

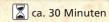




amigo-spiele.de/02351







SPIELIDEE

Ihr steht kurz vor dem Abschluss an einer wahrlich besonderen Akademie. Neben Kryptobiologie und Mysteriösen Objekten stehen auch Superkräfte und Kultige Kunst auf dem Lehrplan. Doch müsst ihr euch nicht nur in diesen speziellen Fächern beweisen, sondern auch in der Spitzendisziplin: dem Rollentausch!

In jeder Runde von *The Academy* übernehmt ihr eine andere Rolle. Als CAPTAIN gibst du den Ton an und hoffst auf tatkräftige Unterstützung von TEAMPLAYER. Währenddessen stellt MASTERMIND eigene Regeln auf. Und Rebel hat mit alldem nichts zu tun, sondern verfolgt ganz eigene Ziele.

Gewinnt Stiche, erfüllt eure Rundenziele und sammelt dadurch Auszeichnungen. Am Ende gewinnt, wer drei Auszeichnungen hat – und "Das Ass aus dem Ärmel".

SPIELMATERIAL

36 Stichkarten





4 Rollenkarten



ie 1x CAPTAIN, MASTERMIND, TEAM-PLAYER und REBEL mit unterschiedlichen Rundenzielen

12 Auszeichnungen



1 Prüfungsanzeige



Dann legt die Rollenkarte REBEL sowie **alle orangen Stichkarten**

in die Schachtel zurück. Ihr benö-

tigt sie in diesem Spiel nicht.

Außerdem erhält MASTERMIND nur

Spielt ihr zu dritt?

drei Prüfungskarten.

SPIELVORBEREITUNG

Wer von euch zuletzt eine Prüfung hatte, erhält die Rollenkarte CAPTAIN (I). Die im Uhrzeigersinn folgende Person erhält die Rollenkarte MASTERMIND (II), die nächste TEAMPLAYER (III) und die vierte Person REBEL (IV). Haltet diese Reihenfolge unbedingt ein! Bist du CAPTAIN, nimmst du dir alle Stichkarten. Lege die lila 7 ("Das Ass aus dem Ärmel") beiseite und mische die übrigen Karten. Von diesen erhält MASTERMIND verdeckt vier

Karten zur Bestimmung der Trumpffarbe oder der Rundenregel. Das sind die Prüfungskarten.

Mische die lila 7 wieder zu den übrigen Stichkarten und verteile diese vollständig an alle, sodass ihr jeweils acht Handkarten habt. Halte als MASTERMIND deine Handkarten von den Prüfungskarten getrennt.

Legt die Prüfungsanzeige für alle gut sichtbar in die Tischmitte und die Auszeichnungen bereit.



Spielaufbau für 4 Personen





SPIELABLAUF

Jede Runde besteht aus den folgenden drei Schritten:

1. Trumpffarbe und Rundenregel bestimmen



Als MASTERMIND schaust du dir zunächst deine Handkarten an. Wähle dann aus den zuvor

Prüfungskarten eine aus, mit der du entweder die Trumpffarbe oder die Rundenregel für diese Runde bestimmst.

Je nachdem, wofür du dich entschieden hast, schiebst du die ausgewählte Karte auf der entsprechenden Seite so hinter die Prüfungsanzeige, dass die relevante Information sichtbar ist:

Gib die übrigen Prüfungskarten danach verdeckt an TEAMPLAYER weiter.



Was bedeutet Trumpf?

Jede Karte in der aktuellen Trumpffarbe ist Trumpf. Ein Trumpf gewinnt gegen jede Karte einer anderen Farbe.

Was ist eine Rundenregel? Auf jeder Prüfungskarte steht unten ein Text, der die Regeln des Spiels eine Runde lang verändert.



Möchtest du die Trumpffarbe bestimmen, schiebst du die ausgewählte Karte auf der linken Seite so hinter die Prüfungsanzeige, dass der obere Teil der Karte sichtbar ist.

> Möchtest du die Rundenregel bestimmen, schiebst du die ausgewählte Karte auf der **rechten Seite** so hinter die Prüfungsanzeige, dass der **untere Teil** der Karte sichtbar ist.



den übrigen Prüfungskarten eine Karte aus, mit der du entweder die Trumpffarbe oder die Rundenregel für diese Runde bestimmst - je nachdem, was MASTERMIND nicht bestimmt hat. Schiebe die ausgewählte Karte wie oben beschrieben hinter die Prüfungsanzeige.

