

マッチ売りの大富豪

Matchstick Tycoon

The Matchstick Puzzle Card Game

Spielanleitung

Spielerzahl: 2-8 Spielzeit: 20 Minuten Alter: ab 8 Jahren

Übersicht

Die Grundregeln sind die gleichen wie beim Kartenspiel Tycoon, das auf Japanisch auch als President oder Daifugō bekannt ist. Aber ... dieses Spiel ist ein „Super-Tycoon“, bei dem man die Zahlen verändern kann!

Zum Beispiel kannst du eine 3 in eine 9 verwandeln oder eine 7 in eine 3.

Mit den Streichhölzern, die du jedes Mal beim Passen erhältst, kannst du sogar ein schwaches Blatt verstärken!

Vielleicht gelingt dir dadurch sogar eine „Revolution“.

Aber sei vorsichtig ... wenn du zu viele Streichhölzer horest, könntest du dich verbrennen!

Ein revolutionäres Kartenspiel ist geboren - es verbindet die Spannung von Streichholzrätseln mit der Strategie von Tycoon!



HEY!

Spieldesign: Unamu Hiduki

Illustrationen: Takuya Iwamura

Entwicklung: HEY!

Anleitung: Toshi Kadota, Kamomeno Jona, HEY!



Offizielle Website
heyteam.net



X-Konto
@h_e_y_team

Falls es Unstimmigkeiten mit den Spielmaterialien gibt oder Sie Fragen haben, kontaktieren Sie uns bitte über die oben genannten Kanäle. Errata (Daten- oder Regelkorrekturen) werden ebenfalls auf der offiziellen Website veröffentlicht.



English Rules Available!
Matchstick Tycoon
The Matchstick Puzzle Card Game



Inhalt

※ Der Inhalt der Erweiterung (Karten, Stärke-Schwäche-Bögen G, H) ist auf der Rückseite der Anleitung aufgeführt.



Vorderseite (Zahlen)

Zahlenkarten 56 Stück (63 mm × 88 mm)

Es gibt 14 Typen: 0, 1, 2, 3(E), 4, 5, 6(9), 7, 8, A, B, C, D, F, jeweils 4 Exemplare.

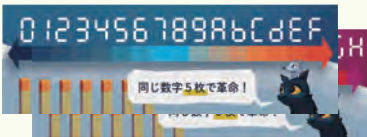
Die 3 und E sowie die 6 und 9 sind austauschbar. Wenn man sie auf den Kopf stellt, wird „3“ zu „E“ und „6“ zu „9“.

In diesem Spiel gelten auch die Buchstaben „A“ bis „F“ als Zahlen.

Beachten Sie, dass die Buchstaben „b“ und „d“ in Kleinbuchstaben geschrieben sind.



Stärkeanzeiger-Bogen
1 Stück



Übersichtskarten 8 Stück
(mit Rückseiten G und H)



Streichholzmarker
52 Stück



Spielanleitung
1 Exemplar

Spielziel

Ziel ist es, alle Karten und Streichhölzer loszuwerden!

Dieses Spiel ist ein Kartenspiel mit Regeln ähnlich wie Tycoon, bei dem das Ziel darin besteht, alle Karten so schnell wie möglich auszuspielen. Der Spieler, der zuerst alle seine Karten und Streichhölzer ablegt, wird der „Gewinner“ (Agari). Das Spiel geht weiter, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt.

Der erste Gewinner erhält den 1. Platz (Champion), danach folgen der 2., 3. usw.

Spielaufbau



Teilt die Karten gemäß der folgenden Tabelle aus.



Die ausgeteilten Karten bilden deine Hand und müssen vor den anderen Spielern verborgen gehalten werden.

Spieleranzahl	2	3	4	5	6
Anzahl der auszuteilenden Karten	15 Karten		Alle Karten austeilen.		

Bei 5 oder 6 Spielern kann es einen Unterschied von einer Karte geben, aber das ist kein Problem. Wenn es euch stört, könnt ihr die Kartenanzahl anpassen, damit alle gleich viele haben.



Verteilt die „Streichholzmarker“ und die „Übersichtskarten“.



① Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte.

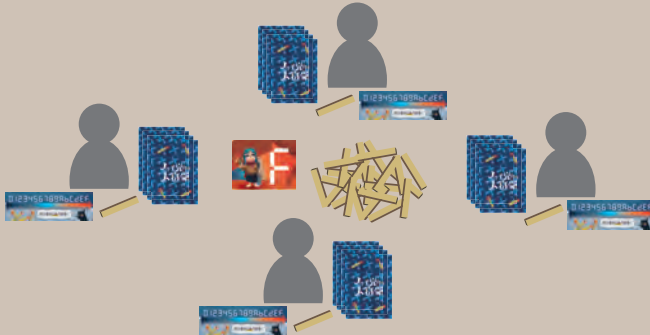


② Jeder Spieler erhält ein Streichholz, und die restlichen Streichhölzer werden in die Tischmitte gelegt.



