

ANANSI

Manche sagen Anansi sei ein Schwindler – auf jeden Fall ist er eine Spinne und manchmal sogar ein Mensch. Doch lasst mich euch erzählen, warum er auch der „Hüter der Geschichten“ genannt wird.

Eines Tages beschloss Anansi sämtliche Geschichten besitzen zu wollen, um der Weiseste von allen zu werden. Nach vielen Jahren hatte er sein Ziel erreicht, doch er fühlte sich kein bisschen weiser als zuvor. Schließlich erkannte er, dass wahre Weisheit nicht erlangt wird, indem man sie für sich behält. Also entschied Anansi seine Geschichten mit den Menschen zu teilen, um sie zu inspirieren. Und ob ihr es glaubt oder nicht, so ist dieses Spiel entstanden!

SPIELMATERIAL



3 Trumpf-Karten

42 Story-Karten

● 1-14 Leopard

● 1-14 Hornisse

● 1-14 Schlange



15 Trickster-
bonus-Karten
je 5 mit den
Werten 2, 4 und 7



36 Zuhörer-Karten

vorne:
inspiriert

hinten:
uninspiriert

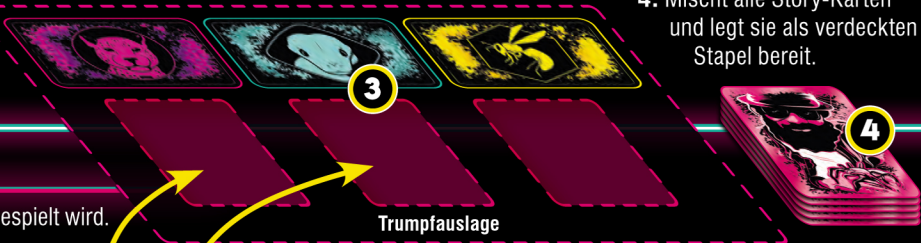
SPIEL AUFBAU

1. Legt die 36 Zuhörer-Karten mit der uninspirierten Seite nach oben als Vorratsstapel bereit.
2. Legt die 15 Tricksterbonus-Karten nach Werten getrennt daneben.



3. Legt darunter die 3 Trumpf-Karten in beliebiger Reihenfolge quer nebeneinander. Sie bilden die Trumpfauslage.

4. Mischt alle Story-Karten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.



SPIEL ABLAUF

Anansi ist ein Stichspiel, das über 3 Runden gespielt wird.

VORBEREITUNG

Mischt vor jeder Runde alle Story-Karten und zieht davon 2 Karten. Legt diese offen unterhalb der farblich entsprechenden Trumpf-Karte in die Auslage.

Teilt anschließend je nach Spielerzahl die restlichen Story-Karten verdeckt an die Spieler aus:

- **3 Spieler:** Jeder erhält 10 Karten.
Legt die 10 übrigen Karten offen **neben** die Trumpfauslage, sodass jede Karte zu erkennen ist. Diese Karten sind allen Spielern bekannt und sind für diese Runde aus dem Spiel.
- **4 Spieler:** Jeder erhält 10 Karten.
- **5 Spieler:** Jeder erhält 8 Karten.

Die Spieler nehmen ihre Karten auf die Hand. Die Anzahl der Handkarten pro Spieler entspricht der Anzahl der Stiche in jeder Runde.



DIE TRUMPFAUSLAGE

Die Farbe mit den meisten Karten in der Trumpfauslage ist die aktuelle Trumpffarbe. Bei Gleichstand ist es die davon am weitesten links liegende Farbe. Legt die Karten in der Trumpfauslage leicht versetzt untereinander, sodass die Anzahl und Werte der Karten jeder Farbe gut zu erkennen sind.



Hinweis: Die Trumpffarbe kann sich im Spielverlauf ändern, wenn weitere Karten in die Trumpfauslage gelegt werden.

ABLAUF EINES STICHS

Der jüngste Spieler wird zum Startspieler der 1. Runde und eröffnet den 1. Stich.

Wer einen Stich eröffnet, **muss** 1 beliebige seiner Handkarten anspielen und offen in die Tischmitte legen.

Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, muss entweder **1 Karte in den Stich spielen** oder **Zuhörer anwerben**.

• 1 Karte in den Stich spielen

Du musst 1 deiner Handkarten mit derselben Farbe wie die angespielte Karte offen in die Tischmitte legen.

Wichtig: Hast du keine Karte dieser Farbe, **musst** du eine Karte in der **Trumpffarbe** spielen. Falls du ebenfalls keine Karte in der Trumpffarbe hast, spiele eine Karte einer beliebigen Farbe.

• Zuhörer anwerben

Anstatt 1 Karte in den Stich zu spielen, legst du 1 **beliebige** deiner Handkarten offen vor dir aus. Lege sie quer, um anzuzeigen, dass sie nicht Teil des Stichs ist.

Nimm anschließend so viele Zuhörer-Karten vom Vorrat, wie auf deiner gerade gelegten Karte durch die Kopfsymbole angegeben (2, 1 oder keine). Lege sie mit der uninspirierten Seite nach oben vor dir ab.



Wichtig: Bei 3 oder 4 Spielern darf nur 1 Spieler pro Stich Zuhörer anwerben. Im Spiel zu fünft dürfen bis zu 2 Spieler pro Stich Zuhörer anwerben. Alle anderen Spieler müssen 1 Karte in den Stich spielen. Der Spieler, der den Stich eröffnet, kann keine Zuhörer anwerben!

4

AUSWERTUNG EINES STICHS

Nachdem jeder Spieler 1 Karte in den Stich gespielt oder Zuhörer angeworben hat, wird der Stich ausgewertet:

- Wurde kein Trumpf gespielt, gewinnt die höchste Karte der angespielten Farbe den Stich.
- Wurde mindestens ein Trumpf gespielt, gewinnt die höchste Karte in der Trumpffarbe den Stich.

Der Spieler, der die höchste Karte der entsprechenden Farbe gespielt hat, macht den Stich und legt alle Karten des Stichs als verdeckten Storystapel vor sich ab.

Wichtig: Karten, die gelegt wurden, um Zuhörer anzuwerben, sind nicht Teil des Stichs und spielen für die Auswertung keine Rolle!

Machst du in einer Runde mehr als einen Stich, lege die jeweiligen Storystapel getrennt voneinander ab.



Nachdem der Stich ausgewertet wurde, legen der oder die Spieler, die sich zum Anwerben von Zuhörern entschieden haben, ihre vor sich ausgelegte Karte in die Trumpfauslage. Legt sie unterhalb der farblich entsprechenden Trumpfkarte. Dadurch kann sich die Trumpffarbe für den nächsten Stich ändern (siehe **DIE TRUMPPFAUSLAGE** auf Seite 3)!

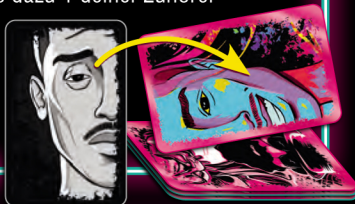
Anschließend spielt der Spieler, der diesen Stich gemacht hat, eine neue Karte an und eröffnet damit den nächsten Stich.

Schlange ist jetzt Trumpf

5

ZUHÖRER INSPIRIEREN

Während einer Runde kannst du deine Zuhörer jederzeit mit Geschichten inspirieren. Drehe dazu 1 deiner Zuhörer-Karten auf die inspirierte Seite und lege sie auf 1 deiner Storystapel. Auf jedem Storystapel darf nur 1 Zuhörer-Karte liegen.



RUNDENENDE

Die Runde endet nach der Auswertung des Stichs, in dem alle ihre letzte Handkarte gespielt haben. Ihr dürft gegebenenfalls noch Zuhörer inspirieren, bevor die Runde gewertet wird:

- Hast du Zuhörer, die nicht inspiriert wurden, also **mehr Zuhörer-Karten als Storystapel**, darfst du keine Zuhörer werten: Lege alle Zuhörer-Karten, die du in dieser Runde bekommen hast, zurück in den Vorrat.



- Hast du alle deine Zuhörer inspiriert, aber hast noch **Storystapel ohne Zuhörer-Karte**, darfst du deine Zuhörer werten: Lege alle Zuhörer-Karten, die du in dieser Runde bekommen hast, neben dich auf deinen Wertungsstapel. Jede dieser Zuhörer-Karten ist bei Spielende 1 Punkt wert.



- Hast du alle deine Zuhörer inspiriert und hast **genauso viele Zuhörer-Karten wie Storystapel**, darfst du deine Zuhörer werten (siehe zuvor). Zusätzlich erhältst du 1 Tricksterbonus-Karte und legst sie auf deinen Wertungsstapel. Der Wert der Tricksterbonus-Karte ist abhängig von der jeweiligen Runde:

1. Runde	2 Punkte
2. Runde	4 Punkte
3. Runde	7 Punkte



Wichtig: Du bekommst den Tricksterbonus auch dann, wenn du gar keine Zuhörer-Karten und keine Storystapel hast!

Der Spieler, der den letzten Stich dieser Runde gemacht hat, wird zum Startspieler der nächsten Runde.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der Wertung der 3. Runde. Die Spieler zählen jetzt die Punkte auf ihren Wertungsstapeln zusammen (die Anzahl der Zuhörer-Karten plus die Punkte auf den Tricksterbonus-Karten). Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige von ihnen, der die meisten Zuhörer-Karten besitzt. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

DOWNLOAD

Besucht uns online für Varianten und weiterführende Informationen:

- Anansi der Trickster
- Solo-Regeln
- 2-Spieler-Regeln
- Variante: Punktwettlauf



heidelbaer.de/anansi/

CREDITS

Autoren: Cyril Blondel & Jim Dratwa

Illustration: Dayo Baiyegunhi, Emmanuel Mdlalose

Grafikdesign: Annika Brüning

Redaktion: Matthias Wagner

Herausgeber: Heiko Eller-Bilz

Unter Mitarbeit von: Marina Fahrenbach, Roland Goslar, Sabine Machaczek

Besonderer Dank an: Niklas Bungardt, Tim Leuftink, Andrea und Dennis Mohra und all unsere Freunde und Testspieler

Dankesworte der Autoren:

Vielen Dank an alle Testspieler, Freunde, Eltern, unsere Partner und Kinder, jene, die Spiele und das Leben lieben, uns nur einen Abend oder für immer begleiten, Weggefährten auf Veranstaltungen (wir erinnern uns gerne an den Ludix-Wettbewerb, wo wir uns vor zehn Jahren trafen, lange bevor wir mit eben diesem Spiel gewannen) und an alle Künstlerkollegen, Autoren und Verleger (mit einem besonderen Gruß an das fantastische Team von HeidelBÄR Games). Spiele sind Abenteuer, erschließen neue Räume voller Möglichkeiten, sind soziales Miteinander, gemeinsames Erleben und Freude. Sie verzaubern, erfinden und gestalten die Welt immer wieder von Neuem. Auf das Leben, auf jeden Augenblick, auf die Ewigkeit!

– Jim & Cyril

WWW.HEIDELBAER.DE



© 2020 HeidelBÄR Games GmbH. Licensed by Blackrock Games. ANANSI, the HeidelBÄR Games logo and HeidelBÄR Games are TMs of HeidelBÄR Games GmbH. HeidelBÄR Games, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, Germany. Made in Poland. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 9 OR YOUNGER. Spielmaterial kann von Abbildung abweichen! Diese Information bitte aufbewahren.

