



Erwische deine Freunde, bevor sie dich erwischen!

Für 3–8 Spieler ab 12 Jahren

Piatnik Spiel Nr. 631771
Produced under license from Buffalo Games, Inc.
© Buffalo Games, Inc., © 2013 Piatnik, Wien
Redaktion: Projekt Spiel, Gestaltung: Thomas Marutschke
Printed in Austria

Liebhaber von Spaß ohne Ende und von turbulentem Chaos kommen bei ReACTION voll auf ihre Kosten. Immer neue Verhaltensregeln sind die große Herausforderung. Ein bisschen Schadenfreude und Lachsalven sind garantiert!

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 BUZZER (hierfür werden 2 Batterien Typ AA 1,5 V benötigt, die nicht im Spiel enthalten sind)
- 8 Spielfiguren
- 4 blaue NUR-DU-Tableaus
- 110 Regelkarten (34 AKTEUR-Karten, 36 AKTIONS-Karten und 40 NUR-DU-Karten)

Spielziel

Erwische deine Freunde als Regelbrecher, bevor sie dich erwischen. Jeder richtige Schlag auf den BUZZER bringt euch zwei Felder vorwärts und jede Regelverletzung wirft euch ein Feld auf dem Weg zum Ziel zurück.

Wer das Ziel als Erster erreicht, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

- Stellt den **BUZZER** in die Mitte, damit er für alle gut erreichbar ist. Vor dem ersten Spiel müsst ihr noch die Batterien einlegen. Dann schiebt ihr den Schalter auf der Unterseite auf ON. Jeder darf ihn gleich mal ausprobieren.
- Den **Spielplan** legt ihr neben den BUZZER. Dann wählt jeder eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld mit der laufenden Figur.



- **Mischt die Regelkarten** und gibt jedem Spieler verdeckt zwei Karten auf die Hand. Legt den Stapel mit den restlichen Karten mit der Textseite nach unten neben dem Spielplan bereit.
- **NUR-DU-Tableaus:** Bei 3–4 Spielern bekommt jeder eines, bei 5–8 Spielern legt ihr sie zunächst alle neben dem Spielplan bereit – sie kommen dann nach und nach ins Spiel.
- **Anfangen darf**, wer die Karten gemischt hat. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.



Spielablauf

Wenn du an der Reihe bist, ziehst du zunächst eine weitere Regelkarte vom Stapel. Du hast jetzt also drei Karten zur Auswahl.

Wähle eine deiner Handkarten aus und lege sie auf ein entsprechendes Feld auf dem Spielplan oder auf ein NUR-DU-Tableau → siehe „REGELKARTEN AUSSPIELEN“.

Folgende drei Kartentypen gibt es:



AKTEUR-Karte



AKTIONS-Karte



NUR-DU-Karte

Lies die neue Regel komplett laut vor, d.h., bei AKTEUR- und AKTIONS-Karten müsst du immer beide zusammen vorlesen. So wird die Regel aktiviert und alle wissen Bescheid. Auch wenn hier der Einfachheit halber oft die männliche Anrede gewählt wurde, gelten die Regeln natürlich auch für die Mitspielerinnen.

Wichtig für alle: **Erwischt ihr einen Mitspieler dabei**, dass er eine für ihn gültige Regel nicht befolgt hat, drückt ihr sofort auf den BUZZER. Dies gilt für alle Spieler und jederzeit. Das Drücken des BUZZERS ist also nicht an die Spielreihenfolge gebunden, ihr müsst nur schnell genug sein. Details dazu findet ihr unter „BUZZER und Wertung“.

Anschließend ist dein linker Nachbar an der Reihe und setzt das Spiel mit dem Ziehen und Ausspielen einer Regelkarte fort.

Ist der Kartenstapel vor Spielende verbraucht, lasst ihr nur die obersten, gültigen Regelkarten auf den entsprechenden Feldern des Spielplans liegen und mischt alle anderen neu.

Regelkarten ausspielen

Gelbe AKTEUR-Karten definieren, wer die unterhalb liegende Aktion ausführen muss. Spielst du eine solche Karte, legst du sie auf eines der beiden AKTEUR-Felder des Spielplans und liest die neue Regel komplett vor, also wer wann was und wie machen muss. Liegt unterhalb eines AKTEUR-Feldes noch keine AKTIONSKarte, darfst du trotzdem eine gelbe AKTEUR-Karte legen, auch wenn dadurch noch keine neue Regel entsteht.



