



HELDEN DES OktoberFEST



Schnell, wir brauchen dich! Hier die Regeln, wie du unsere Gäste auf dem Oktoberfest bedienst. Leite ein Team aus Bedienung, den Heldinnen und Helden des Oktoberfestes, um die Leute glücklich zu machen. Möge das beste Team gewinnen!



1 Startkarte (mit Wertungsübersicht)



9 Münzkarten (doppelseitig)



7 Punktekarten (doppelseitig)



12 Zielkarten (aufgeteilt in Deck A und B)



19 Heldenkarten (aufgeteilt in Deck 1 und 2)



20 Biertischkarten

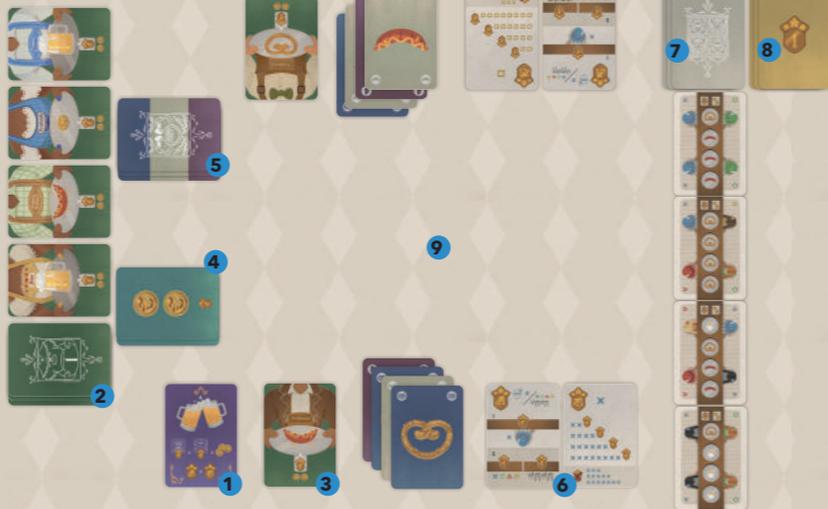


42 Spezialitätenkarten (Brezel, Bier und Wurst)

ZIEL DES SPIELS

Erhalte Punkte, indem du Tische bedienst, Heldinnen und Helden einstellst und Gäste passend nebeneinander setzt. Erhalte mehr Punkte als dein Gegenüber und trage entscheidend zum Erfolg des Oktoberfestes bei!

Zur besseren Lesbarkeit haben wir oft nur die männliche Form verwendet. Es sind aber immer heroische Menschen jedweden Geschlechts gemeint.



VORBEREITUNG

1. Entscheidet, welche Person anfängt, und gebt ihr die **Startkarte**.
2. Nehmt die **Heldenkarten** und mischt die Decks 1 und 2 separat. Platziert Deck 1 auf Deck 2, um einen verdeckten Zugstapel zu bilden. Zieht 4 Karten von diesem Zugstapel und legt sie in einer Reihe aus. Dies ist euer offener Markt.
3. Nehmt euch jeweils **1 beliebigen Helden** vom Markt und legt ihn offen vor euch hin. Dieser Held gilt nun als eingestellt. Wer die Partie anfängt, wählt zuletzt. Füllt den Markt erst wieder auf, nachdem ihr euch alle einen Helden genommen habt.
4. Stapelt alle doppelseitigen Münzkarten auf dem Tisch.
5. Mischt alle **Spezialitätenkarten** und gebt jedem **4** davon. Haltet sie voreinander geheim. Bildet mit den restlichen Spezialitätenkarten einen verdeckten Stapel.

6. Nehmt die **Zielkarten** und mischt die Decks 1 und 2 separat. Nehmt euch alle **1 Zielkarte von Deck 1**. Nehmt euch danach alle **1 Zielkarte von Deck 2**. Ihr dürft **nie 2 Zielkarten derselben Farbe** haben. Legt die erhaltenen Zielkarten offen vor euch ab. Legt die übrigen Zielkarten zurück in die Schachtel.
7. Mischt die **Biertischkarten** und bildet damit einen verdeckten Stapel. Zieht **4** Karten und legt sie offen in einer Reihe aus. Dies ist euer offener Markt.
8. Legt die **Punktekarten** als Stapel auf den Tisch.
9. Lasst genug Platz zwischen euch, sodass ihr 3 Reihen aus je **4 Biertischkarten** bilden könnt. Dieser Bereich wird als **Festbereich** bezeichnet.

ÜBERSICHT

Wer die Startkarte hat, fängt an. Danach spielt ihr abwechselnd weiter. Bist du am Zug, kannst du 1 von 3 möglichen Aktionen ausführen. Ist dein Zug beendet, fülle falls nötig die Karten auf deiner Hand und der Märkte auf. Spielt weiter, bis ihr eine der Bedingungen für das Ende der Partie erfüllt habt. Du hast während der gesamten Partie ein Kartenlimit von 4 (Spezialitäten- und Münzkarten zusammen).

