine andere 1 spielen.

1er können ein eigenes Team bilden und werden nicht addiert sondern aneinander gereiht, d.h. zwei 1en sind 11 stark und drei schon 111.

Falls die 1er das stärkste Team sind, ist die LETZTE gespielte 1 die stärkste, und die vorletzte die zweitstärkste.

Ein Bauernteam gewinnt einen Gleichstand!

EINE 1 IST ZEITGLEICH IN ZWEI TEAMS: DEM TEAM SEINER FARBE UND DEM TEAM DER 1ER. SIE HAT ALSO ZWEI CHANCEN ZU GEWINNEN.



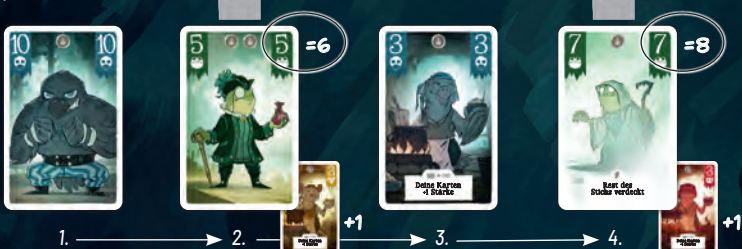
Eine **2 (Diebin)** im stärksten Team klaut **alle** Karten der schwächeren Teams für ihren Beutestapel, das heißt die Beute wird nicht aufgeteilt. Die anderen aus dem stärksten Team bekommen also nur ihre eigene Karte für ihren Beutestapel.

Wer die erfolgreiche Diebin gespielt hat, bekommt auch das Anspiel.

(Hinweis: 2er in schwächeren Teams haben keinen Effekt!)

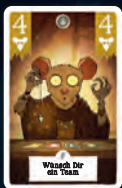


Eine **3 (Koch)** im stärksten Team wird nach dem Stich **offen** neben deinen Beutestapel gelegt. Die Stärke deiner weiteren Karten in diesem Beutezug steigt pro ausliegendem eigenem Koch um eins.



DIES GILT NICHT FÜR 3ER, DIE DU ALS BEUTE MACHST, WEIL SIE IN EINEM SCHWÄCHEREN TEAM WAREN. DIESE WANDERN EINFACH VERDECKT AUF DEINEN BEUTESTAPEL!

Am Ende eines Beutezugs, vor dem Auszählen, legst du alle offen vor die ausliegenden 3er auf deinen Beutestapel.



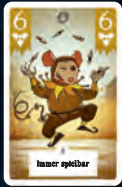
Spielst du eine **4 (Hypnotiseur)**, dann darfst du dir von jemandem, der in diesem Stich nach dir an der Reihe ist, ein Team **wünschen**. Dieses muss von der benannten Person gespielt werden, selbst wenn sie eigentlich **herausfordern** oder sich **anschließen** müsste.

Hat diese Person das gewünschte Team jedoch nicht, gelten die Grundregeln.

EINE SPÄTER IM STICH GESPIELTE 4 KANN DEN WUNSCH EINER 4, DIE ZUVOR GESPIELT WURDE, ÜBERSCHREIBEN!



Jede **5 (Gräfin)**, die du am Ende im Beutestapel hast, ist **zwei Silberlinge** wert.



Eine **6 (Narr)** darfst du **IMMER** spielen, wenn du an der Reihe bist.

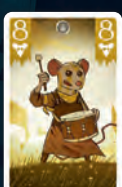
WIR NARREN KÖNNEN ALSO AUCH EIN NEUES DRITTES ODER SOGAR VIERTES TEAM IN DEN STICH BRINGEN!



Sobald du eine **7 (Nebelhexe)** gelegt hast, müssen alle, die nach dir in diesem Stich ausspielen, ihre Karte **verdeckt auslegen**. Eine verdeckt gespielte Karte behält ihre Fähigkeit. Solange noch keine verdeckte Karte ausliegt, muss nach den normalen Regeln herausgefordert oder angeschlossen werden.

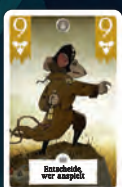
Sobald eine verdeckte Karte ausliegt, darf man eine beliebige Karte spielen.

Da du durch die verdeckte Karte nicht wissen kannst, welche Teams im Spiel sind, darfst du dich jedem Team anschließen!



8er (Trommlerin) haben nur Vorderseiten. Sie sind für alle immer sichtbar.

