

Get Bit - Deutsche Spielanleitung



“du musst nicht unbedingt schneller sein als der Hai, aber schneller als Deine Freunde!”
- Dave Chalker -

Spieldauer: 15 Minuten
Spieler 2-6

Ausstattung:

6 verschiedenfarbige Schwimmer
42 Karten von 1-7 in 6 verschiedenen Spieler- Farben
1 Hai – Karte
1 Hai

Spielaufbau

Jeder Spieler erhält einen Schwimmer und einen Kartensatz 1-7 in seiner Farbe. Bei 5 Spielern wird ohne die 7 gespielt, bei 4 oder weniger Spielern ohne die 6 und 7.

Die Schwimmer werden in beliebiger Reihenfolge hintereinander in die Tischmitte gelegt. Die Reihenfolge ist zu Beginn des Spiels nicht von Bedeutung.

Spielablauf

Get Bit wird in einzelnen Runden gespielt. Jede Runde enthält 3 Aktionen:

1. Karte ausspielen
2. Schwimmer bewegen
3. Gebissen werden

- Karte ausspielen

Zu Beginn einer Runde wählt jeder Spieler aus seiner Hand eine Karte aus und legt diese verdeckt vor sich ab. Wenn dies alle Spieler getan haben, werden die Karten umgedreht und miteinander verglichen.

- Schwimmer bewegen

Der Spieler mit der kleinsten Zahl auf der Karte legt seinen Schwimmer ganz nach vorne in die Reihe. Danach folgen die Spieler mit der jeweils nächst größeren Zahl.

- Gebissen werden

ACHTUNG: in der ersten Runde wird diese Aktion ausgelassen.

Der Schwimmer, der nun an letzter Stelle direkt vor dem Hai liegt, wird gebissen und verliert ein Gelenk. Die Gelenke können den Spielfiguren durch leichtes Ziehen abgenommen werden.

Hat der Schwimmer keine Gelenke mehr, wird er aus dem Spiel entfernt. Besitzt er noch mindestens ein Gelenk, wird er nun in die Reihe ganz nach vorn gelegt.

Aufräumen:

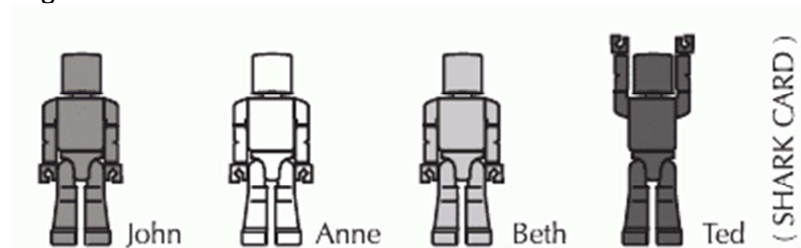
Der Besitzer des gebissenen Schwimmers erhält alle seine Karten zurück auf die Hand. Alle Spieler, die weniger als 2 Karten in der Hand halten, dürfen nun ebenfalls alle ihre Karten wieder aufnehmen. Die restlichen Spieler behalten ihre Karten und dürfen keine Karten aufheben..

Spielende

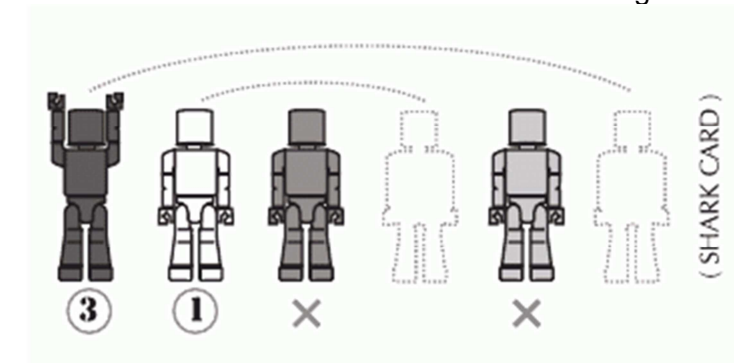
Das Spiel endet, wenn nur noch zwei Schwimmer im Spiel sind. Der Spieler, der am Ende der Runde vorne liegt, gewinnt das Spiel.

Beispielrunde:

John, Anne Beth und Ted haben ihre Schwimmer auf dem Tisch in folgender Reihenfolge liegen



John spielt die Karte mit der Nummer 4 aus, Anne spielt die 1, Beth die 4 Ted die 3. Da Annes Karte die niedrigste ist, setzt sie als erstes ihren Schwimmer nach vorne. danach folgt Ted mit der zweitniedrigsten Nummer. John und Beth haben dieselbe Nummer gewählt und dürfen nicht ziehen. Teds Schwimmer wird also gebissen.



Danksagung

Autor: Dave Chalker

Grafik Design: Gavin Schmitt

Create-a-Man (Die Schwimmer): von Kate Lilly www.creatusmaximus.com

besonderer Dank geht an Terry Lau von "Imaging Hawaii" für die Unterstützung beim Druck der Karten und der Spielbox.

www.robotmartini.com

Verlag: Mayday Games, www.maydaygames.com

Deutsche Übersetzung: Jens Loddeke, www.spiele-akademie.de :