③ Legt die Seite „F“ des Stärkeanzeiger-Bogens offen in die Tischmitte. Dies stellt die stärkste Zahl dar, und die anfängliche Reihenfolge der Stärke lautet wie folgt:
„0 < 1 < 2 < ... d < E < F“ (von schwächster zu stärkster).

※ Zu Beginn sieht es so aus.



Lasst uns bestimmen, wer der Geber (Bankhalter) ist.



Der Spieler, der zuletzt ein Streichholz angezündet hat (oder der Gewinner von Schere-Stein-Papier), wird der erste Geber.

Spielbeginn

Der Geber beginnt, und die Züge verlaufen im Uhrzeigersinn.

Aktionen im eigenen Zug

Es sind Handkarten vorhanden

Karten ausspielen
oder
Passen

Keine Handkarten mehr, aber Streichhölzer vorhanden

Ein Streichholz zurückgeben

Karten ausspielen

Erster Zug des Gebers

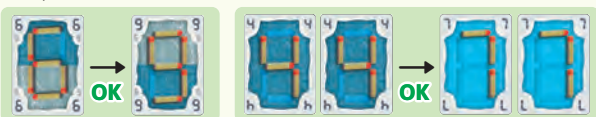
Du kannst gleichzeitig eine bis fünf Karten mit derselben Stärke ausspielen (siehe Abbildung unten).

Wenn du fünf Karten auf einmal ausspielst, kommt es zu einer „Revolution“ (siehe später).

Folgende Züge

In den folgenden Zügen musst du die gleiche Anzahl an Karten ausspielen wie der Geber zuvor, und die Kombination muss höhere Zahlen haben als die zuvor gespielten Karten.

Beispiel:



Eine Straße (Run) darf nicht gespielt werden.



Eine abweichende Anzahl an Karten darf nicht gespielt werden.

Wenn du nach dem Ausspielen von Karten keine Handkarten und keine Streichhölzer mehr hast, hast du „Agari“ erreicht (siehe Rückseite der Anleitung).

Passen

Wenn du keine Karte spielen kannst oder nicht spielen willst, musst du passen und ein Streichholz aus der Tischmitte nehmen. Wenn du nach einem Pass wieder an der Reihe bist, kannst du entweder eine Karte spielen oder erneut passen. (Dies wird „Soft Pass“ genannt.)

Es ist nicht erlaubt, darauf zu verzichten, ein Streichholz zu nehmen. Beim ersten Zug des Gebers darf nicht gepasst werden.

Wenn alle Spieler außer dem letzten, der eine Karte ausgespielt hat, passen, werden die bisher gespielten Karten abgeräumt (legt sie an den Rand des Tisches), und der letzte Spieler, der eine Karte ausgespielt hat, wird der nächste Geber.

Alle auf den Karten liegenden Streichhölzer werden in die Tischmitte zurückgelegt.

Falls nicht genügend Streichhölzer vorhanden sind, können Chips oder ähnliche Gegenstände als Ersatz verwendet werden.



Wenn du die stärkste Karte F (oder während einer Revolution die 0) ausspielst, müssen alle anderen Spieler passen. Nachdem jeder ein Streichholz erhalten hat, werden die Karten abgeräumt und der nächste Zug beginnt.

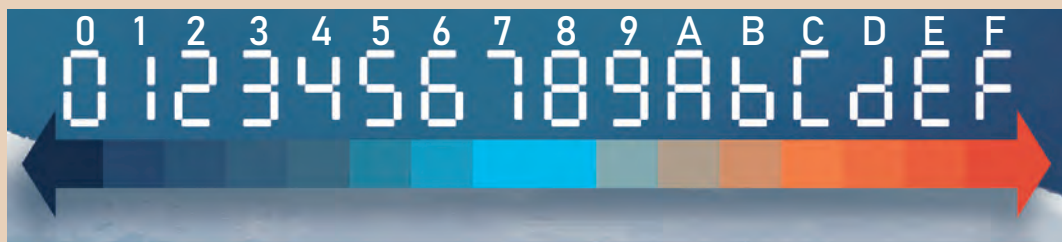
Ein Streichholz zurückgeben

Ein Streichholz wird zurückgegeben.

