Reiner Knizia

Capybara Cookie Club



SPIELANLEITUNG

8+ 2-5 30 min

Wer will schon gern allein am Grashalm kauen, wenn man im Kreise guter Freunde frische Cookies und feinsten Kräutertee genießen kann? So machen sich die Tiere rund ums Amazonasbecken auf den Weg, weil sie Mitglied in einer der köstlichsten Vereinigungen Südamerikas werden wollen. Und da die Cookie Clubs der Capybaras* besonders im Trend liegen, müssen selbst sehr wichtige Tiere mitunter alles auf eine Karte setzen, um in diese illustre Runde aufgenommen zu werden.

Im Spiel versucht ihr, die Tiere auf eurer Hand in aufsteigender Reihenfolge passend auf einen von zwei Kartenstapeln auszuspielen und euch zielsicher im Freundeskreis zu bewegen. Auf dass ihr eurem Klub viele Mitglieder zukommen lasst und am Ende die meisten Cookies besitzt!

INHALT



77 Tierkarten
(10x Ameisenbär, 10x Gürteltier, 10x Tukan, 10x Tapir, 10x Faultier, 10x Kapuzineräffchen, 10x Meeresschildkröte, 7x Capybara)



5 Klubkarten
(Kräutertee-Klub, Katzen-Klub, Kleingärtner-Klub, Kürbis-Klub und Krimi-Klub)



8 Freundeskreisplättchen
(7 Tiere und 1 Cookie-Teller)



55 Cookies
(mit den Werten: 25 × 1, 25 × 5, 5 × 25)



1 Capybara-Figur



1 Teekanne



1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Während des Spiels versucht ihr, möglichst viele Tierkarten von eurer Hand auf einen der beiden Ablagestapel im Freundeskreis zu spielen. Jedes Tier, das bei einer Wertung noch auf eurer Hand ist, verspeist Cookies von euch. Da diese aber im Capybara Cookie Club die bestimmende Währung sind, gewinnt am Ende des Spiels, wer dann noch die meisten Cookies besitzt.

*** In der Sprache der indigenen Bevölkerung bedeutet Capybara „Herr des Grases“. Zudem sind Capybaras für ihre Geselligkeit bekannt.**

SPIELVORBEREITUNG



1. Freundeskreis aufbauen – Mischt die acht Freundeskreisplättchen verdeckt und legt sie dann kreisförmig offen in zufälliger Reihenfolge in der Tischmitte aus.

2. Stellt die Capybara-Figur auf das Plättchen mit dem Cookie-Teller. Stellt die Teekanne in die Mitte des Kreises.

3. Jeder von euch erhält eine Klubkarte und legt sie offen vor sich ab. Auf jede dieser Karten legt ihr dann Cookies mit einem Gesamtwert von 25. Übrige Cookies legt ihr als allgemeinen Vorrat neben den Freundeskreis.

4. Mischt die Tierkarten und gebt allen Mitspielenden je 7 Karten verdeckt auf die Hand.

5. Legt die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel neben den Kreis. Deckt dann die obersten beiden Karten auf und legt sie in den Kreis – je links und rechts von der Teekanne, um zwei getrennte, offene Ablagestapel zu bilden.

6. Lasst neben dem Nachziehstapel Platz, um dort Karten abzuwerfen (symbolisch für nicht in den Klub aufgenommene Tiere).



SPIELABLAUF

Ihr spielt über mehrere Runden, in denen ihr der Reihe nach und im Uhrzeigersinn von eurer Hand Karten auf die beiden Ablagestapel innerhalb des Kreises spielt. Wer das größte Stück von einem Cookie abbeißen kann bzw. am jüngsten ist, beginnt das Spiel.

Wenn du am Zug bist, versuchst du, **eine deiner Handkarten** passend auf einen der beiden Ablagestapel zu **legen**. Der Zahlenwert deiner ausgespielten Karte muss dabei **genau um 1 höher** sein als der Wert der Karte, auf die du gespielt hast.

Die Tierkarten haben die Werte 1-5. Auf eine 5 spielst du wieder eine 1.

Capybaras mit dem Wert 7 kannst du niemals auf einen der beiden Ablagestapel ausspielen. Du behältst sie so lange auf der Hand, bis du sie abwerfen darfst oder werten musst.

