



LEMUR TAILS

MATERIAL

- 40 Karten „weißes Schwanzstück“
- 40 Karten „schwarzes Schwanzstück“
- 4 Karten „Lemur“ (doppelseitig)
- 4 Karten „Schwanzanfang“ (doppelseitig)
- 12 Karten „Sonnenanbeter-Lemur“
- 8 Jokerkarten
- 1 Endkarte
- 1 Übersichtskarte

AUFBAU



- Ihr beide erhaltet je 2 Karten „Lemur“ und 2 Karten „Schwanzanfang“ Stellt dabei sicher, dass ihr je einen Schwanzanfang mit weißem und schwarzem Ring am Ende habt.
- Nehmt euch je 2 Karten „Sonnenanbeter-Lemur“ und legt sie mit der „Anwesend“-Seite nach oben vor euch. Legt die verbleibenden Sonnenanbeter-Lemuren für später beiseite.
- Mischt die Karten mit weißen und schwarzen Schwanzstücken und die Jokerkarten in einen gemeinsamen Stapel.
- Nehmt jeweils verdeckt 8 Karten von diesem Stapel.
- Zieht weitere 8 Karten vom Stapel und legt diese offen aus. Dies ist der offene Markt.
- Nehmt die untersten 10 Karten des Stapels heraus, mischt die Endkarte darunter, und platziert diese Karten dann wieder unter dem Stapel.
- Legt die Übersichtskarte in die Tischmitte, sodass ihr beide darauf Zugriff hat.
- Lasst Platz für einen Ablagestapel.

EUER ZIEL

Ihr wollt möglichst lange Lemurenschwänze ansammeln. Ihr versucht, beide der Schwänze möglichst lang werden zu lassen, da euch nur der kürzere von beiden Punkte bringt. Wessen kurzer Schwanz bei Spielende also der längere ist, gewinnt.

ABLAUF

Bestimmt, wer beginnt. Ihr wechselt euch mit euren Zügen ab. Du darfst in jedem Zug die Aktionen „Schwanzstücke ausspielen“ und „Sonnenanbeter-Lemuren nutzen“ ausführen. Beide dieser Aktionen darfst du beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge ausführen.



SCHWANZSTÜCKE AUSSPIELEN

Du kannst ein Schwanzstück nur ausspielen, falls sowohl Farbe als auch Zahl bestimmte Bedingungen erfüllen.

KARTEN AN EIGENE SCHWÄNZE ANLEGEN

Eine Karte kann nur an einen der eigenen Schwänze angelegt werden, falls sie der entgegengesetzten Farbe der vorherigen Karte entspricht. *Ist also z.B. die oberste Karte weiß, kann nur eine schwarze angelegt werden.*



Außerdem darf die Zahl auf der ausgespielten Karte maximal um 1 von der vorherigen Karte abweichen. *Ist also z.B. die oberste Karte eine weiße 6, kannst du nur eine schwarze 5, 6, oder 7 daran anlegen.* Auf diese Weise können beliebig viele Schwanzstücke an einen oder auch beide der Schwänze angelegt werden.

KARTEN AN FREMDE SCHWÄNZE ANLEGEN

An die Schwänze fremder Lemuren darfst du unter Einhaltung der selben Regeln für Farbe und Zahl ebenfalls Schwanzstücke anlegen. Pro Karte, die du an einen fremden Schwanz anlegst, darfst du 2 Karten vom Stapel auf die Hand nehmen. Auch dies ist beliebig oft möglich.

Die 0 gilt auch als 10 - ist also zur 1 und zur 9 benachbart.



SONNENANBETER-LEMUREN NUTZEN

Einen Sonnenanbeter-Lemur kannst du nur nutzen, falls er anwesend ist. Um 1 der 4 Spezialaktionen zu nutzen, drehst du ihn auf die „Abwesend“-Seite. Du kannst diesen Sonnenanbeter-Lemur erst wieder nutzen, sobald du ihn hervorgehockt hast. In deinem Zug darfst du beliebig viele Sonnenanbeter-Lemuren nutzen, falls sie „anwesend“ sind.