Lege die übrigen Prüfungskarten danach verdeckt beiseite. Ihr braucht sie erst wieder in der nächsten

Beispiel: Im Beispiel zur obigen Abbildung hat Xavier als MASTERMIND die vier Prüfungskarten erhalten. Er hat sich für "Das rote und das blaue Bonbon" und damit für die Rundenregel Handkarten tauschen entschieden. Danach durfte Tyler als TEAMPLAYER aus den übrigen drei Prüfungskarten die Trumpffarbe bestimmen. Er hat sich für Grün ("Skarabäus?") entschieden.

Beachte: Eine Rundenregel tritt nur durch die Prüfungsanzeige in Kraft. Auf deiner Hand oder beim Ausspielen deiner Karten haben die Texte keinen Effekt.

2. Stiche spielen

CAPTAIN spielt die erste Karte des ersten Stichs aus. Alle anderen folgen im Uhrzeigersinn und spielen je eine Karte.

Beim Ausspielen der Karten müsst ihr Folgendes beachten: Spielst du die erste Karte des Stichs, darfst du eine beliebige Handkarte spielen. Diese Karte gibt vor, in welcher Farbe alle anderen reihum ebenfalls eine Karte in den Stich spielen

Was ist ein Stich?

Alle spielen reihum eine Karte aus. Diese Karten bilden zusammen den Stich. Da ihr je acht Handkarten habt, spielt ihr in jeder Runde acht Stiche.

müssen. Nur wer keine Karte in dieser Farbe auf der Hand hat, darf eine Karte in der Trumpffarbe oder einer anderen Farbe spielen. Wer die höchste Karte in der Trumpffarbe gespielt hat, gewinnt den Stich. Liegt keine Karte der

Trumpffarbe im Stich, gewinnt die höchste Karte in der zuerst gelegten Farbe. Wer von euch den Stich gewonnen hat, legt ihn verdeckt vor sich und beginnt den nächsten Stich. Legt eure gewonnenen Stiche als einzelne Stapel vor euch ab, damit alle jederzeit sehen können, wer bereits wie viele Stiche gewonnen hat.





Beispiel: Bianca beginnt den ersten Stich. Sie spielt die blaue 5 aus. Alle anderen müssen nun ebenfalls eine blaue Karte spielen. Xavier spielt mit der 7 eine höhere blaue Karte aus und hofft, den Stich damit zu gewinnen. Doch Tyler hat keine blauen Karten und kann deshalb einen Trumpf spielen: die grüne 3. Enid hat ebenfalls keine blauen Karten, aber auch keinen höheren Trumpf. Den Stich kann sie nicht mehr gewinnen und spielt daher eine beliebige, niedrige Karte: die lila 2. Tyler gewinnt den Stich.

Vor dem nächsten Stich nutzt Xavier als MASTERMIND die Rundenregel und tauscht seine Handkarten mit Tyler. Dann beginnt Tyler den nächsten Stich.

3. Auszeichnungen verteilen

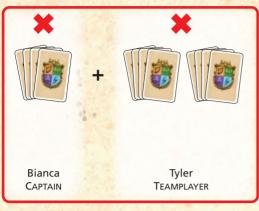
Nachdem ihr alle acht Stiche dieser Runde gespielt habt, verteilt ihr die Auszeichnungen. Alle von euch, die das Rundenziel ihrer jeweiligen Rolle erreicht haben, bekommen je eine Auszeichnung.

Die Rundenziele

Du bekommst eine Auszeichnung, wenn du ..

- ... als Captain zusammen mit Teamplayer mehr Stiche gewonnen hast als Mastermind.
- ... als TEAMPLAYER zusammen mit CAPTAIN mehr Stiche gewonnen hast als MASTERMIND.
- ... als Mastermind mindestens genauso viele Stiche gewonnen hast wie Captain und Teamplayer zusammen.
- ... als Rebel Karten von mindestens drei verschiedenen Farben gewonnen hast.

Beachte: Du kannst in einem Spiel höchstens drei Auszeichnungen bekommen. Hast du bereits drei und würdest eine weitere bekommen, nimmst du dir diese Auszeichnung nicht.





Beispiel: Am Ende der Runde hat Bianca einen Stich, Tyler zwei, Xavier drei und Enid zwei Stiche gewonnen. Xavier hat sein Rundenziel als MASTERMIND erreicht, weil er genauso viele Stiche gewonnen hat wie Bianca (CAPTAIN) und Tyler (TEAMPLAYER) zusammen. Diese beiden haben ihre Ziele nicht erreicht. Enid hat ihr Rundenziel als REBEL erreicht, da sie in ihren beiden Stichen Karten von drei verschiedenen Farben hat. Xavier und Enid bekommen je eine Auszeichnung.

Achtung: Als Captain und Teamplayer habt ihr zwar ein gemeinsames Ziel, doch dürft ihr euch nicht absprechen. Ihr dürft nicht über eure Handkarten sprechen und euch auch nicht darüber beraten, welche Prüfungskarte Teamplayer zu Beginn der Runde auswählt. Sammelt eure gewonnenen Stiche außerdem voneinander getrennt und zählt sie am Ende der Runde lediglich zusammen.

Ab jener Runde, in der jemand von euch die dritte Auszeichnung bekommen hat, überprüft ihr jeweils am Ende der Runde, ob jemand von euch das Spiel gewonnen hat (siehe: ENDE DES SPIELS). Ist das nicht der Fall, spielt ihr eine weitere Runde.

DIE NÄCHSTE RUNDE

Gebt eure Rollenkarten im Uhrzeigersinn an die nächste Person weiter. Bereitet die nächste Runde ansonsten genauso vor, wie unter SPIELVORBEREITUNG beschrieben. Die einzelnen Schritte des SPIELABLAUFS führt ihr entsprechend eurer neuen Rollen durch.



ENDE DES SPIELS

Hast du am Ende einer Runde drei Auszeichnungen UND die lila 7 ("Das Ass aus dem Ärmel") liegt in deinen gewonnenen Stichen, gewinnst du das Spiel. Dabei kannst du deine dritte Auszeichnung auch erst in der aktuellen Runde bekommen haben.

DIE RUNDENREGELN IM DETAIL

- Vor jedem Stich auch vor dem letzten gebt ihr eine beliebige eurer Handkarten an die Person zu eurer Linken weiter.
- 2 MASTERMIND darf jede Karte verdeckt in den Stich spielen es sei denn, es ist die erste Karte des Stichs. Haben alle eine Karte gespielt, deckt ihr die Karte auf und überprüft, wer den Stich gewonnen hat.
- 3 Anstatt sie in den Stich zu spielen, darf MASTERMIND einmal in dieser Runde eine beliebige eigene Handkarte (nicht die lila 7) nutzen, um mit ihr die Trumpffarbe neu zu bestimmen. Decke mit der ausgewählten Handkarte die vorherige Prüfungskarte zur Bestimmung der Trumpffarbe ab. Die neue Trumpffarbe gilt bereits für diesen Stich, der aus einer Karte weniger besteht.



- MASTERMIND darf einmal in dieser Runde vor einem beliebigen Stich alle eigenen Handkarten mit
- einer anderen Person tauschen.

 MASTERMIND darf vor jedem Stich eine beliebige eigene Handkarte gegen eine zufällige andere
 - Handkarte einer anderen Person tauschen.
 Lege als MASTERMIND zuerst die Handkarte beiseite, die du austauschen möchtest. Ziehe dann bei der anderen Person eine Handkarte und nimm sie auf die Hand. Gib der Person zuletzt deine beiseitegelegte Karte.
- MASTERMIND darf vor dem ersten Stich die Rolle mit einer beliebigen Person tauschen. Tauscht die Rollen am Ende der Runde wieder zurück. Zu Beginn der nächsten Runde gebt ihr die Rollenkarten wie gewohnt weiter.
- In dieser Runde gibt es keinen Trumpf. Wählt MASTERMIND diese Rundenregel, legt TEAMPLAYER trotzdem eine Karte zur Bestimmung der Trumpffarbe offen aus. In jedem Fall legt ihr die entsprechende Karte dann aber verdeckt hinter die Prüfungsanzeige. Sie hat damit keinen Effekt.
- Anstatt sie in den Stich zu spielen, darf MASTERMIND einmal in dieser Runde eine beliebige eigene Handkarte (nicht die lila 7) nutzen, um mit ihr die Rundenregel neu zu bestimmen. Decke mit der ausgewählten Handkarte die vorherige Prüfungskarte zur Bestimmung der Rundenregel ab. Die neue Rundenregel gilt bereits für diesen Stich, der aus einer Karte weniger besteht.
- 7 Hast du am Ende einer Runde drei Auszeichnungen und diese Karte in deinen gewonnenen Stichen, gewinnst du das Spiel. Dabei kannst du deine dritte Auszeichnung auch erst in dieser Runde bekommen haben.
- Unabhängig davon, ob sie ihr jeweiliges Rundenziel erreicht haben oder nicht, bekommen MASTER-MIND und REBEL je eine (zusätzliche) Auszeichnung, wenn sie am Ende der Runde zusammen mehr Stiche haben als CAPTAIN und TEAMPLAYER zusammen.
- (i) Nach jedem Stich, den eine andere Person gewonnen hat, darf MASTERMIND eine eigene Handkarte für alle anderen sichtbar gegen eine Karte aus dem Stich tauschen.
- Unabhängig davon, ob sie ihr jeweiliges Rundenziel erreicht hat oder nicht, bekommt die Person, die den letzten Stich gewinnt, eine (zusätzliche) Auszeichnung.