Wenn du nach dem Ausgeben von Streichhölzern keine mehr hast, hast du „Agari“ erreicht (siehe Rückseite der Anleitung).

Kartenstärke

Zu Beginn des Spiels ist „0“ die schwächste Karte und „F“ die stärkste. Wenn eine „Revolution“ (siehe später) eintritt, wird die Reihenfolge der Kartenstärke sofort umgekehrt.



Kartenänderungen

Beim Ausspielen einer Karte kannst du sie entweder auf den Kopf stellen oder beliebig viele Streichhölzer darauflegen, um ihre Zahl zu verändern.

Bei „3“ und „E“ sowie bei „6“ und „9“ musst du beim Ausspielen die gewählte Zahl ansagen.

Die Zahl muss dem Format auf der Übersichtskarte entsprechen.

Die Zahl der Karte kann verändert werden!



Lege 2 Streichhölzer auf die 4-Karte, um sie in eine 9 zu verwandeln!

Beispiel:



Das Umdrehen der Karte ist erlaubt.



Umdrehen und Ablegen der Karte ist erlaubt.



Das Stapeln von Karten ist nicht erlaubt.

Revolution

Eine Revolution tritt ein, wenn du fünf Karten auf einmal ausspielst.

Du kannst bis zu fünf Karten ausspielen.

Revolution!!



Die Reihenfolge der Kartenstärke wird umgekehrt!

Wenn du fünf Karten mit derselben Zahl (z. B. 8 8 8 8 8) auf einmal ausspielst, tritt eine „Revolution“ ein.

Die Reihenfolge der Kartenstärke wird sofort umgekehrt. Drehe den „Stärkeanzeiger-Bogen“ um.



Umdrehen.

Stark ← 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F → Schwach

Danach kann ein anderer Spieler, der fünf Karten gemäß der neuen Reihenfolge der Kartenstärke auf einmal ausspielt, erneut eine „Revolution“ auslösen, wodurch sich die Stärke wieder umkehrt („Revolutions-Rückkehr“).

Beispiel 1: Wenn eine „Revolution“ mit einer 8 ausgelöst wird, kann der nächste Spieler mit den Zahlen von 0 bis 7 eine weitere Revolution beginnen.

Beispiel 2: Wenn eine „Revolution“ mit einer 8 ausgelöst wird, kann sie anschließend mit einer 3, dann einem A und schließlich einer 9 fortgesetzt werden. Mehrere „Revolutionen“ können aufeinander folgen.

Fortsetzung auf der Rückseite (Gewinner und Spielende)

Sieg (Agari) und Spielende

Du gewinnst (Agari), wenn du 0 Karten und 0 Streichhölzer hast!
Wenn du noch Streichhölzer hast, kannst du in deinem Zug ein Streichholz zurückgeben.

Der Spieler, der 0 Karten und 0 Streichhölzer hat, wird zum „Agari“ (Gewinner).

Hat ein Spieler jedoch 0 Karten, aber noch Streichhölzer übrig, gilt er nicht als „Agari“. In seinem Zug muss er jeweils ein Streichholz zurückgeben. Sobald alle Streichhölzer zurückgegeben sind und er 0 Streichhölzer hat, wird er „Agari“.

Das Spiel endet, wenn alle Spieler bis auf einen „Agari“ geworden sind.

Sondersituationen

Wenn du alle deine Karten ausspielt, während du noch Streichhölzer hast, und alle anderen Spieler passen, werden die bisher gespielten Karten abgeräumt (beiseitegelegt), und du wirst der nächste Geber. Alle auf den Karten liegenden Streichhölzer werden in die Tischmitte zurückgelegt.

Beispiel für 3 Spieler

①



Keine Karten mehr!



Spieler A



← Verbleibende Streichhölzer

②



Passen



Ein Streichholz nehmen

③



Passen



Ein Streichholz nehmen

④



Der Geber hat keine Karten mehr!



In diesem Fall, wenn der Geber in seinem ersten Zug keine Karten mehr hat, treten folgende Aktionen ein:

1. Der Geber gibt ein Streichholz zurück.

2. Der nächste Spieler (in diesem Fall Spieler B) wird der neue Geber.

Danach verläuft das Spiel wie gewohnt.



Regeln, die leicht vergessen oder falsch gespielt werden

* Wenn die stärkste Karte, F (oder während einer Revolution die 0), gespielt wird, müssen alle anderen Spieler passen. Nachdem jeder ein Streichholz erhalten hat, werden die Karten abgeräumt.

* Der Geber darf in seinem ersten Zug nicht passen.