ACHTUNG
Befinden sich auf beiden Stapeln Tiere mit **demselben Wert**, darfst du ein Tier mit **beliebigem** Wert auf einen der beiden Stapel legen, **mit Ausnahme eines Capybaras!**

Wenn du kein Tier ausspielen kannst (oder willst), musst du das oberste Tier vom Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen. Danach darfst du wieder ein Tier ausspielen (das muss nicht unbedingt das gerade gezogene sein). Oder du verzichtest darauf und beendest deinen Zug.

Jedes ausgespielte (und damit symbolisch in den Klub aufgenommene) Tier verringert nicht nur die Anzahl deiner Handkarten, sondern bringt sich auch auf seine Weise ein, indem es sofort seine **Sonderfähigkeit** zum Einsatz bringt.

SONDERFÄHIGKEITEN DER TIERE



Gürteltier – Nachdem du dieses Tier ausgespielt hast, musst du sofort ein weiteres Tier von deiner Hand passend ausspielen. Wenn du kein passendes Tier spielen kannst, musst du ein Tier vom Nachziehstapel ziehen. Wenn du ein zweites Gürteltier ausspielst, musst du ein weiteres Tier von deiner Hand ausspielen usw.



Meeresschildkröte – Nimm das oberste Tier des Nachziehstapels auf deine Hand und wirf dann von dort **ein beliebiges Tier** offen neben dem Nachziehstapel ab. Dies kann auch ein **Capybara** sein.



Faultier – Nimm die Teekanne (entweder aus dem Freundeskreis oder von deinen Mitspielern) und stelle sie vor dich. Die Teekanne schützt dich vor dem Effekt anderer Karten (siehe *Die Funktion der Teekanne*).



Tapir – Gib ein Tier von deiner Hand nach links weiter. Lege das gewählte Tier verdeckt auf den Tisch und schiebe es der Person zu deiner Linken zu. Sie muss die Karte nun auf die Hand nehmen – es sei denn, vor ihr befindet sich gerade die Teekanne. In diesem Fall darf sie das Tier zur nächsten Person in Spielerreihenfolge weiterschieben (siehe *Die Funktion der Teekanne*).

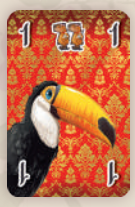


Ameisenbär – Bestimme, wer von den Mitspielenden einen Cookie mit dem Wert 1 in den **allgemeinen Vorrat zurückgeben** muss.

ACHTUNG
Ihr könnt durch den Effekt des **Ameisenbären nicht den letzten Cookie** in eurem Besitz verlieren. Spielt ihr den Ameisenbären, dürft ihr dessen Effekt nicht bei Mitspielenden einsetzen, die nur noch einen Cookie besitzen.




Kapuzineräffchen – Bewege die Capybara-Figur im Uhrzeigersinn **auf das nächste Freundeskreisplättchen** und nutze dessen Sonderfähigkeit wie unten beschrieben.

Tukan – Bewege die Capybara-Figur im Uhrzeigersinn **auf das übernächste Freundeskreisplättchen** und nutze dessen Sonderfähigkeit wie unten beschrieben.



UNTERSTÜTZUNG AUS DEM FREUNDESKREIS

Immer, wenn ihr die Capybara-Figur auf dem Freundeskreis mit einem **Kapuzineräffchen** oder einem **Tukan** bewegt, aktiviert ihr die Sonderfähigkeit des Plättchens bzw. Tieres, auf dem die Capybara-Figur ihre Bewegung beendet hat.



Die Tiere der Freundeskreisplättchen entsprechen (bis auf eine Ausnahme) denen der Tierkarten: **Tapir, Meeresschildkröte, Gürteltier, Faultier, Kapuzineräffchen** und **Tukan**. Sie haben dieselben Sonderfähigkeiten wie die Tiere auf den Karten.



Die Sonderfähigkeit des **Ameisenbären** allerdings verstärkt sich im Freundeskreis und gilt hier **für alle Mitspielenden**. Das bedeutet, dass alle von euch (außer der Person, die die Capybara-Figur auf das Ameisenbär-Plättchen bewegt hat) einen Cookie mit dem Wert 1 in den allgemeinen Vorrat zurückgeben müssen. Aber auch hier gilt die Regel, dass man **den letzten Cookie** nicht auf diese Weise verlieren kann.



