



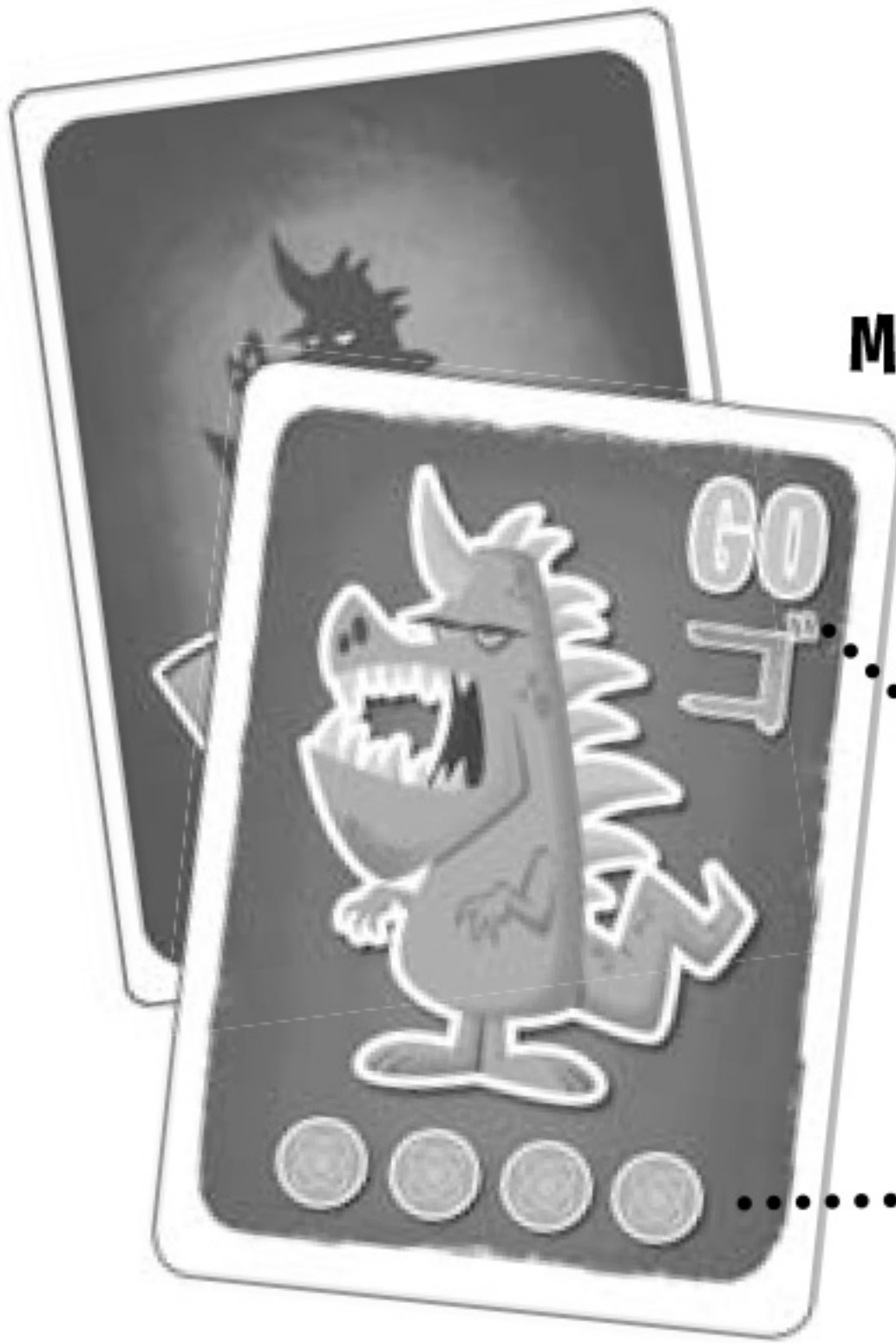
ÜBERBLICK

RARRR!! ist ein Kartenspiel mit Erd-erschütternden Kämpfen zwischen riesigen japanischen Film-monstern (kaiju). Jeder Spieler erschafft ein Monster, baut dessen Kräfte auf und kämpft dann gegen andere Monster, um das Recht, die größten Städte dieser Welt zu zerstören.



