

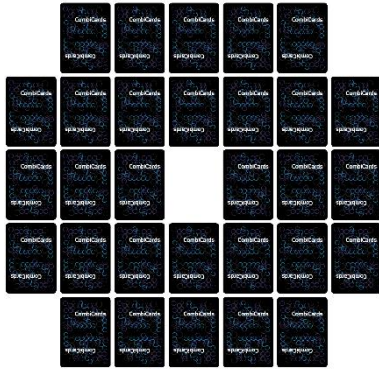
Joker Battle Royal

Die Narren kämpfen zum Zeitvertreib für die Könige, nichts echt, aber es fühlt sich so an.

Anzahl der Spieler: 3+ Spieler

Benötigte Materialien: 1 x 32 Kartendeck zum Auslegen,
1 x 32 Kartendeck pro Spieler

Ziel des Spiels: Die meisten Karten der Gegner erobern.



Aufbau:

Lege das Spielfeld in einem 7x5-Raster verdeckt aus, wobei die Ecken und das mittlere Feld frei bleiben.

Jeder Spieler entfernt den Joker und die Singlekarten aus seinem Deck, mischt den Rest und bildet einen Nachziehstapel. Jeder Spieler zieht vier Handkarten.

Ein Startspieler wird ausgewählt und platziert seinen Joker auf einem Feld seiner Wahl. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Spielablauf:

Jede Karte hat verschiedene Möglichkeiten, die durch ihre Symbole bestimmt werden. Am wichtigsten ist aber die Anzahl der Symbole „Rang“ auf jeder einzelnen Karte. Der Rang zeigt wie stark die Karte ist.

Man muss sich nicht bewegen, aber man sollte seinen einen Angriff, den man pro Zug hat, effektiv nutzen.

Bewegung

Spieler zieht eine Handkarte, um seinen Joker zu bewegen. Die Anzahl der Felder entspricht dem Rang der Karte. Hat die Karte ein "Punkt"-Symbol, darfst du ein zusätzliches Feld ziehen.

Man muss nicht die ganze Bewegung ausnutzen. Der Joker kann durch Felder mit gegnerischen Jokern hindurchziehen, aber nicht auf demselben Feld stehen bleiben.

Angriff

- Nahkampfangriff: Steht dein Joker waagrecht oder senkrecht neben einem gegnerischen Joker, kannst du eine Karte mit "Balken"-Symbol spielen. Der Angriffswert ist Rang +1. Die Karte wird verdeckt gelegt, und der Gegner wählt eine Verteidigung.
- Querkampfangriff: Stehst du diagonal neben einem gegnerischen Joker, kannst du eine Karte mit "Säule"-Symbol spielen. Angriffswert ist Rang +1. Der Rest ist wie beim Nahkampfangriff.
- Fernkampf: Siehst du einen gegnerischen Joker und stehst nicht in Nah-/Querkampfreichweite, kannst du eine Karte mit "X"-Symbol spielen. Angriffswert ist Rang +1. Auch sie wird verdeckt gelegt und der Gegner muss Ausweichen. Zusatz: Die Mitte des Spielfelds ist eine Säule und blockiert die Sicht. Man sieht den Gegner immer, außer er steht direkt auf den 1-3 Karten genau auf der anderen Seite der Säule. Das zählt genauso auch für anderer Joker die im Weg vor dem Ziel stehen.

Verteidigung des Gegners

Der verteidigende Spieler legt verdeckt eine passende Karte:

- Nah- oder Querkampfangriff: Karte mit "Kreis"-Symbol (Verteidigungswert = Rang).
- Fernkampfangriff: Karte mit "Punkt"-Symbol (Ausweichwert = Rang).
- Hat der Spieler keine passende Karte, legt er eine beliebige Karte ab. (Verteidigungswert = 0).

Auswertung des Angriffs

- Beide Spieler decken ihre Karten auf.
- Übersteigt der Angriffswert den Verteidigungswert, erleidet der Verteidiger Schaden in Höhe der Differenz.
- Für jeden Schadenspunkt nimmt der Angreifer eine Karte vom Nachziehstapel des Verteidigers und legt sie in seinen Trophäenstapel.
- Ist der Nachziehstapel des Verteidigers leer, werden die Karten vom Ablagestapel neu gemischt und als neuer Nachziehstapel genutzt.

