

Ein kleines, leckeres Push-your-Luck-Kartenspiel

Bonbon



Spielregel

 Bianca Papalardo

**ROLLIN
GOLEM**



 G. & S. Pedrazzoli

Einführung und Spielziel

In *Bonbon* versucht ihr, die leckersten Pralinen zu essen. In jeder Runde zieht ihr Pralinen (Karten), um sie zu naschen und Punkte zu sammeln. Aber passt auf, dass ihr euch mit den Bonbons nicht übernehmt (euer persönliches Limit überschreitet) oder dabei erwischt werdet, wie ihr Pralinen steht (das gemeinsame Limit überschreitet). Manche Pralinen haben nämlich spezielle Effekte, die eure Pläne ordentlich durcheinanderbringen können ...

Ihr müsst also wissen, wann ihr genug gegessen habt und der richtige Moment gekommen ist, aufzuhören.

In jeder Runde gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten einen Pralinenmarker. Der erste Spieler, der 3 Pralinenmarker bekommt, gewinnt die Partie.

Spielmaterial



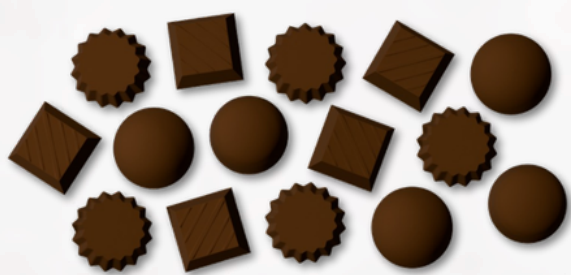
54 Pralinenkarten



6 Bonusplättchen



12 Punktmarker



15 Pralinenmarker

