

TRAPPER

Auf Beutefang in der Wildnis Kanadas

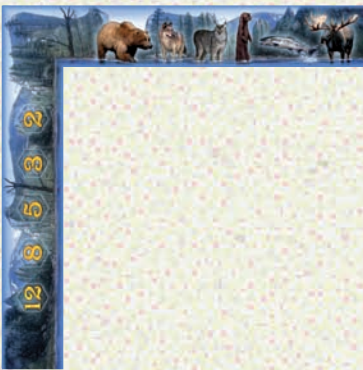
Ein Sammelspiel für 2 bis 4 Trapper ab 10 Jahren
von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling

Inhalt

64 Beuteplättchen (36 Tiere, 18 Kanus, 5 Kräuter, 5 Pilze)



4 Begrenzungswinkel



4 Spielfiguren „Trapper“



64 Trapperkarten in vier Farben



2 Karten Kurzspielregel

51 Goldmünzen mit den Werten 1 (23 x), 5 (8 x), 10 (9 x), 20 (7 x) und 50 (4 x)



17 Bonuschips (6 x „Die meisten Tierarten“ mit den Werten 1 bis 6, 11 x „Die wertvollsten Kanus“ mit den Werten 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34 und 36)



1 Startspielerstein für die Erweiterung





Das Spielziel

Sie schlüpfen in die Rolle von Trappern, die in den Wäldern Kanadas auf die Pirsch gehen, um reiche Beute zu machen. Als Trapper fangen Sie Tiere und sammeln Kräuter und Pilze, die Sie mit Ihren Kanus zum Markt bringen und dort verkaufen. Es gewinnt, wer am Spielende das meiste Geld besitzt.

Vorbereitung

Die 64 **Beuteplättchen** werden gemischt und in 8 Reihen mit jeweils 8 Plättchen verdeckt auf den Tisch gelegt. Bitte achten Sie darauf, dass zwischen den einzelnen Beuteplättchen etwas Platz bleibt, damit sie die Plättchen später leichter aufnehmen können. Dann legen Sie die 4 **Winkel** um die 4 Ecken der Spielfläche und entfernen die 4 Beuteplättchen in der Mitte, ohne sie anzuschauen. Auf die frei gewordenen Plätze stellen Sie die 4 **Trapper**, unabhängig davon, wie viele Spieler am Spiel teilnehmen. Alle Beuteplättchen, die direkt an einen Trapper angrenzen, werden aufgedeckt und so gedreht, dass der Schmetterling darauf zum Schmetterling zeigt, der sich auf einem der Winkel befindet.



Mischen Sie alle **Trapperkarten** verdeckt. Jeder Spieler erhält 6 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Aufnahmestapel. Sortieren Sie die **Bonuschips** nach „Die meisten Tierarten“,  und „Die wertvollsten Kanus“  und legen Sie sie zusammen mit den **Goldmünzen** bereit.

Das Spiel

Das Spiel läuft im Uhrzeigersinn reihum. Der jüngste Spieler beginnt. Sind Sie an der Reihe, spielen Sie nacheinander eine oder mehrere Trapperkarten **einer** Farbe aus, um dadurch eines oder mehrere Beuteplättchen aus der Tischmitte in Ihre Auslage zu nehmen und den Trapper dieser Farbe zu bewegen. Ist Ihr Zug beendet, ergänzen Sie Ihre Handkarten um **zwei** Trapperkarten, unabhängig davon, wie viele Trapperkarten Sie zuvor ausgespielt haben. Anstatt Karten auszuspielen und Beuteplättchen aufzunehmen, dürfen Sie auch passen und sofort zwei Trapperkarten aufnehmen.

Ihre Beuteplättchen legen Sie als **Einzelplättchen** oder passende **Reihen** offen vor sich ab. Eine **Reihe** ist passend, wenn

- 🐾 an einem Kanu eines oder mehrere der Tiere liegen, die auf dem Kanu abgebildet sind
- 🐾 an einem Kanu ein Pilz- und / oder ein Kräuterplättchen liegt
- 🐾 an einem Kanu eine Kombination aus Tieren, Pilz- und Kräuterplättchen liegt

Einzelplättchen sind

- ☛ Kanu ohne Plättchen (passendes Tier, Pilz oder Kräuter)
- ☛ Tier ohne passendes Kanu
- ☛ Pilze oder Kräuter ohne Kanu

Legen Sie Einzelplättchen einzeln und passende Plättchen nebeneinander vor sich auf den Tisch.