INHALT

12 Monster- Karten



Es gibt 8 schreckliche Monster in diesem Spiel! Jedes hat eine Silbe in japanisch, zusammen mit einer deutschsprachigen Entsprechung. Dazu zeigt die Karte noch die Startkräfte des jeweiligen Monsters.

Namens-Silbe (Deutsch und Japanisch)

Startkräfte des Monsters



Katakana-Karten werden gezogen um dein Monster zu vervollständigen. Zwei Katakana Karten neben der Monster-Karte vervollständigen seinen Namen und geben ihm zusätzliche Kräfte.

Namens-Silbe (Deutsch und Japanisch)

Zusätzliche Monster-Kräfte

24 Katakana- Karten



72 Kraft Karten

Die Spieler ziehen Kraft-Karten um ihr tobendes Monster anzuheizen, während es durch die Städte dieser Welt geht. Die Spieler wählen sorgfältig jene Karten aus, welche am Besten zu den Kräften ihres Monsters passen, und spielen diese schlau aus, da die 12 Kraft-Karten die gesamte Runde überdauern müssen.

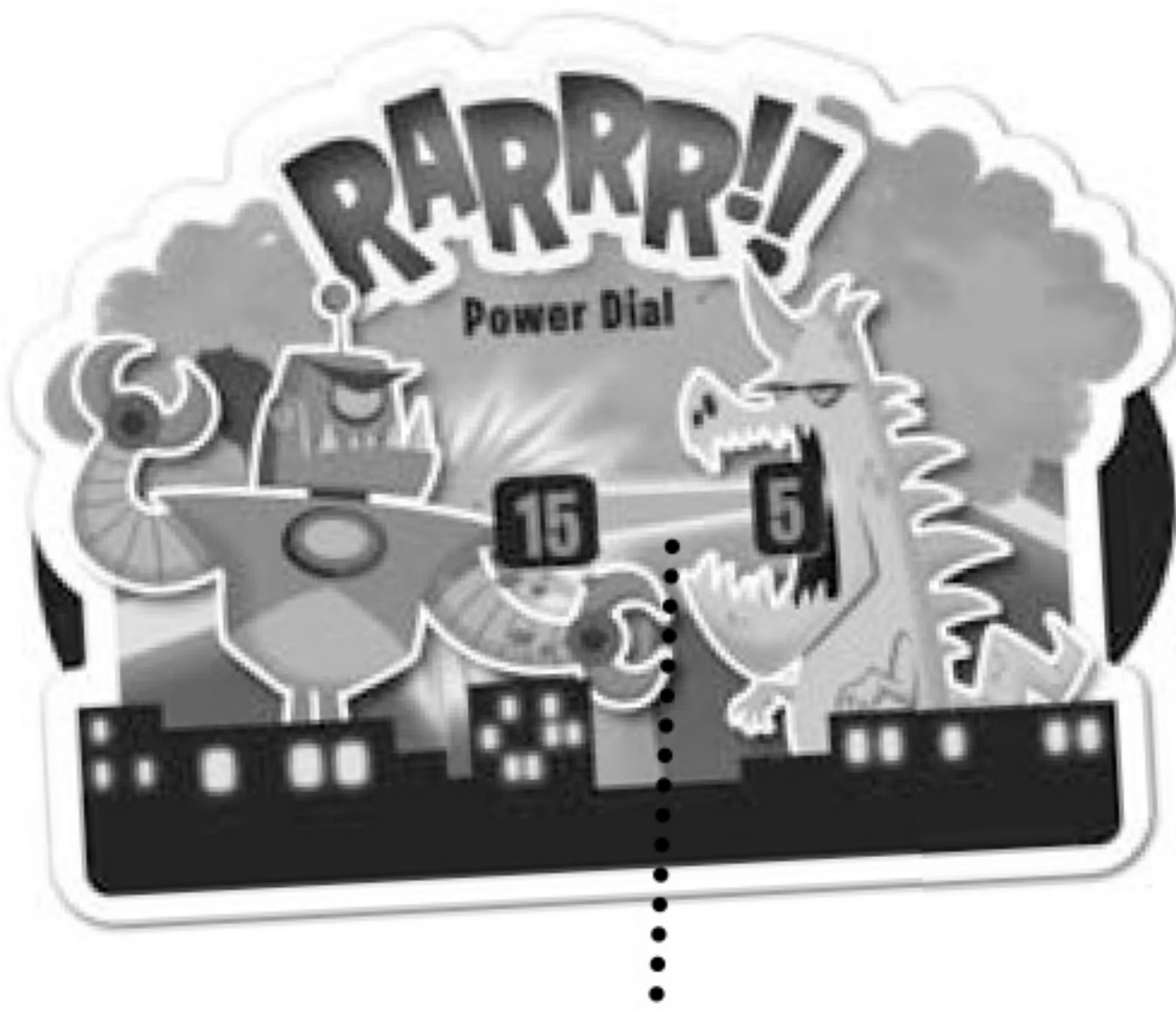




**24
Stadt-
Karten**

Die Monster kämpfen gegeneinander um Stadt-Karten für sich zu beanspruchen, um wiederum Sieg-Punkte zu bekommen. Der Gewinner ist derjenige Spieler, der nach der finalen Schlacht insgesamt die meisten Siegpunkte erhalten hat. Jede Stadt-Karte hat einen bestimmten Wert an Sieg-Punkten, zusammen mit einer bestimmten Farbe und Symbol, so wie ein Kraft-Resistenz Symbol, welches seine Bedeutung in den Erweiterten Regeln findet.

6 Kraft-Würfel



Kraft, die in diesem Kampf eingesetzt wurde
(Hier 155)

Die Kraft-Würfel werden benutzt, um die Menge an Kraft festzuhalten, die dein Monster zum jetzigen Kampf beigetragen hat. Der linke (10er) Würfel hat die Werte 0-15, die linke (1er) Seite hat die Werte 0-9. Um mehr als 159 Kraft zu zeigen (das Maximum des Würfels) addiere einfach 100 zu dem Wert, den der Würfel anzeigt.

18 Kraft-Booster

Am Anfang jeden Spiels, erhält jeder Spieler ein Set von Kraft-Boostern (Werte 1, 2 und 3). Diese können zu jedem Set gespielter Karten in jedem Kampf hinzugefügt werden und werden zu dem Kraft-Level des jeweiligen Sets addiert. Die Kraft-Booster werden nach Benutzung aus dem Spiel genommen. Kraft-Booster können nach dem Ausspielen nicht mehr zurückerlangt werden.

Kraft-Wert
(1-3)



Kann jede Kraft verkörpern



1 “Wütendstes Monster”-Karte

Der Spieler, der die “Wütendstes Monster”-Karte besitzt, entscheidet um welche Stadt im nächsten Kampf gekämpft wird und gibt außerdem das erste Kraft-Gebot ab.

Finde Regeln für jüngere Spieler auf apegames.com/rarr

DAS ZIEHEN

Das Ziehen ermöglicht es den Spielern von einem Set von Karten zu wählen, anstatt komplett zufällige Karten zu erhalten. Bei RARRR!! zieht man Katakana-Karten während des Aufbaus und Kraft-Karten am Anfang jeder Runde.

Um zu ziehen werden erst die vorgesehene Anzahl an Karten an die Spieler ausgeteilt - zum Beispiel, 3 Katakana-Karten. Jeder Spieler schaut in seine Hand, wählt eine Karte aus und legt diese verdeckt, vor sich, auf den Tisch. (Die Spieler können ihre eigenen verdeckten Karten zu jeder Zeit ansehen.) Jetzt wird der Rest der Karten zum jeweils linken Nachbar gegeben.

Dieser Vorgang wird wiederholt, bis jede Karte gezogen wurde.

ZIEL

Das Spiel besteht aus drei Runden, mit jeweils 6 Städten. Das "Wütendste Monster" wählt eine Stadt zur Zerstörung aus. Derjenige, der das höchste Kraft-Gebot abgibt, verwüstet die Stadt und erhält dessen Siegpunkte. Die Spieler müssen ihre Kraft-Karten schlau ziehen um ihr Monster anzuheizen und die schlauesten Gebote machen, um die Städte zu zerstören.

Nach drei Runden gewinnt der Spieler, der die meisten Siegpunkte gesammelt hat.

AUFBAU

Gib jedem Spieler

- Ein Set mit 3 Kraft-Boostern
- Eine Kampfskala

Mische die Katakana-, Kraft- und Stadt-Karten in ihre jeweiligen Stapel.

Gib die "Wütendstes Monster"-Karte zum wütendsten Spieler. Wenn die



Beispiel: Dieses Monster heißt Gofude und ist sehr stark in Radioaktivität.

Spieler sich nicht entscheiden können, wer der Wütendste ist, gib die Karte zum Ältesten.

Gib zufällig eine Monster-Karte zu jedem Spieler und dann jeweils drei Katakana-Karten. Der Rest der Katakana-Karten wird zurück in die Box gelegt - diese werden für den Rest des Spiels nicht gebraucht.

Zieht die Karten rund um den Tisch. Um zu lernen, wie man zieht, siehe den markierten Text auf der nächsten Seite.

Die Spieler entscheiden sich jetzt für zwei der drei Katakana-Karten, um diese mit ihrem Monster zu benutzen und legen die dritte Karte in die Box - sie wird nicht mehr gebraucht.

Die Spieler legen jetzt die zwei Katakana-Karten neben ihre Monster-Karte, in welcher Reihenfolge sie wünschen. In dem Beispiel auf der nächsten

Seite ist der Name des Monsters Gofude, es könnte aber genauso gut Fugode, Degufo, usw. genannt werden, wenn man die Reihenfolge der Karten verändert. Die Spieler sollten den Namen ihres Monsters dem gesamten Tisch ankündigen und das Geräusch machen, was ihr Monster beim Zerstören einer Stadt machen würde.

DAS SPIEL SPIELEN

RARRRR!! wird in drei Runden gespielt. Jede Runde besteht aus einer Kraft-Aufbau-Phase, gefolgt von einer Kampf-Phase.

Am Ende jeder Runde werden alle übriggebliebenen Kraft-Karten von der Hand des Spielers abgelegt und das Spiel geht mit der nächsten Kraft-Aufbau-Phase weiter.

Die Kraft-Aufbau-Phase

Mische die Kraft-Karten und teile 12 zu jedem Spieler aus.

Die Spieler ziehen die Kraft-Karten, wie sie die Katakana-Karten gezogen haben. Am Ende des Ziehens, werden die 12 Kraft-Karten zur Kraft-Hand des jeweiligen Spielers für diese Runde.

Ein Spieler verteilt die sechs Stadt-Karten aufgedeckt in der Mitte des Tisches. Das sind die Städte, um welche die Monster diese Runde kämpfen.

Die Kampf-Phase

Alle Spieler setzen ihre Kampfskalen auf null.

Der Spieler mit der “Wütendstes Monster”-Karte sucht eine aufgedeckte Stadt-Karte aus, welche es in diesem Kampf zu zertsören gilt und setzt dann entweder aus oder

spielt ein oder mehrere Sets von Kraft-Karten, die zum Kraft-Level des Monsters auf der Kampfskala addiert werden. **Siehe die nächsten Seiten, um zu lernen, wie man Kraft-Karten im Kampf spielt.**

Nachdem der Spieler mit der “Wütendstes Monster”-Karte seine Karten gespielt oder ausgesetzt hat, geht das Spiel linksherum weiter, indem jeder Spieler entweder:

- ein oder mehrere Sets von Kraft-Karten spielt, um das Kraft-Level seines Monsters über das höchste Level aller anderen Monster zu erhöhen (und die Kampfskala zu aktualisieren), oder
- aussetzen. Spieler, die aussetzen sind bis zum Kampf um die nächste Stadt raus.

(Weiter auf Seite 14)

KRAFT-KARTEN IN DEN KAMPF SPIELEN

Hier sind die Regeln, wie man Kraft-Karten von seiner Hand in den Kampf spielt.

Sets spielen

Kraft-Karten werden als Sets aufgedeckt gespielt, und zwar wie folgt:

- Jedes Set hat einen einzigen Kraft-Typ. Es muss mindestens eine Karte von diesem Kraft-Typ in dem Set vorhanden sein. Ein Kraft-Booster zählt nicht für dieses Minimum.
- Die Spieler können nichts zu ihrem Set hinzufügen, nachdem es ausgespielt wurde, und können nur ein Set von jedem Kraft-Typ in einem Kampf ausspielen.
- Die Anzahl von Kraft-Karten in einem Set darf die Anzahl von Kraft-Symbolen des jeweiligen Typs auf der Monster-Karte nicht überschreiten.

- Die endgültige Kraft des Sets ist die Summe der Werte der Kraft-Karten, multipliziert mit der Anzahl der Karten in dem Set.
- Ein einmalig benutzbarer Kraft-Booster kann benutzt werden um die endgültige Kraft des Sets zu erhöhen. Er zählt aber weder zum Limit des Monsters, noch zum Multiplikator.
- Ein Spieler kann mehrere Sets auf einmal ausspielen.
- Sets können nur gespielt werden, wenn diese das Kraft-Level des Monsters über das aller anderen heben.

Nachdem der Spieler seine Sets ausgespielt hat, aktualisiert er sein Kraft-Level, damit es mit dem totalen Wert der Kraft in diesem Kampf übereinstimmt.

Aussetzen

Wenn ein Spieler aussetzt, nimmt er alle benutzten Kraft-Booster aus dem Spiel. Dann darf er eine Kraft-Karte, die er ausgespielt hat, wieder auf

die Hand nehmen. Alle anderen benutzten Kraft-Karten werden weggelegt. In dem Moment, in dem ein Spieler aussetzt, kann er nicht mehr weiter an dem aktuellen Kampf teilnehmen.

Der **letzte** Spieler, der in einem Kampf AUSSETZT darf eine zweite benutzte Kraft-Karte zurück auf seine Hand nehmen. Er nimmt außerdem die "Wütendstes Monster"-Karte und legt diese vor sich auf den Tisch.

Falls nur ein Spieler für eine Stadt kämpft ist dieser das "Wütendste Monster".

Falls alle Spieler bei einer Stadt aussetzen wird diese aus dem Spiel genommen. Der

Spieler mit der "Wütendstes Monster"-Karte sucht eine andere Stadt aus und setzt wieder aus oder spielt aus.

Falls ein Spieler keine Kraft-Karten mehr in der Hand hat, muss er aussetzen.

Falls ein Spieler außerstande ist (oder nicht will), genug Kraft hinzuzufügen um das Kraft-Level des besten Monsters zu überbieten, muss er aussetzen.

Die Spieler behalten behalten alle Kartensets, die im Kampf ausgespielt wurden, aufgedeckt vor sich bis sie entweder gewinnen oder aussetzen.





Kampfbeispiel

Michael hält die "Wütendstes Monster"-Karte, also wählt er Sao Paulo als nächste Stadt. Sao Paulo ist 4 Siegpunkte wert. Michaels Monster, Ahefu, hat 3 Elektrizität, 6 Gift, 2 Radioaktivität und 1 Feuer an Kraft.

Michael eröffnet den Kampf um Sao Paulo, indem er ein Set von Elektrizitäts-Karten ausspielt - eine 1 und eine 3. Die Summe aus 1 und 3 ist 4, multipliziert mit 2 Karten ist 8 Kraft. Er setzt seine Kampfskala auf 8.

Das Spiel geht um den Tisch weiter, indem jeder

Spieler genug Kraft-Karten ausspielt um das Kraft-Level des vorherigen Spielers zu überbieten. Als Michael wieder an der Reihe ist, muss er 54 schlagen!

Auch wenn sein Monster ihm erlaubt eine weitere Elektrizitäts-Karte zu spielen, kann er nicht, da er bereits Elektrizität in diesem Kampf gespielt hat. Stattdessen spielt er zwei andere Sets - Gift und Radioaktivität. Er kann 6 Gift- und 2 Radioaktivitäts-Karten spielen. Michael hat nur 5 Gift-Karten in seiner Hand, aber er will Sao Paulo für sich gewinnen, also benutzt er einen seiner wertvollen Power-



Booster. Der Power-Booster hat keine Auswirkung auf sein 6-Karten Gift-Limit oder seinen Multiplikator.