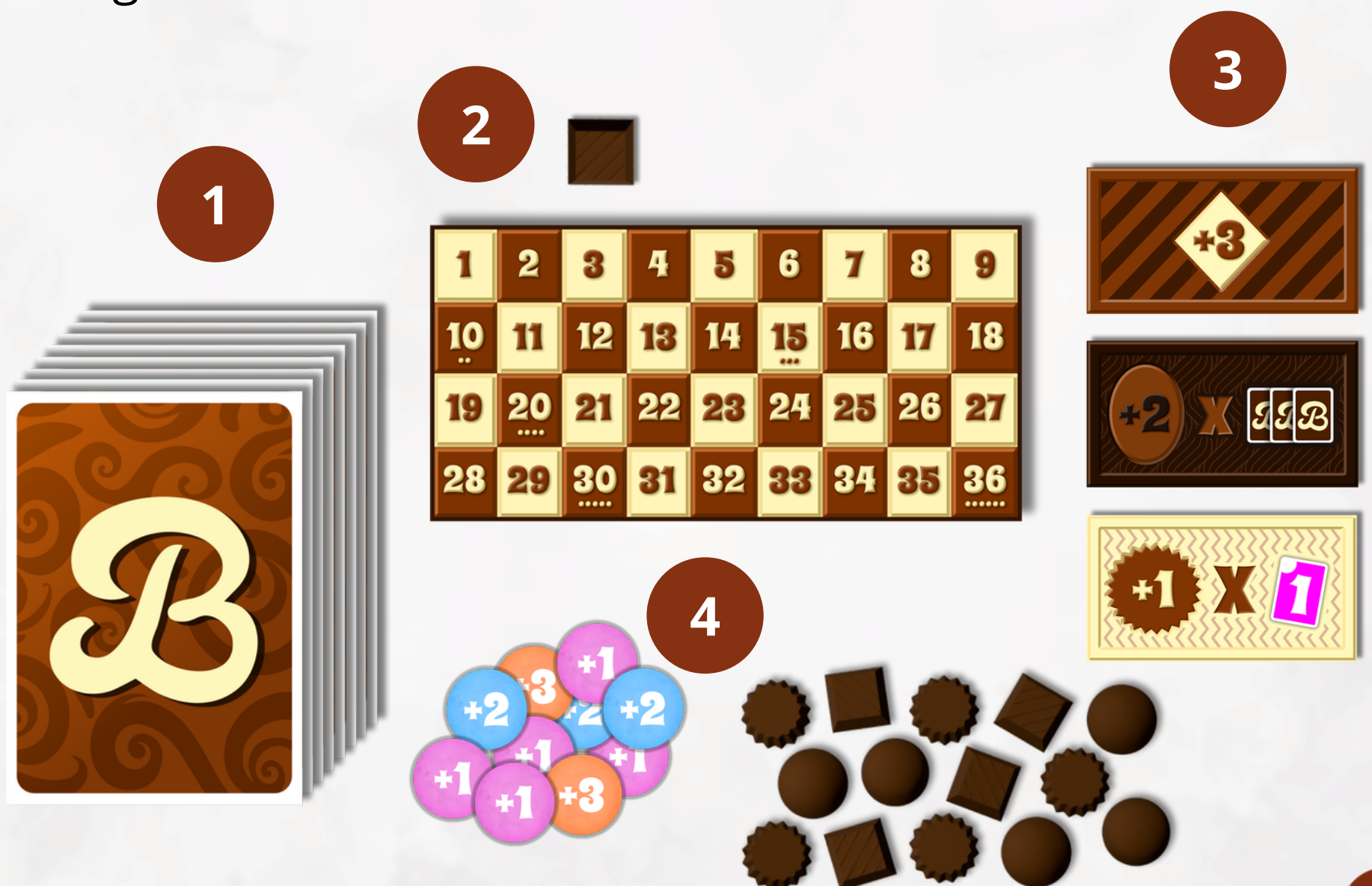


1 Gemeinschaftslimit-Karte

Aufbau

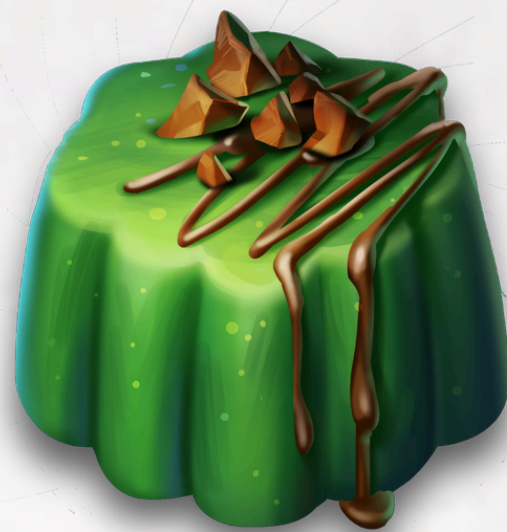
- 1 Mische alle Pralinenkarten und bildet daraus einen Nachziehstapel, der für alle Spieler gut erreichbar ist, mit den Karten verdeckt nach unten.
- 2 Lege die Gemeinschaftslimit-Karte so aus, dass alle Spieler sie gut sehen können, und platziere daneben einen Holzwürfel, der als Marker für das Gemeinschaftslimit dient.
- 3 Mische die Bonusplättchen und lege drei davon zufällig in die Nähe der Gemeinschaftslimit-Karte.
- 4 Lege die Pralinenmarker und die Punktmarker bereit, damit alle Spieler Zugriff darauf haben.

Der Spieler, der zuletzt Schokolade gegessen hat, beginnt die Partie.



Spielziel

Der Sieger muss insgesamt 3 Runden gewinnen.



Spielablauf

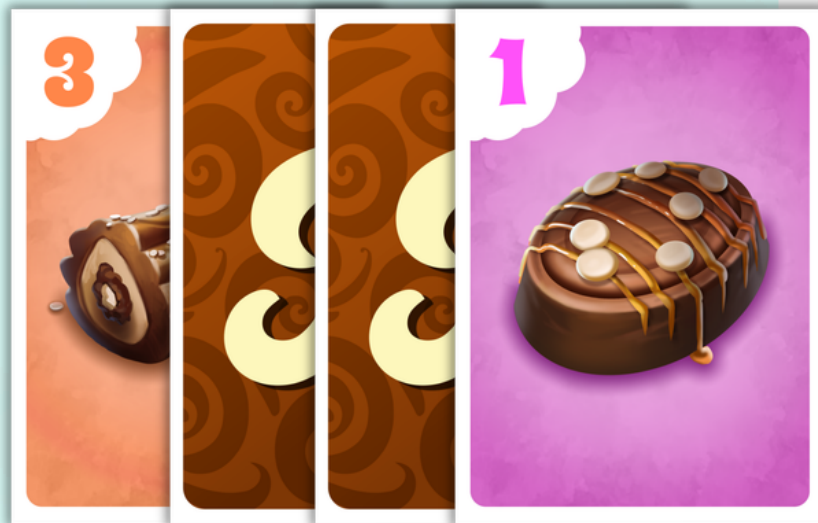
Das Spiel "Bonbon" wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde führt, beginnend beim Startspieler, jeder Spieler einen Zug aus. In seinem Zug kann jeder:

Spieler eine Karte ziehen oder **aussteigen.**

Nachdem ein Spieler eine Karte gezogen hat oder ausgestiegen ist, geht der Zug an den nächsten Spieler zu seiner Rechten weiter.

Eine Karte ziehen

Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel und lege sie offen oder verdeckt vor dir aus, rechts von der zuletzt gespielten Karte.



Achtung! Manche Karten zwingen dich dazu, sie offen zu spielen oder verdeckt gespielte Karten aufzudecken (**siehe Spezialkarten**).

Die Karten haben einen aufgedruckten Wert, der für die Wertung dieser Runde zählt. Außerdem beeinflussen die offen ausgespielten Karten zwei Grenzen, die jederzeit eingehalten werden müssen: das **persönliche Limit** und das **Gemeinschaftslimit**.

Persönliches Limit

Der Wert der offen ausgespielten Karten eines Spielers darf **nie höher als 10** sein. Wenn ein Spieler mit einer neu ausgespielten Karte dieses Limit übersteigt, scheidet er sofort aus der Runde aus.

Beispiel



Der Wert der offen ausgespielten Karten dieses Spielers beträgt insgesamt 10, er hat sein persönliches Limit also noch nicht überschritten. Als er wieder an der Reihe ist, entscheidet er sich, eine Karte zu ziehen. Leider zwingt ihn die gezogene Karte dazu, sie offen zu spielen – dadurch überschreitet er sein persönliches Limit und scheidet aus der Runde aus.

Gemeinschaftslimit

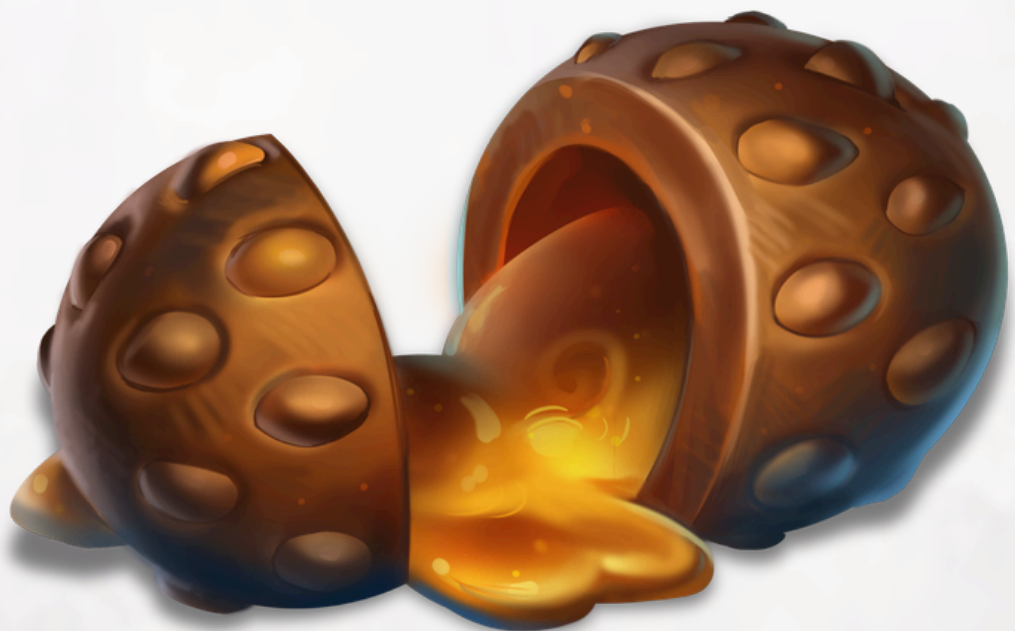
Der Gesamtwert aller **offen** ausgespielten Karten aller Spieler darf das Gemeinschaftslimit nicht überschreiten. Dieses Limit hängt von der Anzahl der Spieler ab.