Sobald Sie ein Kanu mit der **exakten Anzahl** der dort abgebildeten Tiere und evtl. Pilze und Kräuter vor sich liegen haben, tauschen Sie Ihre Beute **sofort** gegen Goldstücke ein.

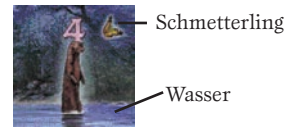
Die Trapper und die Trapperkarten

Die Farbe einer Trapperkarte bestimmt den Trapper, mit dem Sie Beuteplättchen sammeln und der anschließend bewegt wird. Jeder Spieler kann jeden Trapper für sich nutzen.

Die Beuteplättchen

Insgesamt gibt es 64 Beuteplättchen: 18 Kanus, 36 Tiere, 5 Kräuter und 5 Pilze.

Auf jedem Beuteplättchen befindet sich auf einer Seite Wasser und in einer Ecke ein Schmetterling. Über die Wasserseite ist ein Plättchen für einen Trapper nicht zugänglich, der Schmetterling gibt an, wie das Plättchen gedreht werden muss, nachdem es aufgedeckt wurde.



Kanus

Nur mit einem passenden Kanu können Tiere, Kräuter und Pilze zum Markt gebracht werden.

Während Kräuter und Pilze mit jedem Kanu befördert werden können, gibt es für jede Tierart nur drei passende Kanus, auf denen jeweils ein, zwei oder drei Tiere befördert werden können.

Sobald die dort gezeigte Anzahl Tiere neben einem Kanu liegt, wird es **sofort** gewertet.

Tiere

Jedes Tier ist 6-mal vorhanden. Die einzelnen Werte von Nerz, Luchs, Elch, Braunbär, Wolf und Lachs sind 1, 2, 2, 3, 3 und 4.

Pilze und Kräuter

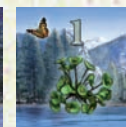
Auch auf den Pilzen und Kräutern befinden sich jeweils Zahlen von 1 bis 5, die angeben, wie wertvoll sie sind. Sie werden an ein Kanu gelegt, aber nur, so lange an dem Kanu noch nicht die vollständige Anzahl passender Tiere liegt. Es muss also noch mindestens ein Tier fehlen, um Pilze und Kräuter an ein Kanu anlegen zu können. Auch darf pro Kanu nur jeweils **ein** Pilz- und **ein** Kräuterplättchen angelegt werden.

Die Beuteplättchen vor Ihnen auf dem Tisch bilden Ihre Auslage. In der Auslage können sich Einzelplättchen und Reihen befinden.

Alle Plättchen **müssen** immer **sofort** aneinander gelegt werden, sofern sie passen:

- ☛ Ein Kanu muss an ein passendes Tier bzw. an bereits vorhandene Pilze und Kräuter angelegt werden
- ☛ Ein Tier muss an ein passendes Kanu angelegt werden
- ☛ Pilze und Kräuter müssen an ein beliebiges, vorhandenes Kanu angelegt werden

Beuteplättchen, die an Kanus angelegt wurden, können **nicht** wieder entfernt oder ausgetauscht werden.



Einzelplättchen: In der Auslage liegt das Kanu Wolf 2, aber weder Wolfs- noch Pilz- oder Kräuterplättchen. Zu den Bären fehlt ein passendes Kanu.

Reihe: Da Pilze und Kräuter sofort an das vorhandene Kanu angelegt werden müssen, bildet das Kanu Luchs 1 zusammen mit Pilzen und Kräutern eine Reihe.

Ein Kanu zeigt immer ein, zwei oder drei Tiere **einer** Tierart. Damit ist festgelegt, welches Tier auf einem Kanu befördert werden kann. Die Anzahl Tiere, die auf dem Kanu abgebildet ist, bestimmt die Anzahl Tierplättchen, die Sie an das Kanu anlegen können.



Das Kanu Bär 3 muss zum Markt gebracht werden, wenn sich genau drei Bären in dem Kanu befinden. Vorher durften an dieses Kanu noch Pilze und Kräuter (jeweils aber nur 1-mal) angelegt werden.

