



SQUID THE GAME

SPIELANLEITUNG

EMF



ARNO STEINWENDER

SPIELIDEE

Ihr sitzt im Kreis und Erinnerungen an die alten Kinderspiele kommen hoch. Der Wächter geht langsam hinter euren Rücken entlang ...

Wie viele Schritte er macht, „bestimmt“ ihr gemeinsam. Bleibt der Wächter hinter dir stehen, wird es eng, denn dann wird eine gefürchtete Wächteraktion gezogen!

So wird der Kreis der Spielenden schnell kleiner, denn es kann nur eine*n Sieger*in geben! Schaffst du es, dass der Wächter dich verschont und du als Letzte*r übrigbleibst?

SPIELMATERIAL

60 Karten

- 1x Wächter (Karte leicht biegen oder einmal knicken, damit ihr sie besser greifen könnt)
- 18x Charaktere (jeweils 3 in 6 Farben)
- △ 20x Wächteraktionen (türkise Rückseite mit Wächter)
- 21x Tricks (pinke Rückseite)

SPIELVORBEREITUNG

Jede Person bekommt **3 Charaktere einer Farbe** und behält einen davon offen vor sich. Dann legt ihr immer **abwechselnd die beiden übrigen Karten in einen Kreis**, sodass die Farben gleichmäßig verteilt sind.

Im Spiel zu zweit oder zu dritt empfehlen wir, **alle 3 Charaktere eurer Farben in den Kreis** zu legen, damit das Spiel nicht zu schnell vorbei ist. Mischt die **Wächteraktionen** und legt sie als verdeckten Stapel so in die Kreismitte, dass daneben Platz für einen Ablagestapel bleibt. Mischt die **Tricks** und legt sie als verdeckten Stapel neben den Kreis. Jede Person zieht zu Beginn **2 Tricks auf die Hand**. Ihr könnt diese Tricks im Laufe des Spiels einsetzen. Die jüngste Person legt den **Wächter über einen Charakter** der eigenen Farbe.

VARIANTEN BEI DER SPIELVORBEREITUNG

- Für ein längeres Spiel könnt ihr bei 4 bis 6 Personen mit jeweils 3 Charakteren im Kreis starten.

- Anstatt die Farben gleichmäßig zu verteilen, könnt ihr sie auch zufällig oder in Farbgruppen auslegen.

Tricks +
Ablagestapel



Wächteraktionen
+ Ablagestapel

Wächter



Charaktere

Empfohlene Startaufstellung für 6 Personen.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde wird die Bewegung des Wächters bestimmt, und möglicherweise scheidet ein Charakter aus.

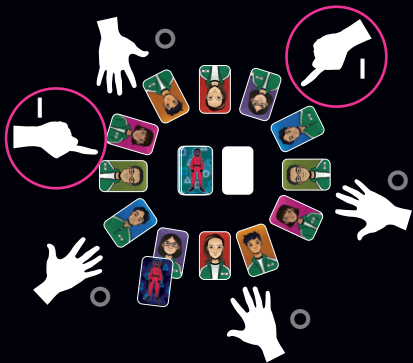
ABLAUF EINER RUNDE

1. Wächter bewegen

Ihr bestimmt nun gemeinsam, um wie viele Positionen der Wächter im Uhrzeigersinn weitergeht. Dazu streckt ihr alle eine Faust in die Mitte und sagt gemeinsam „Für den Sieg!“. Auf „Sieg“ zeigen dabei alle entweder 1, indem der Zeigefinger ausstreckt, oder 0, indem die flache Hand vor sich auf den Tisch gelegt wird.



Alle sagen gemeinsam „Für – den – Sieg!“ und zeigen bei „Sieg“ 1 oder 0.



Der Wächter wandert im Uhrzeigersinn um so viele Positionen (Charaktere) weiter, wie Finger gezeigt werden. Zeigen alle 0, bleibt der Wächter stehen.



2. Die Entscheidung – Eliminierung oder nicht?

Liegt der Wächter nun auf einem deiner Charaktere? Dann lege die oberste Wächteraktion vom Stapel im Kreisinneren offen auf den Ablagestapel und führe die entsprechende Aktion aus.

MÖGLICHE WÄCHTERAKTIONEN



Leeres Magazin: Du hast Glück gehabt und wirst verschont. Eine neue Runde beginnt und der Wächter zieht weiter ... hoffentlich.



Neuer Trick: Du bist ein richtiger Glückspilz! Du wirst nicht nur verschont, sondern darfst eine zusätzliche Trickkarte vom Stapel ziehen.



POW: Das war's für diesen Charakter. Lege ihn zurück in die Schachtel und den Wächter auf den nächsten Charakter im Uhrzeigersinn. Schiebe die benachbarten Charaktere näher zusammen, um die Lücke zu schließen.

AUSSCHIEDEN

Ist **kein Charakter deiner Farbe im Kreis übrig**, scheidest du aus. Du darfst ab sofort nicht mehr mitbestimmen, wie weit der Wächter sich bewegt.

SPIELEND E

Das Spiel endet, sobald **nur noch eine Farbe im Kreis übrig** ist. Wer mit dieser Farbe gespielt hat, gewinnt das Spiel und sein Leben.

SO FUNKTIONIEREN DIE TRICKS

Je nach Trick kannst du diesen entweder (a) **während der Ansage**, (b) **nachdem sich der Wächter bewegt hat**, oder (c) **nachdem eine Wächteraktion aufgedeckt wurde**, einsetzen. In einer Runde können mehrere Tricks eingesetzt werden – von derselben oder von unterschiedlichen Personen.

Einen verwendeten Trick musst du offen auf den Ablagestapel legen. Ist der Nachziehstapel leer, mischt ihr die zuvor abgelegten Karten und bildet damit einen neuen Nachziehstapel.

(a) Während der Ansage „Für – den – Sieg!“

Diese Trickkarten musst du erst nach der Ansage zeigen und ablegen.



Zeige 2: Du darfst ausnahmsweise 2 Finger zeigen. Deine Stimme zählt +2 Positionen.



Zeige -1: Du darfst Daumen runter zeigen. Deine Stimme zählt -1 Position. Es kann sein, dass sich der Wächter dadurch rückwärts bewegt oder stehen bleibt.

(b) Nachdem sich der Wächter bewegt hat



Zum nächsten Charakter: Bewege den Wächter um eine Position im Uhrzeigersinn weiter, bevor die Wächteraktion gezogen wird. Die Wächteraktion gilt für den Charakter an der neuen Position. Es können mehrere dieser Karten hintereinander gespielt werden.



Schnelles Spiel: Bewege den Wächter um eine Position im Uhrzeigersinn weiter, bevor die Wächteraktion gezogen wird. Die Wächteraktion gilt für den Charakter an der neuen Position. Wird der Charakter nicht eliminiert, bewegt ihr den Wächter sofort wieder eine Position weiter, bis ein Charakter eliminiert wurde. Erst dann beginnt die nächste Runde.

(c) Nachdem eine Wächteraktion aufgedeckt wurde



Zweite Chance: Die soeben aufgedeckte Wächteraktion wird ignoriert. Du darfst eine neue Wächteraktion ziehen oder eine andere Person noch einmal ziehen lassen.

IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten ist für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen. Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2022

© 2022 Edition Michael Fischer GmbH,
Donnersbergstr. 7, 86859 Igling



Spielentwicklung: Arno Steinwender

Illustration: Kaley McCabe

Covergestaltung, Layout und Satz: Alexandra Wolf

Produktmanagement und Lektorat: Ina Luers

Dieses Spiel ist kein offizielles Lizenzprodukt.
Es wurde weder von der Produktionsfirma Siren Pictures
noch von Netflix autorisiert, genehmigt oder lizenziert.

GTIN 4260478341876

Printed in Turkey

www.emf-verlag.de