<i>Spieler</i>	2	3	4	5	6
<i>Punkte</i>	10	15	20	30	36

Wenn ein Spieler eine Karte offen ausspielt, bewegt er den Marker auf der Gemeinschaftslimit-Karte um so viele Felder vor, wie der Wert der Karte angibt.

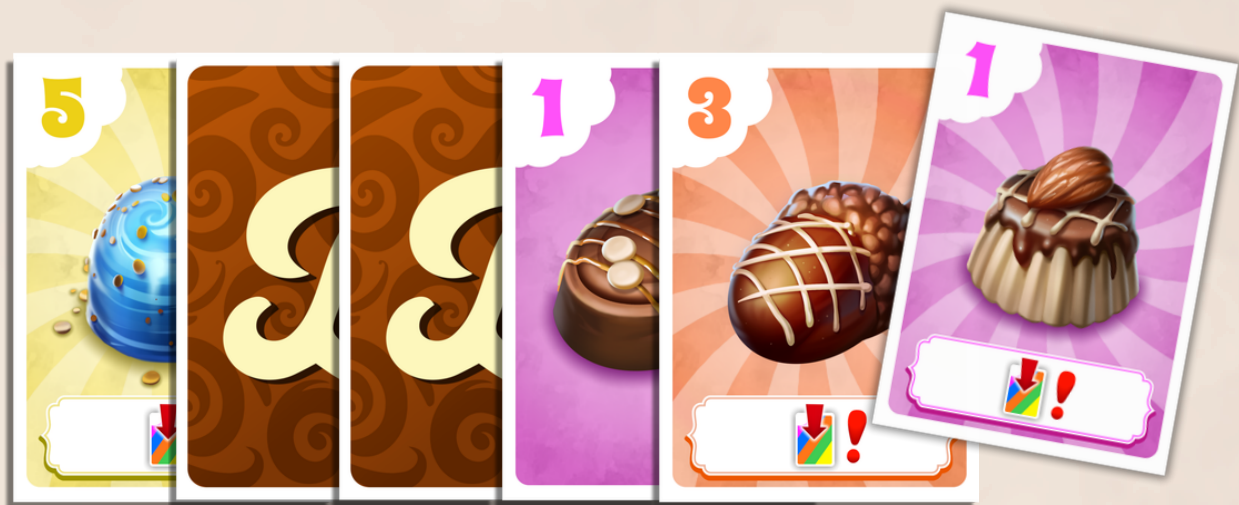
Sobald das Gemeinschaftslimit überschritten wird, endet die Runde sofort und der aktive Spieler scheidet aus der Runde aus.

Die übrigen Spieler, die nicht ausgestiegen sind, müssen ihre zuletzt verdeckt gespielte Karte abwerfen. Sie wiederholen diesen Vorgang so lange, bis sie bei ihrer zuletzt offen ausgespielten Karte angekommen sind.



Beispiel

1



Ana zieht eine **1**, die sie **offen** ausspielen muss. Durch das Ausspielen steigt der Gesamtwert aller offen liegenden Karten auf **16** und überschreitet damit das Gemeinschaftslimit, das in einer Partie zu dritt bei **15** liegt. Die Runde endet sofort und Ana scheidet aus.

2



Juan ist bereits ausgestiegen, daher muss er keine Karten abwerfen.

3



Cris hingegen ist noch nicht ausgestiegen, also muss sie ihre zuletzt **verdeckt** gespielte Karte abwerfen. Da auch die nächste verdeckt gespielt wurde, muss sie ebenfalls weg. Sie wiederholt diesen Vorgang, bis sie bei ihrer zuletzt **offen** gespielten Karte angekommen ist – der **4**.

Aussteigen

Wenn du dich entscheidest auszusteigen, ziehst du in der laufenden Runde **keine weiteren Karten** und wartest, bis die Runde endet, um deine Punktzahl aufzudecken.