Das achte Plättchen zeigt den **Cookie-Teller**. Wenn die Capybara-Figur in deinem Zug ihre Bewegung auf dem Cookie-Teller beendet, machst du Folgendes:
- Decke die oberste Karte des Nachziehstapels auf und wirf sie offen daneben ab.
- Nimm dir aus dem allgemeinen Vorrat **so viele Cookies, wie der Wert der aufgedeckten Karte angibt**, und lege die Cookies auf deiner Klubkarte ab.



CAPYBARA-KARTE



Die Capybara-Karte ist, wie das Tier selbst, einzigartig. Aufgrund ihres besonderen Wertes (7) kann sie auf keinen der beiden offenen Ablagestapel gespielt werden (da es keine Karte mit dem Wert 6 im Spiel gibt). Capybaras bleiben so lange auf eurer Hand, bis ihr sie mit Hilfe der Sonderfähigkeit eines **Tapirs** oder einer **Meeresschildkröte** an Mitspieler weiterreicht oder neben dem Nachziehstapel abwerft. Bei einer Wertung verschlingt ein Capybara von eurer Hand Cookies mit einem Gesamtwert von 7.

DIE FUNKTION DER TEEKANNE



Die wohltuende Wirkung von Tee ist traditionell bekannt – er fördert die Konzentration, reguliert den Cholesterin- und Blutzuckerspiegel und schützt darüber hinaus nachweislich vor gewissen Auswirkungen bestimmter Sonderfähigkeiten in diesem Spiel!

Wenn du die Teekanne vor dir stehen hast, schützt sie dich auf folgende Weise vor den Sonderfähigkeiten der Tiere:

- **Tapir** – Du darfst die Annahme der dir zugeschobenen Karte verweigern: Gib die Karte in Spielerreihenfolge weiter, ohne sie dir anzusehen. Anschließend stellst du dafür die Teekanne wieder in die Mitte des Kreises.
- **Ameisenbär** – Du darfst dich weigern, einen Cookie mit dem Wert 1 in den allgemeinen Vorrat zurückzulegen. Dafür stellst du die Teekanne wieder in die Mitte des Kreises.

In beiden Fällen darfst du auch entscheiden, auf die Funktion der Teekanne zu **verzichten** und diese bei dir zu behalten, um sie später ggf. effektiver einzusetzen. Wenn du die Teekanne behältst, kannst du die Sonderfähigkeiten von **Tapir** und **Ameisenbär** nicht abwehren. Bedenke jedoch, dass du die Teekanne jederzeit durch ausgespielte **Faultiere** verlieren kannst.

RUNDENENDE

Die Runde endet **sofort**, wenn jemand von euch

1) entweder **das letzte Tier von der Hand** auf einen der Ablagestapel spielt (in diesem Fall wird die **Sonderfähigkeit** des Tieres **nicht aktiviert),**

2) oder das letzte Tier von der Hand durch die Sonderfähigkeit des Tapirs weiterreicht und so los wird.

Wenn es dir gelungen ist, eine Runde auf diese Weise zu beenden, deckst du die oberste Tierkarte vom Nachziehstapel auf und wirfst sie offen neben dem Nachziehstapel ab. Du nimmst dir aus dem allgemeinen Vorrat so **viele Cookies, wie der Wert der aufgedeckten Tierkarte angibt,** und legst sie auf deiner Klubkarte ab. Sollte in diesem Moment die **Teekanne** vor dir stehen, stellst du sie zurück in die Mitte des Kreises.

Deine Mitspieler hingegen ermitteln, wie viele Cookies die Tiere auf ihrer Hand nun verspeisen.

WERTUNG DER NICHT AUSGESPIELTEN HANDKARTEN

Rundenende – Aufnahmestopp! Aufgrund zu großen Andrangs können zurzeit keine weiteren Klubmitglieder aufgenommen werden. Die große Enttäuschung für die Tiere, die auf eurer Hand verblieben sind, könnt ihr als gute Gastgeber jetzt nur noch mit der Ausgabe ofenfrischer Cookies mildern. (Wenn du es aber irgendwann schaffen solltest, für alle Tiere von deiner Hand einen passenden Platz zu finden, ist natürlich bei diesen die Freude groß, so dass sie dir dafür gerne mit deinen Lieblingscookies danken.)

Alle, die bei einer Wertung noch Tiere auf der Hand haben, nehmen jeweils **von jeder Tierart die Karte mit dem höchsten Wert** und legen sie vor sich aus. Die übrigen Karten werden neben dem Nachziehstapel abgeworfen. Wer bei einer Wertung ein oder mehrere **Capybaras** auf der Hand hat, legt nur eines davon vor sich ab. Die restlichen Capybaras werden ebenfalls offen neben dem Nachziehstapel abgeworfen.