Dein Zug

Während deines Zugs darfst du 1 der 3 folgenden Aktionen ausführen: 1 Gäste bedienen. 2 Helden einstellen. 3 In die Küche zurückgehen.

1. Gäste bedienen

Die Gäste sind auf den Biertischkarten abgebildet. Während deines Zuges darfst du **nur 1 Biertisch bedienen**. Dazu wirfst du die Spezialitäten, die auf dem Biertisch abgebildet sind, von deiner Hand ab. Falls möglich, darfst du die Spezialitäten deiner eingestellten Helden nutzen, statt die

von deiner Hand. **Während dieser Aktion darfst du auch 2 Spezialitätenkarten von deiner Hand abwerfen und gegen 1 Spezialität deiner Wahl eintauschen**. Nimm die Biertischkarte und platziere sie im Festbereich. Du darfst die Karte an eine bestehende Reihe anlegen oder eine neue Reihe anfangen. Es darf insgesamt nur 3 Reihen à maximal 4 Karten im Festbereich geben. Falls du einen Biertisch an eine bestehende Reihe anlegst, entscheide, auf welcher Seite du ihn platzieren willst. Du darfst den Biertisch beliebig drehen, aber die schmalen Seiten müssen einander berühren.

Hast du einen Biertisch im Festbereich platziert, nimm dir eine Punktekarte und lege sie vor dich. Sie wird deinem Endpunktestand hinzugezählt. *Diese Karten sind doppelseitig: 1 Punkt auf der einen Seite, 2 Punkte auf der anderen. Falls du schon eine 1er-Punktekarte besitzt, drehe sie um, statt dir eine neue zu nehmen.* Nimm dir außerdem eine Münzkarte mit dem Wert 2 auf die Hand. Es kann vorkommen, dass du bisher nur Helden genutzt hast, um Gäste zu bedienen, und deshalb noch immer 4 Karten auf der Hand hast. In diesem Fall **musst** du 1 deiner Handkarten abwerfen, um Platz für die Münzkarte zu schaffen, die du fürs Bedienen erhältst.



Alex will diesen Biertisch platzieren. Sie hat 2 Möglichkeiten, dafür zu bezahlen: Entweder bezahlt sie mit den 4 Spezialitätenkarten auf ihrer Hand (siehe links) oder sie ersetzt 1 ihrer Spezialitätenkarte mit Hilfe ihres Helden (s. rechts). In letzterem Fall hat sie noch 1 Karte auf der Hand, nachdem sie den Tisch platziert hat.

Beachte: Der Held bleibt vor ihr liegen; sie kann seine Fähigkeit nach dieser Runde erneut nutzen.

Nachdem du diese Aktion ausgeführt hast, fülle deine Hand falls möglich wieder auf 4 auf und nimm die oberste Karte vom Biertischzugstapel, um den Biertischmarkt wieder aufzufüllen.

2. Helden einstellen

Du darfst die Münzkarten auf deiner Hand nutzen, um Helden einzustellen. Falls möglich, darfst du Münzen deiner eingestellten Helden nutzen. Wirf die benötigte Anzahl Münzen (A) von deiner Hand ab und nimm dir den Helden, den du einstellen möchtest. Lege den Helden vor dich. **Falls du zu viele Münzen bezahlt hast, ist es dir überlassen, ob du dir das Rückgeld nimmst.** Helden geben dir zusätzliche Spezialitäten, Münzen oder Bonuspunkte (B).

Während deines Zugs darfst du nur 1 Helden einstellen, aber im Laufe der Partie darfst du so viele Helden einstellen, wie du möchtest. Neben Vorteilen geben Helden dir auch Punkte (C). Hast du Münzen von deiner Hand ausgegeben, fülle deine Hand mit Spezialitätenkarten auf, bis du wieder 4 Karten auf der Hand hast. Fülle den Heldenmarkt ebenfalls wieder auf.



3. In die Küche zurückgehen

Wirf 1-4 Karten von deiner Hand ab und nimm die gleiche Anzahl vom Zugstapel der Spezialitäten. Lege abgeworfene Münzkarten zurück auf den Münzkartenstapel.