Der **erste Spieler**, der in einer Runde aussteigt, darf **eines der drei verfügbaren Bonusplättchen** auswählen. Dieses gibt ihm in der Wertungsphase zusätzliche Punkte.

Rundenende

Eine Runde endet sofort, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

- Alle Spieler sind ausgestiegen oder wurden disqualifiziert.
- Das Gemeinschaftslimit wird überschritten

Im Anschluss führt ihr die Wertung durch, um den Gewinner der Runde zu bestimmen (siehe **Wertung**). Der Gewinner erhält eine **Praline**.

Wenn ein Spieler seine dritte Praline erhält, gewinnt er die Partie. Falls das nicht der Fall ist:

- Ersetzt das Bonusplättchen, das der erste ausgestiegene Spieler gewählt hat, durch ein neues.
- Gebt alle Karten zurück in den Nachziehstapel und mischt ihn.
- Beginnt eine neue Runde. Startspieler ist derjenige, der in der vorherigen Runde als Letzter eine Karte gezogen hat.

Wertung

Am Ende der Runde erhalten alle Spieler, die **nicht disqualifiziert** wurden, Punkte wie folgt:

- Für jedes Set aus **aufeinanderfolgenden verdeckt** gespielten Karten erhältst du so viele Punkte wie die Anzahl der Karten **minus 1**. Nimm entsprechend viele Punktmarker.
- Decke alle deine verdeckt gespielten Karten auf und addiere den Wert **aller** Karten, die du in dieser Runde gespielt hast.
- Der Spieler, der als Erster ausgestiegen ist, erhält zusätzlich die Punkte des Bonusplättchens, das er bei seinem Aussteigen genommen hat.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Runde und erhält **eine Praline**. In Partien zu **5 oder 6 Spielern** erhalten die **beiden Spieler** mit den meisten Punkten eine Praline.

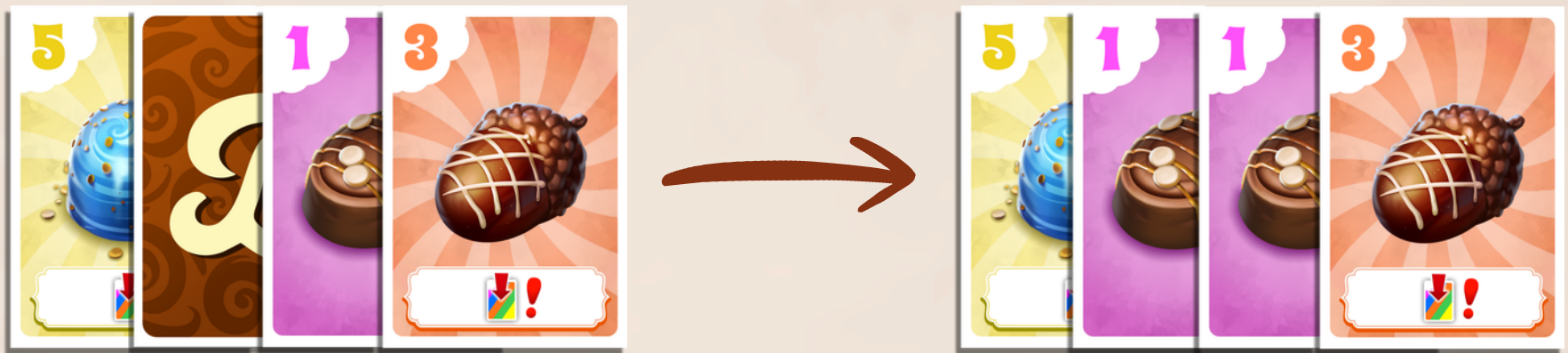
Bei Gleichstand gewinnt:

- Der Spieler, der **mehr Karten** gespielt hat (0er zählen nicht).
- Der Spieler, der **mehr Karten offen** gespielt hat.

Falls der Gleichstand noch immer anhält, gewinnen **alle** betroffenen Spieler die Runde.

Das **persönliche Limit** eines Spielers wird um 1 Punkt pro Praline, die er besitzt, reduziert.

Beispiel



Lucía hat nur eine Karte verdeckt gespielt, daher erhält sie keinen Punktmarker. Sie dreht ihre verdeckte Karte um und addiert den Wert all ihrer Karten. Insgesamt kommt sie auf 10 Punkte.