Michaels neues Kraft-Level ist 8 Elektrizität plus 55 Gift plus 8 Radioaktivität, zu einer Totale von 71! Wenn das Bieten weitergehen würde, könnte Michael noch Feuer ausspielen, doch er kann hier nur eine Karte ausspielen. Kein anderer Spieler kann (oder möchte) 71 schlagen, also gewinnt Michael Sao Paulo!



(Fortführung von Seite 9)

Der Kampf geht solange weiter, bis alle außer ein Spieler ausgesetzt haben. Der zuletzt übrig bleibende Spieler gewinnt das Spiel, nimmt die Stadt-Karte und legt sie aufgedeckt vor sich. Er legt dann alle Kraft-Karten, die in diesem Spiel eingesetzt wurden ab und nimmt alle eingesetzten Kraft-Booster aus dem Spiel.

Ende der Kampf-Phase

Nachdem der Kampf beendet wurde, setzen alle Spieler ihren Würfel zurück auf 0. Der Spieler mit der Wütendstes Monster-Karte wählt eine neue Stadt-Karte und startet den nächsten Kampf durch entweder das Ausspielen einer oder mehrerer Kraft-Karten oder Aussetzen.

Die Runde beenden

Falls es keine aufgedeckten Stadt-Karten mehr gibt, oder keine Spieler mehr Kraft-Karten haben, ist die Runde vorbei. Nimm jegliche übrig gebliebene Stadt-Karte aus dem Spiel. Beginne eine neue Runde, indem du sechs neue Stadt-Karten aufgedeckt auf den Tisch legst.

Die Spieler werfen alle ihre ungebrauchten Kraft-Karten ab und diese werden dann gemischt. Teile 12 Kraft-Karten zu jedem Spieler aus und vollziehe eine weitere Kraft-Karten Ziehung. Nach der dritten Runde ist das Spiel vorbei.



DAS SPIEL GEWINNEN

Nach drei Runden gewinnt derjenige Spieler mit der höchsten Nummer von Siegpunkten auf seinen Stadt-Karten! Wenn zwei oder mehr Spieler unentschieden spielen, gewinnt der, mit den meisten Stadt-Karten. Falls zwei oder mehr dieser Spieler die selbe Anzahl an Stadt-Karten besitzen, teilen sie sich den Sieg.

ERWEITERTE REGELN

Nachdem man RARRR!! ein paar Mal gespielt hat, können die Spieler eine beliebige Anzahl der unten stehenden erweiterten Regeln zu ihrem Spiel hinzufügen.

Bonuspunkte

Die Stadt-Karten sind nach Gruppen gefärbt. Jede Farbe hat außerdem ein Symbol (z.B.

Reisschale für Asien/rot). Am Ende des Spiels, erhalten die Spieler Bonuspunkte für das Sammeln von Städten aus der selben Gruppe:

- 1: Kein Bonus
- 2: 1 Bonuspunkt
- 3+: 2 Bonuspunkte

Die Spieler erhalten außerdem Bonuspunkte für weltweiten Einfluss. Punkte wie folgt für die verschiedene Farbe/ Symbol Gruppe:

- 1 Gruppe: Kein Bonus
- 2 Gruppen: 1 Bonuspunkt
- 3 Gruppen: 2 Bonuspunkte
- 4 Gruppen: 4 Bonuspunkte
- 5+ Gruppen: 8 Bonuspunkte

Kraft-Resistenz

Jede Stadt-Karte hat eine gewisse Resistenz für einen Kraft-Typ. Die Spieler können eine Karte dieses Typs weniger in ihr Set spielen.

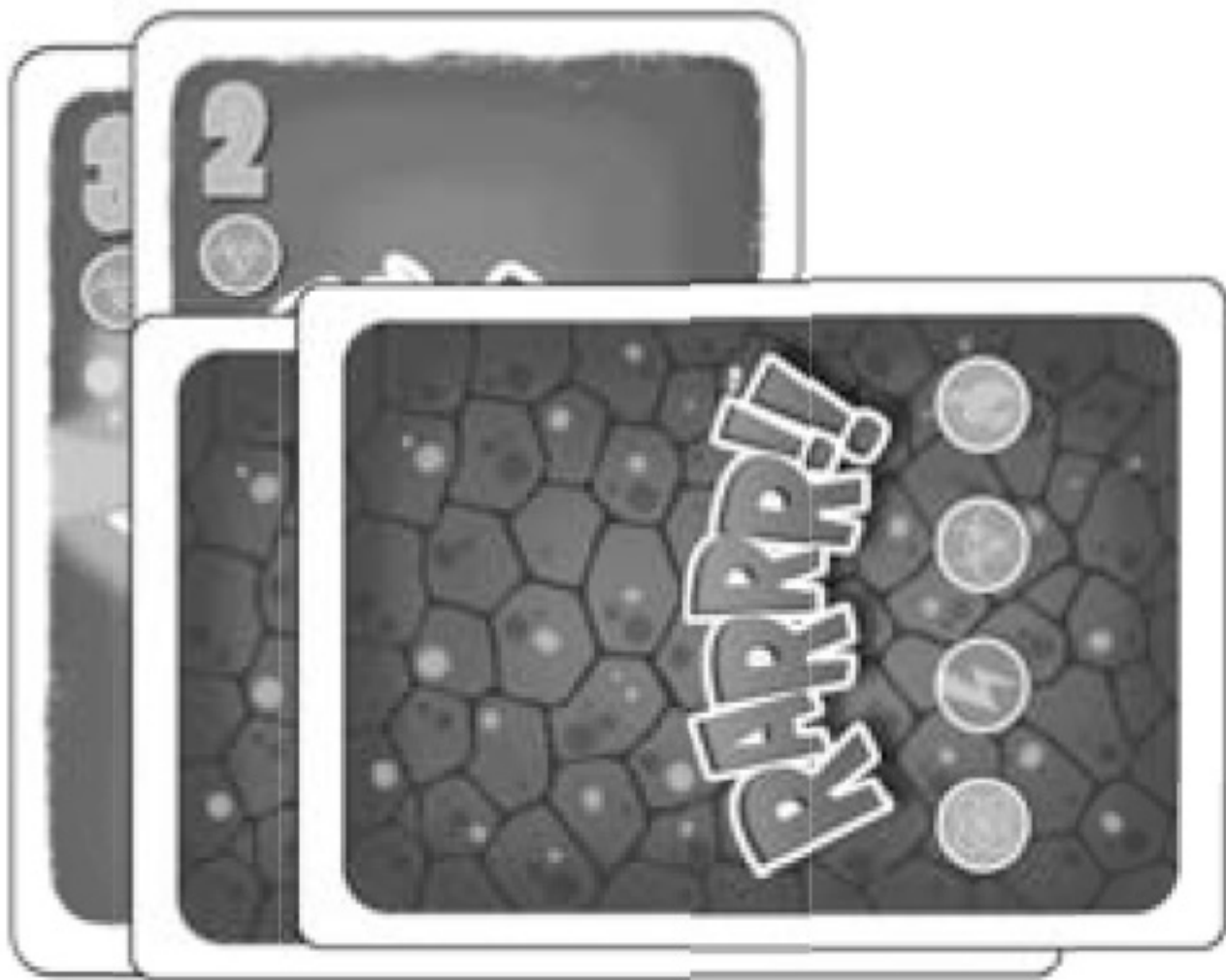
Beispiel: In dem Sao Paulo Kampfbeispiel zuvor hätte Michael nur 5 Gift-Karten spielen

können, obwohl das Limit seines Monsters 6 ist, da Sao Paulo resistent gegen Gift ist.

Kraft-Karten eines anderen Typs zu einem Set hinzufügen

Kraft-Karten können verdeckt in ein Set gespielt werden.

Diese Karten geben 0 Punkte zur Summe hinzu, werden aber zum Multiplikator



hinzugerechnet. Verdeckte Kraft-Karten werden seitwärts in das Set gespielt. Sie zählen für das Limit des Monsters.

*Beispiel: Dieses Set hat eine Kraft von $20 (3 + 2 + 0 + 0) * 4$.*