Beispielrunde

Julian wirft 2 Biere und 1 Brezel ab. Außerdem nutzt er den Helden Erich, um seinen Spezialitäten 1 Wurst hinzuzufügen. Somit kann er die Gäste bedienen. Er wirft die 2 Biere und die Brezel ab und platziert den Biertisch im Festbereich. Als Belohnung für das Platzieren des Biertisches nimmt er sich eine Punktekarte und eine 2er-Münzkarte. Danach nimmt er



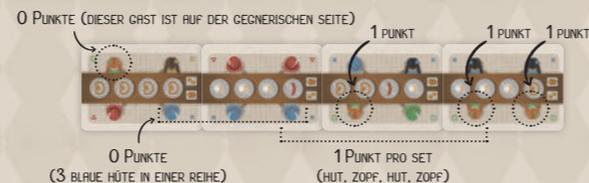
sich 2 neue Spezialitätenkarten vom entsprechenden Zugstapel auf die Hand und füllt den Biertischmarkt wieder auf. Nun ist Maria am Zug. Sie wirft 4 Karten ab, um die *Heldin Heidi* anzustellen. Sie nimmt *Heidi* und legt sie vor sich. Sie nimmt sich ebenfalls 2 neue Spezialitätenkarten und füllt den Heldenmarkt wieder auf.

Ende der Partie

Die Partie endet, sobald der Zugstapel der Spezialitäten leer ist oder 12 Biertische im Festbereich stehen. Falls die Person, die die Partie angefangen hat, auch das Ende der Partie auslöst, spielt ihr die Runde noch zu Ende. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Auf der Startkarte seht ihr alle Möglichkeiten, wie ihr Punkte erzielt.



1. Punktekarten
2. Heldenkarten
3. Münzkarten auf der Hand
4. Zielkarte A
5. Zielkarte B
6. Bonuspunkte auf Heldenkarten



Wertungsbeispiel für eine Tischreihe:

Zielkarte A:

- 3 Punkte für die grünen Zöpfe.
- 1 Punkt für 1 Set bestehend aus Hut, Zopf, Hut, Zopf

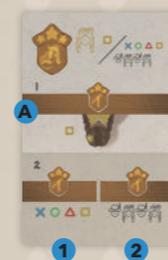
Zielkarte B:

- 0 Punkte für die 3 blauen Hüte.

Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Punkte durch Punktekarten erhalten hat. Diese Person hat die meisten Gäste bedient. Herrscht immer noch Gleichstand? Dann gewinnt, wer die meisten Helden eingestellt hat. Falls nun immer noch Gleichstand herrscht, endet die Partie mit einem Unentschieden.

Es gibt 2 Typen von Zielkarten. Für diese Ziele ist die Anordnung deiner Gäste wichtig. Du erhältst nur Punkte für die Gäste auf **deiner** Seite des Tisches.

Typ A: Du erhältst 1 Siegpunkt für jeden Hut/Zopf der abgebildeten Farbe auf deiner Seite des Tisches (**A**). Diese Karte zeigt außerdem 2 Wege, wie du zusätzliche Punkte erhalten kannst: **(1)** Erhalte 1 Siegpunkt für 1 Set aus 4 nebeneinandersitzenden Gästen mit unterschiedlichen Farben. **(2)** Erhalte 1 Siegpunkt für 1 Kombination aus 4 nebeneinandersitzenden Gästen, in denen die Sitzreihenfolge entweder *Hut-Zopf-Hut-Zopf* oder *Zopf-Hut-Zopf-Hut* ist.



Typ B: Du erhältst Punkte pro Set aus Gästen der abgebildeten Farbe, die sich auf deiner Seite des Tisches befinden. Als Sets gelten Gäste derselben Farbe, die nebeneinandersitzen. Sets beziehen sich immer auf 1 Reihe. In 1 Reihe können auch mehrere Sets sein. *Hüte* und *Zöpfe* werden hierfür ignoriert. Nur für Sets mit einer geraden Anzahl erhältst du Punkte. Für Sets mit ungerader Anzahl erhältst du keine Punkte. Je größer das Set, desto höher die Belohnung.

Beachte: Derselbe Gast kann mehrmals gewertet werden.

Besondere Helden

Einige Helden gewähren dir einen Extrapbonus. Dies kann eine Chance auf Extrapunkte oder ein besonderer Vorteil sein.



Helmut: Erhöhe dein Handkartenlimit um 1.



Katharina: Verdopple die Punkte, welche auf deinen Helden abgebildet sind.



Klaus: Verdopple die Punkte, welche du durch die Zielkarte vom Typ A erhältst.



Leonore: Verdopple die Anzahl deiner Punkte, welche du durch Punktekarten erhalten hast.



Matthäus: 1 Extrapunkt pro 2 *Hüte* irgendwo auf deiner Seite des Tisches. Farben werden ignoriert.



Suse: 1 Extrapunkt pro 2 *Zöpfe* irgendwo auf deiner Seite des Tisches. Farben werden ignoriert.

MITWIRKENDE

Autoren: Matthijs Leguijt & Suzanne Verhoef

Illustrationen: Gustavo Furstenau

Grafikdesign: Vicky Trouerbach

Verlag: Jolly Dutch

Version: 2024

Deutsche Übersetzung und Bearbeitung: Claudio Schisano und Janina Wittmann für The Geeky Pen

SCHAUT EUCH UNSER REGELVIDEO AN!