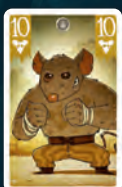
ICH KANN GUT EINE NEBELHEXE KONTERN, DENN MEINE TROMMELN HÖRT MAN SOGAR IM NEBEL.



Wenn du mit einer **9 (Strategin)** im **stärksten Team** bist, dann darfst du dir **aussuchen**, wer das Anspiel im nächsten Stich bekommt.



OFT IST ES VON VORTEIL DIE LETZTE KARTe IM STICH ZU SPIELEN.



Die **10er (Raufbold)** haben keine besondere Fähigkeit.

ABER DAFÜR BIN ICH VOLL STARK!



Nur im Spiel zu dritt und zu sechst!

Die **0er (weiße Fahne)**: Wenn du eine weiße Fahne spielst, dann hältst du dich aus diesem Stich raus. Du forderst nicht heraus, schließt dich nicht an, und eine weiße Fahne im Stich ist **keinen Silberling** wert. **Eine weiße Fahne darfst du immer spielen**, wenn du an der Reihe bist.

Spielende

Addiert nach dem vierten Beutezug eure Silberlinge. Wer am meisten Silberlinge gesammelt hat, gewinnt!

Haben mehrere Personen die meisten Silberlinge, teilen sie sich den Sieg.



WIE IMMER, ODER WAS HABT IHR DENN GEDACHT?



SONDERFÄLLE

LEST DIE SONDERFÄLLE ERST, WENN IM SPIEL FRAGEN AUFTAUCHEN!

0er und 4er: Du darfst keine weiße Fahne spielen, wenn du das Team auf der Hand hast, das sich der Hypnotiseur von dir gewünscht hat.

(Grundprinzip: Bei widersprechenden Kartenfähigkeiten, gilt die Fähigkeit der stärkeren Karte.)

1er und 3er: Auch die Gesamtstärke eines Bauernteam steigt pro ausliegendem Koch eines Teammitglieds um eins.

Beispiel: Spielen zwei Bauern im Team und haben einen ausliegenden Koch ist ihre Teamstärke $11 + 1 = 12$.

2er: Eine 2 im stärksten Team bekommt auch dann das Anspiel, wenn es nur ein Team und dadurch nichts zu stehlen gab.

2er und 9er: Sind im stärksten Team eine Diebin und eine Strategin, entscheidet die 9, wer das Anspiel bekommt.

(Grundprinzip: Bei widersprechenden Kartenfähigkeiten, gilt die Fähigkeit der stärkeren Karte.)

3er: Durch einen oder mehrere Köche kann es vorkommen, dass ihr **zwei gleich starke Karten im stärksten Team** habt. In diesem Fall darf die zuerst im Stich gespielte Karte auch zuerst eine Beutekarte aussuchen.

4er und 6er: Du darfst einen Narr eines beliebigen Teams spielen, auch wenn der Hypnotiseur sich etwas anderes von dir gewünscht hat.

(Grundprinzip: Bei widersprechenden Kartenfähigkeiten, gilt die Fähigkeit der stärkeren Karte.)

4er und 7er: Auch ein verdeckt ausgespielter Hypnotiseur darf sich von jemandem nach ihm ein Team wünschen.

7er: Wer nach einer 7 eine Karte aus Versehen offen in den Stich spielt, dessen Karte verliert Farbe und Stärke, das heißt, ihre Stärke wird beim Ermitteln des stärksten Teams nicht mehr berücksichtigt. Sie wird beiseite gelegt und wird zur Beute für das stärkste Team.

Dasselbe gilt auch, falls jemand beim Spielen der ersten verdeckten Karte ein Team gespielt hat, dass er regelkonform nicht hätte spielen dürfen.

Beispiel: Die erste ausgespielte Karte ist eine blaue Nebelhexe. Die zweite Person spielt nun verdeckt eine blaue 5, obwohl sie mit einer anderen Farbe hätte herausfordern müssen! Diese Karte ist also falsch gespielt und wird bei der Auswertung nicht mitgezählt. Sie geht als Beute ans stärkste Team.

Autoren: Marc-Uwe Kling, Jan Cronauer, Florian Biege
Illustration: Florian Biege
Grafik: atelier198
Entwicklung: Angela Storz
Redaktion: Vincent Gatzsch

©2026 KOSMOS
Franck-Kosmos-Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

MADE IN GERMANY
Artikel-Nr.: 741969
Hinweise zum Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal



Alle Rechte vorbehalten. Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.