Nico hat zwei verdeckt gespielte Karten direkt hintereinander, daher nimmt er einen 1-Punkt-Marker. Dann deckt er seine verdeckten Karten auf und addiert den Wert all seiner Karten (9). Außerdem erhält er die Punkte des Bonusplättchens, das er gewählt hat, weil er als Erster ausgestiegen ist (3). Insgesamt kommt Nico auf 13 Punkte.



Sofía hat drei verdeckt gespielte Karten hintereinander und nimmt deshalb einen 2-Punkte-Marker. Dann dreht sie ihre verdeckten Karten um und addiert den Wert all ihrer Karten (11). Insgesamt kommt sie ebenfalls auf 13 Punkte, aber da sie mehr Karten gespielt hat als Nico, gewinnt Sofía diese Runde und nimmt eine Praline. Ihr persönliches Limit beträgt nun 9 Punkte.

Spezialkarten

Nuller

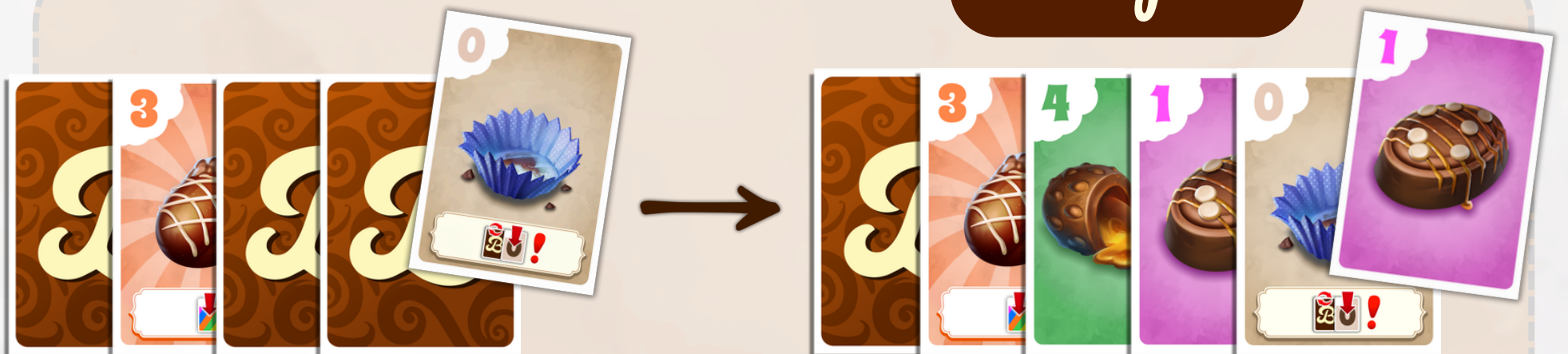
Nuller müssen offen ausgespielt werden. Wenn du einen Nuller neben eine oder mehrere verdeckt liegende Karten spielst, bist du verpflichtet, diese Karten aufzudecken – und zwar so lange, bis du bei deiner zuletzt offenen gespielten Karte angekommen bist.

Die Karten, die durch das Ausspielen eines Nullers aufgedeckt werden, beeinflussen **dein persönliches Limit** und das **Gemeinschaftslimit**.

Nachdem du einen Nuller ausgespielt hast, darfst du **sofort einen weiteren Zug** machen.



Beispiel



*Dieser Spieler zieht einen Nuller. Er muss ihn offen ausspielen, und da seine letzte Karte verdeckt gespielt wurde, muss er sie aufdecken und bewegt den Marker des **Gemeinschaftslimits** um 1 Feld vor. Da auch die nächste Karte verdeckt war, muss er sie ebenfalls aufdecken; dadurch wird der Marker um 4 Felder weiterbewegt. Die darauf folgende Karte wurde offen gespielt, also stoppt der Effekt hier. Anschließend entscheidet er sich, eine weitere Karte zu ziehen und offen auszuspielen. Der Wert seiner offen liegenden Karten beträgt nun 9, sodass er sein **persönliches Limit** von 10 noch nicht überschreitet.*

Offen spielen - Pflicht

Diese Karten müssen immer offen ausgespielt werden.