Orange AKTIONSKarten definieren, welche Aktion alle diejenigen Spieler ausführen müssen, die von der direkt darüber liegenden AKTEUR-Karte betroffen sind. Spielst du eine solche Karte, legst du sie auf eines der beiden AKTIONSKarten-Felder des Spielplans und liest die neue Regel komplett vor, also wer wann was und wie machen muss. Liegt darüber noch keine gelbe AKTEUR-Karte, gilt die Aktion entweder für alle weiblichen bzw. alle männlichen Mitspieler – je nach Abbildung.

Achtung: Ist kein Zeitpunkt oder eine Zeitspanne genannt, gilt eine Regel, bis sie durch eine neue abgelöst wird.

Blaue NUR-DU-Karten gelten nur für eine bestimmte Person deiner Wahl. Spielst du eine solche Karte bei 3–4 Spielern, legst du sie auf das blaue NUR-DU-Tableau vor dem Spieler, den du damit beglücken möchtest. Bei 5–8 Spielern nimmst du zunächst eines der freien NUR-DU-Tableaus. Sind alle belegt, nimmst du ein beliebiges, schon im Spiel befindliches Tableau (auch von dir selbst) und gibst es mit der Karte dem Spieler deiner Wahl. Dabei darf vor jedem Spieler nur ein Tableau liegen.

Liegt auf dem Tableau bereits eine alte Regelkarte, ersetzt du sie durch die neue. Entfernte Karten kommen auf einen Ablagestapel. Lies auch hier die Regel komplett vor, also wer (nenne den Namen) wann was und wie machen muss.



Da die Regeln ständig wechseln, müsst ihr gut aufpassen, welche Regeln für jeden Einzelnen von euch gültig sind. Es kann passieren, dass bis zu drei Regeln für einen Spieler gelten.

BUZZER und Wertung

Der BUZZER entscheidet über euer Fortkommen oder eure Rückschritte auf dem Spielplan.

Du betätigst ihn immer dann, wenn du meinst, dass eine Regel gebrochen wurde. Den Regelbrecher und seinen Regelbruch musst du konkret benennen. Solange ein Spieler am Zug ist, darfst du den BUZZER nur einmal betätigen.



- **Hast du einen Regelbrecher erwischt**, ziehst du deine Spielfigur zwei Felder vorwärts. Das gilt auch, wenn du mehrere Spieler gleichzeitig erwischst.
- **Wurdest du als Regelbrecher erwischt**, ziehst du mit deiner Spielfigur ein Feld rückwärts – allerdings nie über das letzte Feld hinaus.
- **Im Streitfall entscheidet die Mehrheit**, ob die Regel gebrochen wurde oder nicht. Kommt keine Mehrheit zustande, gibt es keine Wertung, und das Spiel geht weiter.
- **Hast du den BUZZER betätigt, ohne einen Regelbruch richtig benennen zu können**, musst du deine Spielfigur ein Feld zurück ziehen.

Spielende

Das Spiel gewinnt, wer mit seiner Spielfigur als Erster das Zielfeld erreicht. Damit ist das Spiel auch beendet.



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

BATTERIESICHERHEITSHINWEISE

In Ausnahmefällen können Batterien auslaufen. Die auslaufende Flüssigkeit kann Verbrennungen verursachen oder das Produkt zerstören. Um ein Auslaufen von Batterien zu vermeiden, beachten Sie bitte folgende Hinweise:

- Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.
- Wieder aufladbare Batterien vor dem Aufladen immer aus dem Produkt herausnehmen.
- Das Aufladen wieder aufladbarer Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden.
- Niemals Alkali-Batterien, Standardbatterien (Zink-Kohle) oder wieder aufladbare Nickel-Cadmium-Batterien miteinander kombinieren.
- Niemals alte und neue Batterien zusammen einlegen (immer alle Batterien zur gleichen Zeit auswechseln).
- Nur Batterien desselben oder eines entsprechenden Batterietyps wie empfohlen verwenden.
- Darauf achten, dass die Batterien in der korrekten Polrichtung (+/-) eingelegt sind.
- Alte oder verbrauchte Batterien immer aus dem Produkt entfernen.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Das Produkt zum Entsorgen nicht ins Feuer werfen. Die im Produkt befindlichen Batterien können explodieren oder auslaufen.
- Batterien sicher und vorschriftsmäßig entsorgen.
- Verpackung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält!

Wenn du zu ReACTION noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne
Hütteldorfer Straße 229-231
A-1140 Wien

www.piatnik.com