Nun gebt ihr so **viele Cookies** in den allgemeinen Vorrat zurück, **wie die Summe der vor euch ausliegenden Karten ergibt**. Wer nicht mehr genügend Cookies auf seiner Klubkarte hat, gibt so viele Cookies ab, wie noch dort liegen.

Beispiel

*1) **Adam** hat eine Meeresschildkröte auf einen der Ablagestapel gespielt. Da dies das letzte Tier von seiner Hand war, wird dessen Sonderfähigkeit ignoriert und die Runde endet.*

*2) **Adam** deckt die oberste Karte vom Nachziehstapel auf – das aufgedeckte Faultier bringt ihm zwei Cookies mit dem Wert 1.*

3) Alle anderen legen von jeder Tierart jeweils die Karte mit dem höchsten Wert vor sich aus und werfen alle übrigen Karten ab.

*- **Paula** hat noch zwei Kapuzineräffchen mit den Werten 2 und 4 auf der Hand. Daher legt **Paula** Cookies im Gesamtwert von 4 in den allgemeinen Vorrat.*

*- **Tanja** hat noch drei Karten auf der Hand: einen Ameisenbären mit dem Wert 2, einen Tukan mit dem Wert 1 und ein Gürteltier mit dem Wert 3. Jede Karte ist also die höchste der jeweiligen Tierart, so dass **Tanja** Cookies im Wert von 6 in den allgemeinen Vorrat legen muss.*

*- **Tom** hat am Ende ebenfalls drei Karten übrig: ein Faultier mit dem Wert 1 und zwei Capybara-Karten mit dem Wert 7. Da nur eine der Capybara-Karten gewertet wird, muss **Tom** insgesamt Cookies im Wert von 8 in den allgemeinen Vorrat legen.*



NEUE RUNDE

Solange alle von euch noch mindestens einen Cookie besitzen, nachdem ihr die Tiere von eurer Hand mit Cookies bewirtet habt, beginnt eine neue Runde.

Lasst jeweils die oberste Tierkarte der beiden offenen Ablagestapel im Freundeskreis liegen und mischt ansonsten alle übrigen Karten zu einem neuen Nachziehstapel (die Karten aus den Ablagestapeln, die abgeworfenen Karten und die gewerteten Handkarten). Danach erhält jeder von euch wieder 7 Karten auf die Hand.

ACHTUNG
Solltet ihr den Nachziehstapel während einer Runde aufbrauchen, nehmt ihr aus dem Freundeskreis alle Tierkarten bis auf die jeweils oberste Karte der beiden Ablagestapel (die ihr dort liegen lasst) sowie die abgeworfenen Tierkarten und mischt sie zu einem neuen Nachziehstapel. (Die Tiere auf eurer Hand behaltet ihr.) Danach fahrt ihr regelgemäß fort.

Die neue Runde beginnt, wer zu diesem Zeitpunkt die die wenigsten Cookies besitzt. Bei Gleichstand entscheidet ihr zufällig, wer von den am Gleichstand Beteiligten beginnen darf.

SPIELENDE

Sobald jemand (oder auch mehrere) von euch nach der Wertung einer Runde keine Cookies mehr auf der Klubkarte hat, endet das Spiel.

Wer jetzt **die meisten Cookies** besitzt, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen die hieran Beteiligten gemeinsam, da das soziale Miteinander bei den Capybaras bekanntlich einen besonderen Stellenwert hat.

Autor: *Reiner Knizia*
Illustration: *Michał Ambrzykowski*
Entwicklung: *Adam Bukowski, Paulina Kortas, Tomasz Czerwiński, Agnieszka Walczak*
Grafik: *Tatsiana Korbut, Iwona Murawska*
Technische Entwicklung: *Grzegorz Traczykowski*
Übersetzung: *E. de Haan*

Reiner Knizia dankt allen Testern, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben, insbesondere Karen Easteal, Andreas Stamer, Stefan Willkofer und Peter Wimmer. Ein besonderer Dank geht an Jens Jahnke und Britta Stöckmann für ihre wesentlichen Beiträge zur Gestaltung des Spiels.







02718

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia,
Poland
www.trefl.com

© 2024 Dr. Reiner Knizia. All rights reserved.