

3 Chapters



Wählen · Spielen · Punkten

Joe Hout ✂ Jan Bintakies

ab 10 Jahren

2-6 Personen

ca. 30 Minuten



amigo-spiele.de/02451

Inhalt

50 Karten
mit Werten von 1-50



87 Punkte-Marker:

36 Kristall-Marker (30x 1er und 6x 5er)

36 Herz-Marker (30x 1er und 6x 5er)

15 Stern-Marker

Spielidee

Es war einmal ein magisches Märchenbuch, das hatte drei Kapitel, die 3 *Chapters*. Werdet Teil der Geschichte:

Wählt in Chapter I eure märchenhaften Gefährten. Stellt sie in Chapter II im Stichspiel auf die Probe und sammelt in Chapter III wertvolle Punkte, um eure Geschichte zu vollenden.

Schaffst du es, alle drei Kapitel zu meistern, um am Ende die meisten Punkte zu erlangen?

Karten-Übersicht

Jede Karte zeigt ein einzigartiges Märchenwesen. Es besitzt einen Wert zwischen 1 und 50. Einige Wesen besitzen zudem Attribute und Fähigkeiten.

1. Name
2. Wert
3. Attribute
4. Fähigkeiten



Übersicht der Attribute

- | | |
|-------------------|---------------|
| Monster | Zauber |
| Bösewicht | Tier |
| Kind | Zwerg |
| Wunderland | Krone |

Im Folgenden findet ihr die Regeln für 3–6 Personen. Die Änderungen für 2 Personen stehen auf Seite 11 bis 15.

Spielvorbereitung

Mischt alle Karten und teilt jeder Person verdeckt **acht Karten** aus. Legt die restlichen Karten unbesehen in die Schachtel zurück. Legt die Punkte-Marker für alle gut erreichbar aus.

Spielablauf

Das Spiel ist in drei Kapitel aufgeteilt – die *3 Chapters*:



In **Chapter I** wählt ihr Karten aus.

In **Chapter II** spielt ihr alle eine Karte aus und vergleicht sie miteinander.

In **Chapter III** wertet ihr alle eure ausgewählten Karten aus.

Chapter I: Wählen

Schaut euch eure acht Karten an. Wählt davon **eine Karte** und legt sie verdeckt vor euch ab. Nachdem ihr alle je eine Karte gewählt habt, gebt ihr die restlichen Karten im Uhrzeigersinn

an die nächste Person weiter. Wählt wieder eine Karte und legt sie vor euch ab. Das macht ihr so lange, bis ihr alle je sieben Karten gewählt habt. Legt eure letzte Karte verdeckt beiseite. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht mehr. Ihr könnt euch jederzeit eure gewählten Karten ansehen. Nehmt nun eure sieben ausgewählten Karten auf die Hand.

Spiel zu dritt

Geht beim Auswählen und Weitergeben der Karten wie oben beschrieben vor. Sobald alle je vier Karten ausgewählt haben, legt ihr die übrigen Karten beiseite. Nehmt nun die Karten aus der Schachtel und teilt wieder acht Karten an alle aus und wiederholt das Ganze. Wenn alle Personen acht Karten ausgewählt haben, legt ihr die restlichen Karten in die Schachtel zurück. Im Spiel zu dritt spielt ihr somit mit acht Handkarten.



Kartenfähigkeiten wertet ihr grundsätzlich einmal in Chapter II und einmal in Chapter III. Eine Ausnahme bilden Kartenfähigkeiten, die mit den Siegeln **II** oder **III** versehen sind. Eine solche Fähigkeit wertet ihr nur im entsprechenden Chapter.

Chapter II: Spielen


Wer zuletzt einen Hasen gesehen hat, beginnt und spielt **eine** beliebige Handkarte offen aus. Spielt nun alle nacheinander im Uhrzeigersinn eine beliebige Handkarte aus. Diese Karten bilden zusammen den Stich. Wer den höchsten Wert in den Stich gelegt hat, gewinnt – und nimmt sich **einen** Stern aus dem Vorrat.


Schaut euch anschließend die Fähigkeit eurer ausgespielten Karte an. Nehmt euch als Belohnung jeweils die entsprechenden Punkte-Marker. Steht bei der Fähigkeit eine Bedingung, muss sie dafür erfüllt sein.

Beispiel: Nachdem alle eine Karte in den Stich gespielt haben, erhält Fabio 1 Stern, da er den höchsten Wert ausgespielt hat. Danach schauen sich alle die Kartenfähigkeit ihrer ausgespielten Karte an:

Fabio erhält zusätzlich zu seinem Stern 3 Herzen, da er den Stich gewonnen hat und GOLDLÖCKCHEN im Stich liegt.

Jakob erhält 4 Kristalle, da die Karte DIE DREI BÄREN im Stich liegt.

Frieda erhält keine Belohnung, da kein -Attribut im Stich liegt.

Astrid erhält 1 Herz, da mit GOLDLÖCKCHEN ein -Attribut im Stich liegt.

Fabio



Jakob



Frieda



Astrid



Nehmt nun eure ausgespielte Karte und legt sie offen vor euch ab. Ihr braucht sie erst in Chapter III wieder. Achtet darauf, dass ihr sie nicht mit euren Handkarten verwechselt.

Wer von euch den Stich gewonnen hat, beginnt den nächsten und spielt eine Handkarte aus. Spielt so lange, bis ihr keine Karten mehr auf der Hand habt.


Chapter III: Punkten

Legt nun alle eure Karten, die ihr offen vor euch gelegt habt, nebeneinander aus und wertet ihre Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge aus.

Nehmt euch als Belohnung jeweils die entsprechenden Punkte-Marker. Steht bei der Fähigkeit eine Bedingung, muss sie dafür erfüllt sein.

Wer danach die meisten Kristalle hat, bekommt 4 zusätzliche Kristalle. Sollten dies mehrere von euch sein, erhalten alle am Gleichstand beteiligten Personen jeweils 4 zusätzliche Kristalle.

Beispiel: Astrid schaut sich die einzelnen Kartenfähigkeiten in ihrer Auslage an:





Für HÄNSEL erhält sie **keine** Belohnung, da weder GRETEL noch die HEXE in ihrer Auslage liegen. Für GEPPETTO erhält sie **3 Herzen**, da sie die Karten mit den Werten 3, 4 und 6 ausliegen hat. Für PINOCCHIO erhält sie **3 Herzen**, da sie GEPPETTO in ihrer Auslage hat. Für JACK erhält Astrid **5 Kristalle**, da sie den RIESEN ausliegen hat. Für PETER PAN erhält sie **3 Herzen**, da sie drei andere Karten mit -Attribut hat. Der RIESE hat **keine** Kartenfähigkeit. Zu guter Letzt erhält Astrid durch die Karte ZWERGE DER

FREUNDSCHAFT 4 Herzen, da sie bereits mindestens vier Herzen gesammelt hat.



Ende des Spiels

Zählt anhand der Punkte-Marker eure Punkte zusammen.

	2 Punkte	Kristalle werden nur als Paar gewertet. Ein einzelner Kristall gibt keinen halben Punkt.
	1 Punkt	
 	1 Punkt	

Die Person mit den meisten Punkten hat das märchenhafteste Team erstellt und gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt die Person mit dem höchsten Kartenwert in der Auslage.

*Beispiel: Astrid zählt nun ihre Punkte-Marker zusammen, die sie sowohl in **Chapter II** als auch in **Chapter III** gesammelt hat. Insgesamt kommt sie auf 1 Stern, 15 Herzen und 6 Kristalle. Sie erhält keine 4 zusätzlichen Kristalle, da Jakob die meisten Kristalle gesammelt hat.*

*Der Stern ist 2 Punkte wert. Die Herzen sind je 1 Punkt wert, ergeben also 15 Punkte. Je 2 Kristalle sind 1 Punkt wert, somit erhält sie für die Kristalle 3 Punkte. Astrid hat zum Schluss **20 Punkte** (2+15+3 = 20).*



Spiel zu zweit

Spielt ihr zu zweit, beachtet folgende Änderungen: Neben euch beiden gibt es in Chapter II Geister, die mit euch „mitspielen“. In Chapter I bereitet ihr beide beim Auswählen der Karten jeweils einen Geisterstapel vor.

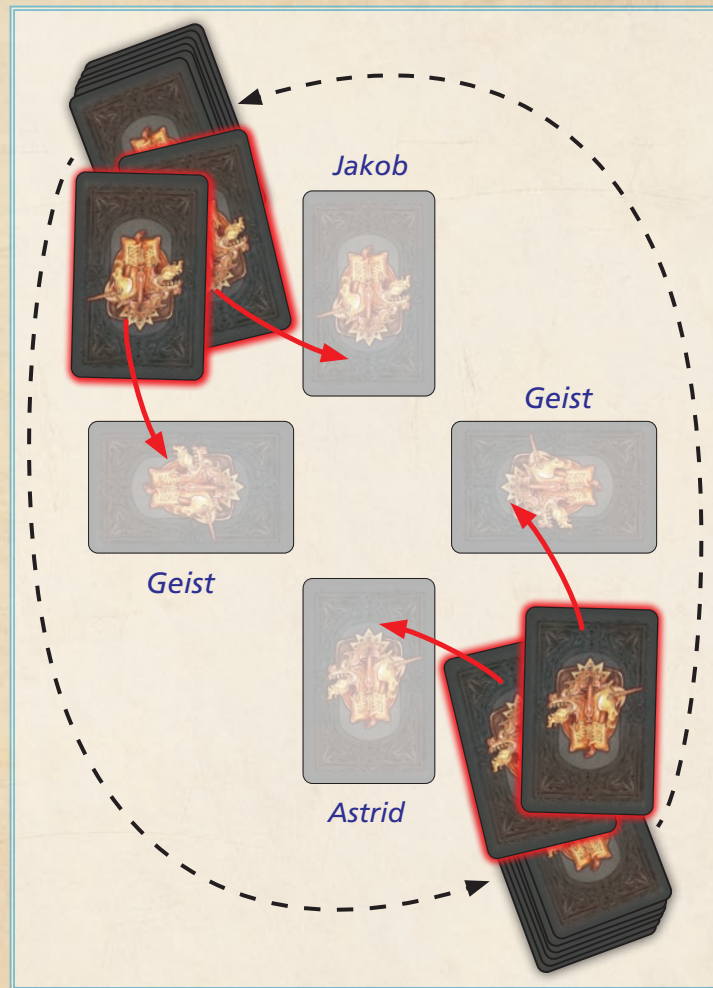
Spielablauf

Chapter I - Wählen

Schaut euch eure acht Handkarten an. Entscheidet euch für zwei Karten und legt eine davon wie gewohnt verdeckt vor euch ab. Die andere Karte legt ihr jeweils rechts neben euch. Dort bildet ihr einen der beiden **Geisterstapel**. So entstehen zwischen euch beiden zwei Geisterstapel. Tauscht nun die sechs übrigen Karten miteinander. Aus diesen Karten wählt ihr erneut eine für euch und eine für den Geist zu eurer Rechten. Macht dies, bis ihr keine Karten mehr habt. Beim Wählen der Karten dürft ihr euren eigenen Stapel wie üblich durchsehen, den des Geistes jedoch **nicht**.

Teilt nun erneut acht Karten an euch beide aus und wiederholt das Ganze. Nachdem ihr alle diese Karten verteilt habt, mischt ihr jeweils die verdeckten Geisterstapel durch.

Beispiel: Astrid spielt gegen Jakob. Zu Beginn von Chapter I sucht sie eine Karte für sich aus und legt sie verdeckt vor sich. Außerdem sucht sie eine Karte für den Geist aus und legt sie verdeckt rechts neben sich. Dann gibt sie Jakob die sechs übrigen Karten.



Chapter II: Spielen

Entscheidet, wer von euch beiden beginnt. Ihr spielt wie gewohnt im Uhrzeigersinn je eine Karte aus. Ist ein Geist an der Reihe, legt ihr die oberste Karte des jeweiligen Geisterstapels offen in den Stich.

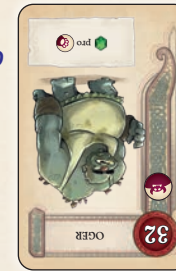
Nutzt danach wie gewohnt die Fähigkeiten eurer ausgespielten Karte. Achtet zum Erfüllen eventueller Bedingungen auch auf die Karten der **beiden Geister**. Die Kartenfähigkeiten und Attribute der Geister wertet ihr, sie erhalten jedoch keine Punkte-Marker.

Wer den höchsten Wert in den Stich gespielt hat, beginnt den nächsten Stich. Sollte das einer der Geister sein, beginnt dieser. Spielt dazu die oberste Karte des jeweiligen Geisterstapels in die Tischmitte.

Legt danach eure ausgespielte Karte wie gewohnt zu euch und die der Geister an die Seite.

Beispiel: Jakob geht leer aus. Astrid erhält 1 Herz, 1 Kristall und 1 Stern, da die Karte DRACHE im Stich liegt. Weder Astrid noch Jakob erhalten den Stern für den höchsten Wert im Stich, da ein Geist den Stich gewonnen hat.

Jakob



Geist



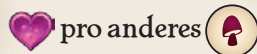
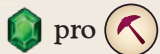
Geist



Astrid



Kartenfähigkeiten im Detail



Überprüfe, wie häufig das gewünschte Attribut vorkommt, um die entsprechende Belohnung zu erhalten. Bei der Bezeichnung „pro anderes“ zählt das Attribut auf der Karte selbst nicht mit.



Zum Erfüllen der Bedingungen von FROSKHÖNIG und EINHORN muss mindestens einmal das -Attribut ausliegen. Weitere -Attribute haben keinen weiteren Effekt auf die Kartenfähigkeit.



Dieses Märchen-Wesen besitzt jedes Attribut einmal.



Die Karte ASCHENPUTTEL besitzt zwei Fähigkeiten, die sie unabhängig voneinander einsetzen kann.



Nimm dir die entsprechende Belohnung zusätzlich zum Stern, den du erhältst, wenn du den Stich gewinnst.

Liegt die Karte SCHNEEKÖNIGIN im Stich, erhält in diesem Stich niemand Herzen und Kristalle. Dies geschieht unabhängig davon, wann und welche Karte ihr in den aktuellen Stich gespielt habt.

Ihr erhaltet jedoch wie üblich Sterne durch Kartenfähigkeiten und das Gewinnen des Stichs.

Spiel zu zweit: Spielt ein Geist diese Karte aus, erhält niemand Herzen und Kristalle.



Wertet die Karten HERZKÖNIGIN und GRINSEKATZE, nachdem alle anderen ihre Kartenfähigkeiten gewertet haben.

Spiel zu zweit: Beachte für die Anzahl an entsprechenden Punkte-Markern auch die Kartenfähigkeiten der Geister.

Die Karte GIERIGER ZWERG besitzt zwei voneinander unabhängige Fähigkeiten:

Obere Fähigkeit: Du erhältst in Chapter II und Chapter III jeweils 1 Kristall.

Untere Fähigkeit: Prüft wie üblich am Ende von Chapter III, welche Person die meisten Kristalle hat. Bist du das, erhältst du zusätzlich zu den 4 Kristallen 1 Stern.





Zähle deine Herzen am Ende von Chapter III zusammen. Besitzt du zu diesem Zeitpunkt mindestens 4 Herzen, erhältst du 4 Herzen.



Hast du in Chapter II keinen Stich gewonnen, erhältst du 2 Sterne. Sterne, die du nur durch Kartenfähigkeiten erhalten hast, haben keinen Einfluss auf diese Bedingung.



Besuche uns
auf Facebook
amigo.spiele

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft.

Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben,
wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach,
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

Spielübersicht

Übersicht der Attribute

 Monster	 Zauber
 Bösewicht	 Tier
 Kind	 Zwerge
 Wunderland	 Krone



2 Punkte



1 Punkt



1 Punkt

Kristalle werden nur als Paar gewertet. Ein einzelner Kristall gibt **keinen** halben Punkt.

Wer am Ende von Chapter III die meisten Kristalle hat, bekommt 4 zusätzliche Kristalle.