* Beim Passen ist es nicht erlaubt, kein Streichholz zu nehmen.

* Wenn nicht genügend Streichhölzer vorhanden sind, können Chips oder andere Gegenstände als Ersatz dienen.

* Dies ist ein „Soft Pass“.

* Karten dürfen nicht in Sequenzen wie „2, 3, 4“ oder „9, A, B, C“ ausgespielt werden (keine Straßen).

* Es gibt keine Sonderregeln wie „8 Cut“ oder „Fall von der Würde“, die im Daifugō üblich sind (außer der Revolution).

* Zahlen wie -1, L, P usw., die es in diesem Spiel nicht gibt, dürfen nicht gebildet werden.

* Karten dürfen nicht als „b“ oder „Q“ für 6 oder 9 ausgespielt werden. Sie müssen gemäß der Übersichtskarte gespielt werden.

* Eine Revolution tritt ein, wenn fünf Karten gleichzeitig ausgespielt werden (nicht vier).

* Es dürfen nicht sechs oder mehr Karten auf einmal ausgespielt werden.

* In diesem Spiel darfst du z. B. nicht 2-5 Karten spielen, wenn eine Karte gespielt wurde, oder 4-5 Karten, wenn 3 Karten gespielt wurden. Du musst immer die Anzahl der vom Geber gespielten Karten befolgen.

* Du darfst deine Handkarten frei neu anordnen.

* Wenn eine Revolution eintritt, drehe den Stärkeanzeiger-Bogen um.
Beispiel: Wenn eine Revolution mit fünf 8ern passiert, kann eine „Revolutions-Rückkehr“ mit fünf Karten von 0 bis 7 erfolgen.

Tipps

* Aus der 2 lässt sich keine andere Zahl bilden; die einzige Zahl, die aus einer 2 erzeugt werden kann, ist die 8. Sie ist vermutlich die am schwersten zu nutzende Zahl.

* Aus der 7 kann kein F werden.

* Die einzige Zahl, die zu F werden kann, ist die 1.

* Die Übersichtskarte dient zugleich als Ablage für Streichhölzer. Bitte legt die genommenen Streichhölzer auf eure Übersichtskarte.

Botschaft des Entwicklers

* Dieses Spiel kann sogar mit 7-8 Spielern gespielt werden! Da euch dabei möglicherweise die Streichhölzer ausgehen, ersetzt sie bitte durch andere Gegenstände.

* Fühlt euch frei, die Regeln zu ändern – zum Beispiel, dass eine Revolution schon mit 4 Karten eintritt – und probiert verschiedene Varianten aus!

* Für ein anderes Spielerlebnis könnt ihr die separat erhältlichen Karten der ersten Erweiterung – „G, H, = (Equals) und Blank (Weiß)“ – ins Spiel mischen oder austauschen. Die Empfehlung des Autors ist, 2 G-Karten und 2 H-Karten hinzuzufügen, sodass ihr insgesamt 60 Karten habt. Probiert es aus, sobald ihr mit dem Grundspiel vertraut seid!

* Mit allen 16 Karten und 7-8 Spielern entsteht eine chaotische, lustige Atmosphäre – ein ganz besonderes Erlebnis (lacht)!

* Ein großes Dankeschön an alle, die beim Playtesting geholfen haben! Dank euch konnten wir etwas Großartiges erschaffen.

HEY!

Vorstellung früherer Werke



国旗カードゲーム
国旗王
こけふきんぐ

日本 🇯🇵 とドイツ 🇩🇪
どっちが広い?

Spieldesign: Unamu Hiduki

Spielerzahl: 2-8

Spielzeit: ab 10 Minuten

Empfohlenes Alter: ab 6 Jahren

Sold Out



七人の騎士の魔
SEVEN KNIGHTS BEWITCHED

論理パズル × 議論しない正体隠匿

Spieldesign: Kamomeno Jona

Spielerzahl: 3-8

Spielzeit: 10 Minuten × 3 Runden

Empfohlenes Alter: ab 9 Jahren



魔王様のお引越し

「今いる場所が、ゲームになる。」

Spieldesign: Unamu Hiduki

Spielerzahl: 2-6

Spielzeit: 20-30 Minuten

Empfohlenes Alter: ab 7 Jahren

Sold Out



ここでも装備していくかい?
地下99層の商人たち

📁 カード配置 📄 ドラフト 🎲 パズルゲーム

Spieldesign: Toshi Kadota

Spielerzahl: 1-4

Spielzeit: 20-30 Minuten

Empfohlenes Alter: ab 10 Jahren