Nach dem Kampf

- Alle verwendeten Karten kommen auf den Ablagestapel.
- Die Karte die zur Verteidigung/Ausweichen genutzt wurde bleibt vor dem Spieler liegen und wird für jeden weiteren Angriff der Gegner verwendet, wenn das benötigte Symbol vorhanden ist. Wenn man noch einmal angegriffen wird bevor man dran ist, darf man entscheiden die ausliegende Karte weiter zu benutzen oder eine neue zu legen, bevor der Angreifer seine Karte aufdeckt.
- Hat ein Spieler weniger als vier Handkarten, zieht er auf vier Karten nach.

Der nächste Spieler beginnt seinen Zug, indem er die offene Verteidigungs-/Ausweich-Karte ablegt.

Symbolübersicht

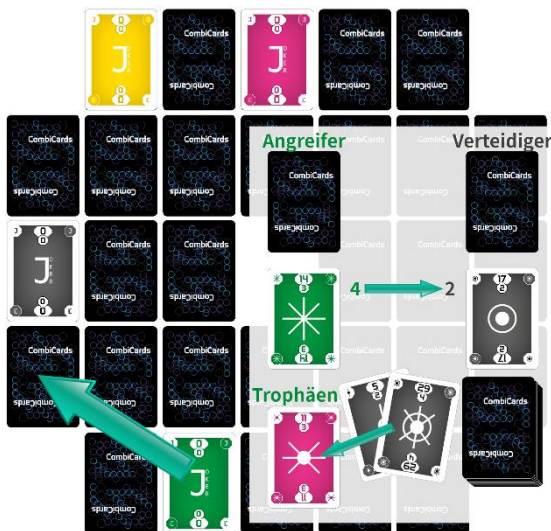
Alle	Bewegung / Verteidigung oder Ausweichen (Ersatzweise)
Punkt	+1 Feld laufen / Ausweichen
Balken	Nahkampfangriff (+1)
Säule	Querkampfangriff (+1)
X	Fernkampfangriff (+1)
Kreis	Verteidigung

Spielmechaniken:

- Angriffseinschränkung: Die Farbe der obersten Karte deines Trophäenstapels zeigt an, welchen Spieler du als nächstes nicht angreifen darfst, es sei denn, es sind nur noch zwei Joker im Spiel.
- Nachziehstapel: Ist dein Nachziehstapel leer, mische deinen Ablagestapel und bilde einen Neuen.
- Ausscheiden: Wird ein Spieler besiegt, wenn er nur noch vier oder weniger Karten hat, scheidet er aus und gibt dem Angreifer Karten entsprechend dem erlittenen Schaden plus eine Bonuskarte. Der Joker dieses Spielers wird vom Feld entfernt.

Ende des Spiels:

Wenn nur noch ein Joker auf dem Spielfeld verbleibt, erhält der siegreiche Spieler zwei Bonuskarten (von sich) auf seinen Trophäenstapel. Der Spieler mit den meisten Trophäen gewinnt.



Beispiel für einen Spielzug:

- Bewegung: Spieler A spielt die Karte 13 mit Rang 3 und "Punkt"-Symbol, bewegt seinen Joker bis zu 4 Felder.
- Angriff: Er steht nun neben Spieler B's Joker und spielt die Karte 14 mit "Balken"-Symbol und Rang 3 (Angriffswert = $3 + 1 = 4$).
- Verteidigung von Spieler B: Spieler B legt verdeckt die Karte 17 mit "Kreis"-Symbol und Rang 2 ab.
- Auflösung: Angriffswert 4 vs. Verteidigungswert 2. Spieler B erleidet 2 Schaden. Spieler A nimmt zwei Karten von Spieler B's Nachziehstapel in seinen Trophäenstapel.
- Weitere Verteidigung von Spieler B: Die Karte 17 kann von Spieler B bis zu seinem Zug für weiter Verteidigung und Ausweichen benutzt werden, da Kreis und Punkt vorhanden sind.

Variante:

Positionskämpfe: Bei einem Angriff, kann der Angreifer die Feldkarte aufdecken, auf der sein Joker steht.

- Zeigt die Karte das Symbol des Angriffs, erhält er +1 auf den Angriffswert.
- Ist die Karte ein Duplikat seiner Angriffskarte, erhält er sogar +2.
- Zeigt die Karte einen Joker, verliert er den Angriff und gibt dem Verteidiger zwei Karten aus seinem Nachziehstapel als Trophäen.

Diese Variante beschleunigt das Spiel und bringt einen Zufallsfaktor hinein, aber auch etwas Strategie, wenn man weiß wie man sie nutzen kann.