Trapperkarten ausspielen und Beuteplättchen aufnehmen

Nachdem Sie eine Trapperkarte ausgespielt haben, nehmen Sie eines der Beuteplättchen an sich, das waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) direkt an den Trapper grenzt, **dessen Farbe** Sie ausgespielt haben, sofern der Zugang zum Beuteplättchen nicht durch Wasser gesperrt ist, und legen es offen vor sich auf den Tisch.

Der grüne Trapper kann dieses Plättchen von seiner aktuellen Position aus nicht aufnehmen, da sein Zugang durch Wasser gesperrt ist.



Eine Ausnahme beim Aufnehmen von Beuteplättchen besteht dann, wenn ein Trapper isoliert ist (s. u. „Ein Trapper ist isoliert“).

Anschließend stellen Sie den Trapper auf das frei gewordene Feld. Die nun waagrecht und senkrecht an den Trapper angrenzenden, verdeckt liegenden Beuteplättchen werden aufgedeckt und so gedreht, dass wieder die Schmetterlinge auf den Plättchen zum Schmetterling auf dem Winkel zeigen.

Mehrere Plättchen pro Zug

Von **einer Farbe** können Sie nacheinander mehrere Karten ausspielen, um weitere Beuteplättchen zu sammeln. Während eines Zuges dürfen Sie also nur **einen** Trapper bewegen.

Farbtausch

Anstelle **einer Karte der geforderten Farbe** dürfen Sie auch **zwei Karten einer anderen Farbe** spielen. Möchten Sie z. B. den blauen Trapper bewegen, besitzen aber keine blaue Karte, dürfen Sie anstatt der blauen Karte auch zwei Karten einer anderen Farbe, z. B. beige, spielen. Möchten Sie den Trapper noch einmal bewegen, können Sie erneut zwei beige oder aber auch zwei grüne oder lila Karten spielen.

Zugende

Möchten Sie Ihren Zug beenden, ziehen Sie vom Aufnahmestapel **zwei Trapperkarten** nach. Danach ist Ihr linker Nachbar an der Reihe.

Die ausgespielten Trapperkarten werden auf einem offenen Ablagestapel gesammelt. Ist der Aufnahmestapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gut gemischt und als neuer verdeckter Aufnahmestapel verwendet.

Ein Trapper ist isoliert

Ein Trapper ist isoliert, wenn um ihn herum kein Beuteplättchen liegt, auf dessen Feld er ziehen kann. In diesem Fall dürfen Sie, nachdem Sie eine Trapperkarte des isolierten Trappers ausgespielt haben, ein **beliebiges offen ausliegendes Beuteplättchen** nehmen. Anschließend springen Sie mit dem Trapper auf das frei gewordene Feld. Die angrenzenden, verdeckt liegenden Beuteplättchen werden umgedreht und ausgerichtet. Wenn Sie möchten, dürfen Sie vom selben Trapper weitere Karten ausspielen.

Beispiele für einen Zug

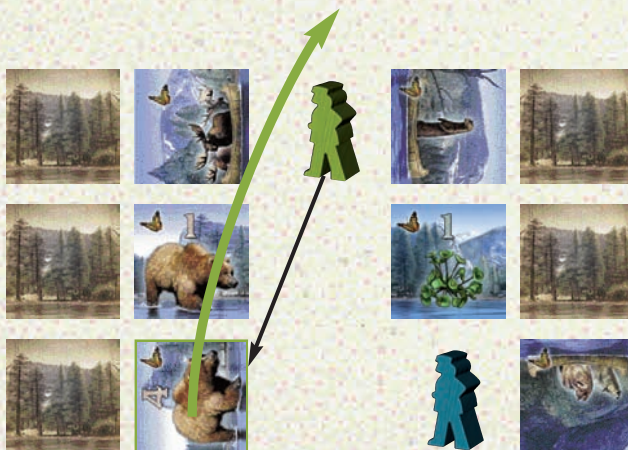


Der Spieler am Zug spielt eine grüne Trapperkarte aus. Bär 4 ist durch Wasser blockiert. Der Weg zu Pilz 5 ist frei.

Der Spieler nimmt sich den Pilz und zieht mit dem grünen Trapper auf das freige-wordene Feld.