Spezialeffekte

Einige Karten erlauben dir einen **Spezialeffect**, aber nur, wenn du sie **offen** ausspielst.

Spieler, die bereits ausgestiegen sind, können **nicht** Ziel eines dieser Effekte sein.

Hier seht ihr ihre Effekte im Einzelnen:



Wenn du diese Karte offen spielst, darfst du sofort aussteigen und dir eines der verfügbaren Bonusplättchen nehmen – auch dann, wenn du nicht der erste Spieler bist, der aussteigt.

Wenn du diese Karte offen spielst, darfst du eine verdeckte Karte eines anderen Spielers aufdecken. Der Wert dieser Karte zählt für beide Limits. Überschreitet sein persönliches Limit er scheidet aus. Wird hingegen das Gemeinschaftslimit überschritten du scheidest aus. Hat die aufgedeckte Karte einen Spezialeffect, wird dieser nicht ausgeführt.



Wenn du diese Karte offen spielst, darfst du zwei beliebige Karten (einschließlich dieser Karte) zwischen zwei Spielern tauschen, dich selbst eingeschlossen.

Wenn du diese Karte offen spielst, darfst du nach dem Ausspielen eine weitere Karte ziehen.



Wenn du diese Karte offen spielst, darfst du eine offen liegende Karte eines beliebigen Spielers – auch deine eigene – verdeckt drehen.

Wertung der Bonusplättchen



Gibt 3 Punkte.

Gibt 1 Punkt für jede Nuller-Karte, die du in dieser Runde gespielt hast.



Gibt 1 Punkt für jede offen liegende Karte, die du in dieser Runde gespielt hast (Nuller zählen nicht).

Gibt 1 Punkt für jede Karte mit dem Wert 1, die du in dieser Runde gespielt hast.



Gibt 2 Punkte für jedes Set aus verdeckt gespielten Karten, das du in dieser Runde gebildet hast.

Gibt 1 Punkt für jede Karte mit einer unterschiedlichen Illustration, die du in dieser Runde gespielt hast (Nuller zählen nicht).



Rundenübersicht

Spielerzug

- Eine Karte ziehen
- Aussteigen

Rundenende prüfen

- Gemeinschaftslimit überschritten
- Alle Spieler sind ausgestiegen / disqualifiziert

Wertung

- Sets aus verdeckt gespielten Karten
- Gespielte Karten
- Bonusplättchen

Credits

Spieldesign: **G & S Pedrazzoli**

Illustration: **Bianca Papalardo**

Grafikdesign: **Santiago Pedrazzoli**

Projektleitung: **Gonzalo Pedrazzoli**

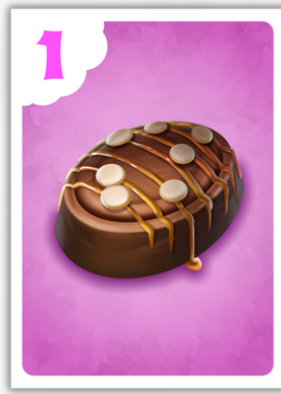
Produktionsleitung: **Agustín Pedrazzoli**

Herausgegeben und vertrieben von **ROLLIN GOLEM**

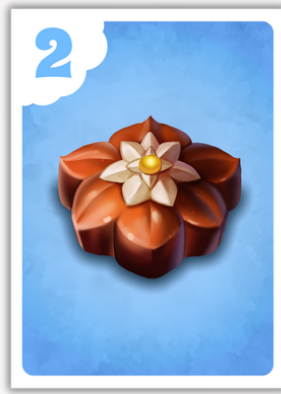


Kartenzusammensetzung

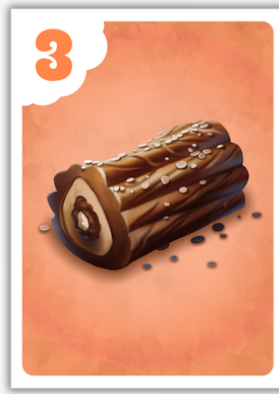
29 normale Karten



x8



x8



x8



x3



x2

8 Karten mit Pflicht zum offenen Ausspielen



x2



x2



x2



x1



x1

10 **Spezialkarten** (2 von jedem Typ)



7 Nuller