SONNENANBETER-LEMUREN HERVORLOCKEN

Um einen Sonnenanbeter-Lemur hervorzulocken, musst du hintereinander mind. 3 Schwanzstücke an einen deiner Lemurenschwänze anlegen. Danach darfst du sofort 1 Sonnenanbeter-Lemur von „abwesend“ auf „anwesend“ drehen.



ABWESEND ANWESEND

MEHR SONNENANBETER-LEMUREN BEKOMMEN

Zu den je 2 zu Beginn vorhandenen Sonnenanbeter-Lemuren können weitere hinzukommen. Sind all deine Sonnenanbeter-Lemuren „anwesend“ und legst du hintereinander mind. 3 Schwanzstücke an einen deiner Lemurenschwänze an, erhältst du 1 neuen Sonnenanbeter aus den zu Beginn beiseite gelegten Karten. Dieser ist „anwesend“.

SPEZIALAKTIONEN

Du darfst 1 „anwesender“ Sonnenanbeter-Lemur nutzen, um 1 dieser 4 Spezialaktionen zu nutzen:

- Nimm 1 Karte vom offenen Markt. Spiele sie sofort oder nimm sie auf deine Hand.
- Nimm die oberste Karte von einem der fremden Schwänze. Spiele sie sofort oder nimm sie auf deine Hand.
- Ziehe 1 zufällige Karte von der fremden Hand. Spiele sie sofort oder nimm sie auf deine Hand.
- Lege 1-3 Schwanzstücke ab und ziehe die gleiche Anzahl vom Stapel nach.

JOKERKARTEN

Die Jokerkarten sind Schwanzstücke mit einem Stern statt einer Zahl. Du darfst sie anstelle jeder Zahl legen, solange die Farbe noch immer der erlaubten entspricht. Befindet sich am Ende eines Schwanzes ein Joker, kannst du nur eine Karte daran anlegen, die der ursprünglich erlaubten Zahl entspricht. *Liegt z.B. eine schwarze 4, gefolgt von einem weißen Joker, so muss die nächste Karte eine schwarze 3, 4, oder 5 sein.*

AUSTAUSCHEN

Du darfst Joker, die bereits in einem beliebigen Schwanz ausliegen, durch eine Karte mit passender Farbe und Nummer von deiner Hand austauschen. *Liegt z.B. eine schwarze 4, ein weißer Joker und eine schwarze 5, kannst du den Joker gegen eine weiße 4 oder 5 austauschen.*



KEIN MÖGLICHER ZUG

Kannst du kein einziges passendes Schwanzstück ausspielen, musst du passen. Wirf in diesem Fall 1-3 deiner Handkarten ab.

ENDE DES ZUGS

Fülle am Ende deines Zugs deine Hand wieder auf 8 Karten auf. Hast du den Markt genutzt, füllst du diesen auch wieder auf 8 Karten auf.

ENDE DER PARTIE

Das Ziehen der Endkarte vom Stapel beendet die Partie. Spielt die aktuelle Runde zu Ende, sodass ihr beide die gleiche Anzahl Züge hattet. Zählt nun die Länge des kürzeren eurer beiden Schwänze. Wer mehr Karten am kürzeren Schwanz hat, gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet der längere der beiden langen Schwänze. Herrscht weiterhin Gleichstand, so gewinnt, wer weniger Joker im kürzeren Schwanz hat.



www.jollydutch.com



MITWIRKUNG

Spielidee: Kris van der Werve

Illustration: Zhenya Lyapina

Grafikdesign: Vicky Trouerbach

Publisher: Jolly Dutch

Version: 2022

Übersetzung: Philipp Kühnl für The Geeky Pen

NOCH FRAGEN ZUM SPIEL
ODER DEN REGELN?