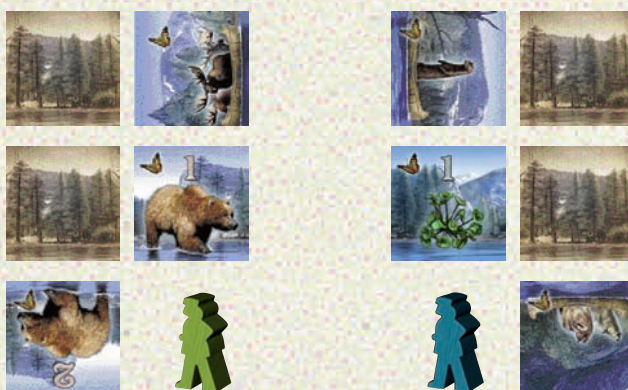
Nachdem derselbe Spieler alle angrenzenden, verdeckt liegenden Plättchen aufgedeckt und ausgerichtet hat, spielt er eine weitere grüne Trapperkarte aus, nimmt sich das Kanu Bär 3 und zieht den grünen Trapper auf das frei gewordene Feld.



Wieder deckt der Spieler die angrenzenden, verdeckt liegenden Plättchen auf und richtet sie aus. Der grüne Trapper ist nun **isoliert**, da der Zugang zu beiden angrenzenden Plättchen durch Wasser gesperrt ist. Mit dem grünen Trapper kann nun ein beliebiges, offen liegendes Plättchen genommen werden.



Da der Spieler am Zug keine grüne Karte mehr besitzt, spielt er zwei blaue Karten, nimmt sich Bär 4 und springt mit dem grünen Trapper auf



Nach dem Aufdecken und Ausrichten des verdeckt liegenden Plättchens beendet der Spieler seinen Zug, obwohl Bär 2 gut in seine Auslage passen würde. Leider hat er nur noch eine beige Trapperkarte. Er zieht zwei Trapperkarten vom Stapel nach. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Ein Kanu wird gewertet

Liegen an einem Kanu genau so viele passende **Tierplättchen**, wie auf ihm abgebildet sind, wird es **sofort** gewertet. An dieses Kanu dürfen Sie **keine** weiteren Beuteplättchen mehr anlegen. Alle Werte, auch die von evtl. anliegenden Kräutern und Pilzen, werden addiert. Die **doppelte Summe** erhalten Sie von der Bank ausbezahlt. Ihre Goldmünzen legen Sie für alle Spieler sichtbar **offen** vor sich auf den Tisch.



Das Kanu Bär 3 wird sofort gewertet, nachdem der Spieler den dritten Bären aus dem Spielfeld genommen und an sein Kanu angelegt hat. Es besitzt den Wert $4 + 1 + 5 + 1 + 2 = 13$. Der Wert wird verdoppelt und der Spieler erhält von der Bank Goldmünzen im Wert 26.

Das Kanu Nerz 1 wird sofort gewertet, nachdem der Spieler einen Nerz aus dem Spielfeld genommen und an sein Kanu angelegt hat. Er darf keine Beutekarte, egal ob Nerz, Pilz oder Kräuter mehr anlegen. Der Spieler erhält von der Bank Goldmünzen im Wert 6 (3×2).

Immer dann, wenn ein Kanu gewertet wurde, werden die Beuteplättchen unter das Kanu geschoben. Der Stapel bleibt beim Spieler, wird aber etwas beiseite gelegt, da man an bereits gewertete Kanus nicht mehr anlegen darf. Sie werden für den Bonus „Die meisten Tierarten“ evtl. noch benötigt.

Die Bonuschips

Wertvollstes Kanu



War der Wert eines **vollen** Kanus nach der Verdopplung **16 oder höher**, erhalten Sie den Bonuschip mit der gleichen Zahl und legen ihn offen vor sich ab. Ist ein Bonuschip nicht vorhanden, weil ihn bereits ein anderer Spieler besitzt, erhalten Sie den Chip mit der nächst niedrigeren Zahl. Ist kein Chip mit einer niedrigeren Zahl mehr vorhanden, gehen Sie leider leer aus.

Die meisten Tierarten



Sobald Sie am Zug sind, können Sie **jederzeit** alle oder einen Teil Ihrer bereits gewerteten Kanus mit den darunter liegenden Plättchen zurück in die Schachtel legen und gegen einen Bonuschip „Die meisten Tierarten“ tauschen. Die Kanus, die in diese Wertung eingehen, müssen **verschiedene** Tierarten zeigen. Pro Zug dürfen Sie nur **einen** Bonuschip „Die meisten Tierarten“ eintauschen. Die Zahl auf den Bonuschips gibt an, wie viele Kanus mit unterschiedlichen Tieren Sie abgeben müssen, um einen Chip zu erhalten. Warten Sie mit dem Tausch Kanus gegen Bonuschip zu lange, kann es passieren, dass Sie keinen oder nur noch einen niedrigeren Chip erhalten. Am Spielende dürfen Sie mehrere Bonuschips „Die meisten Tierarten“ besitzen.

Beispiel

Ein Spieler besitzt fünf bereits gewertete Kanus: Kanu Bär 2, Kanu Bär 1, Kanu Elch 3, Kanu Lachs 2, Kanu Nerz 1. Er legt vier Kanus mit den darunter geschobenen Beuteplättchen in die Schachtel zurück und erhält dafür den 4er Bonuschip „Die meisten Tierarten“. Jetzt liegt nur noch ein volles Bärenkanu vor ihm. Es spielt keine Rolle, ob dieses Kanu Bär 1 oder Kanu Bär 2 ist. Dieses Kanu kann der Spieler im **nächsten** Zug gegen den 1er Bonuschip eintauschen, wenn dieser noch vorhanden ist, oder weitere Tierarten sammeln, um einen höheren Bonus zu bekommen.

Spielstand

Um einen besseren Überblick über den Spielstand zu haben, sollten Sie alle Goldmünzen sofort in höhere Werte tauschen, sobald dies möglich ist.

Spielende

Wenn Sie der Meinung sind, keine sinnvolle Aktion mehr ausführen zu können, beenden Sie für sich das Spiel, indem Sie Ihre Trapperkarten beiseite legen. Alle anderen Spieler spielen noch so lange weiter, bis jeder Spieler das Spiel beendet hat oder alle auf dem Tisch liegenden Beuteplättchen erworben wurden.

Wertung

Jetzt werden alle Kanus gewertet, die vor den Spielern liegen und **nicht** die erforderliche Anzahl Tiere neben sich haben. Diese Kanus gehen positiv in die Wertung ein, zählen aber nur **einfach**.

Beispiel



Für das Kanu Bär 2 mit Pilze 3 erhält der Spieler Goldmünzen im Wert 3.

Einzelplättchen gehen negativ in die Wertung ein. Für sie müssen Sie Goldmünzen in dem Wert abgeben, wie ein Kanu Tiere zeigt, bzw. in der Höhe des aufgedruckten Wertes bei Tier-, Pilz- und Kräuterplättchen.

Beispiel



Für die beiden Einzelplättchen gibt der Spieler Goldmünzen im Wert 6 (Kanu Elch 3 + Bär 3) ab.

Achtung: Bei einer positiven Wertung wird ein Kanu nicht mitgezählt, wohl aber bei einer negativen Wertung.

Wertung der Bonuschips

Anschließend kommt es zur Wertung der Bonuschips. Beide Arten werden gleich gewertet: Der Spieler mit dem jeweils höchsten Bonuschip erhält Goldmünzen im Wert 12, für den zweithöchsten Chip erhält der Spieler Goldmünzen im Wert 8, der dritthöchste Chip erzielt Goldmünzen im Wert 5, der vierthöchste im Wert 3 und der fünfhöchste noch Goldmünzen im Wert 2. Die Anzahl der Goldmünzen, die man erhält, steht auf den Winkeln.

Beachte: Für die niedrigen Bonuschips erhalten Sie oft keine Goldmünzen mehr.

Wer das meiste Geld besitzt, ist Sieger.

Variante für ein Spiel mit jüngeren Spielern

Wer ein einfacheres Spiel möchte, kann ohne Bonusplättchen spielen. Außerdem kann auf die Sperrregel der Beuteplättchen durch ihre Wasserseite verzichtet werden. Ein Trapper kann somit jedes Beuteplättchen nehmen, das neben ihm liegt, auch wenn die Wasserseite zum Trapper zeigt. In diesem Fall müssen die Beuteplättchen nach dem Aufdecken nicht mehr nach dem Schmetterling ausgerichtet werden.

Taktische Variante

Bei der taktischen Variante steigern Sie um das Recht, Beuteplättchen aufnehmen zu dürfen. Zu Beginn des Spieles erhält jeder Spieler **8 Karten** auf die Hand. Wer an der Reihe ist, bekommt den Startspielerstein. Der Spieler mit dem Startspielerstein kann sofort passen und **4 Karten** nachziehen oder er nennt eine **Trapperfarbe** und eine **Zahl** (1 oder höher). Damit bestimmt er

- ♣ den Trapper, mit dem ein Beuteplättchen aufgenommen werden kann und
- ♣ die Anzahl Karten, die ein Spieler ausspielen muss, um ein Beuteplättchen zu bekommen.

Die Zahl, die der Startspieler nennt, hat nichts mit dem Wert des Beuteplättchens zu tun.

Nachdem das Startgebot feststeht, ist der linke Nachbar an der Reihe. Er kann passen oder eine höhere Zahl nennen. Die vom Startspieler genannte Farbe darf nicht geändert werden. Auf diese Weise geht das Bieten so lange reihum, auch mehrmals, bis alle Spieler bis auf einen gepasst haben. Dieser Spieler muss jetzt so viele Karten von der verlangten Farbe ausspielen, wie er geboten hat. Auch hier ist es möglich, mit zwei Karten einer Farbe die ursprünglich verlangte Farbe zu ersetzen. Nachdem er die Karten abgegeben hat, nimmt er sich ein beliebiges Beuteplättchen, das für den gleichfarbigen Trapper zugänglich ist, zieht den Trapper auf das frei gewordene Feld, dreht die angrenzenden Beuteplättchen um und richtet sie aus.

Anschließend ist wieder **der Spieler mit dem Startspielerstein** an der Reihe, unabhängig davon, welcher Spieler das Beuteplättchen aufgenommen hat. Wieder hat er die Möglichkeit zu passen und vier Karten nachzuziehen oder eine Zahl zu nennen. Bietet er erneut, wird die nächste Aktion (Beuteplättchen aufnehmen und Trapper ziehen) versteigert. Auf diese Weise werden die Aktionen so lange versteigert, bis der Spieler mit dem Startspielerstein endgültig passt und vier Karten nachzieht. Bei all diesen Aktionen darf die Farbe des ursprünglich gewählten Trappers nicht mehr gewechselt werden. Danach erhält sein linker Nachbar den Startspielerstein.

Wer einmal gepasst hat, kann in die gerade laufende Versteigerung nicht mehr eingreifen, wohl aber in die nächste desselben Spielers.

Achtung: Karten nachziehen darf immer nur der Spieler, der den Startspielerstein besitzt und dies auch erst dann, nachdem er seinen Zug für beendet erklärt hat.

Beispiel für einen Spielzug bei 3 Spielern

Spieler A besitzt den Startspielerstein. Er nennt beige als Farbe und 2 als Zahl. Spieler B passt. Spieler C erhöht auf 3. Spieler A erhöht auf 4. Spieler C erhöht auf 5. Nachdem Spieler A passt, legt Spieler C 3 beige, 2 grüne und 2 blaue Trapperkarten auf den Ablagestapel und nimmt sich ein Beuteplättchen, das an den beige Trapper grenzt. Er setzt den Trapper auf das frei gewordene Feld, deckt alle angrenzenden verdeckten Beuteplättchen auf und richtet sie aus.

Da Spieler A seinen Zug noch nicht dadurch beendet hat, dass er sich vier Trapperkarten genommen hat, ist er wieder an der Reihe. Er muss bei der Farbe beige bleiben und nennt die Zahl 1. Spieler B erhöht auf 3. Spieler C und Spieler A passen. Spieler B legt seine gebotenen Karten ab, nimmt sich ein an den beige Trapper grenzendes Beuteplättchen, bewegt den Trapper usw.

Spieler A ist immer noch Startspieler und nennt wieder die Zahl 1. Da die beiden anderen Spieler passen, gibt er eine passende Karte ab und darf sich ein Beuteplättchen nehmen.

Wieder ist Spieler A an der Reihe und nennt erneut die Zahl 1. Spieler B und C passen, Spieler A gibt wieder eine passende Karte ab und nimmt sich ein Beuteplättchen.

Spieler A beendet seinen Zug und nimmt sich vier Trapperkarten vom Aufnahmestapel. Er gibt den Startspielerstein an Spieler B, der die nächste Ersteigerungsrunde mit einem Gebot (Farbe und Zahl) eröffnet.



Clementoni GmbH

Gutenbergstraße 3 • 76437 Rastatt

Tel. 07222 9689860 • Fax 07222 9689868

www.clementoni.de



Clementoni®

011065

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL