



SKELLIG
GAMES GmbH
Parkweg 6
D-35452 Heuchelheim
Deutschland
www.skellig-games.de

Spielidee: Friedemann Friesse

Illustration: Christian Opperer, Michael Menzel (Meeps)

Kein Teil dieser Spielregeln darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.



SPIELIDEE

Hurra! Die größte Spielemesse der Welt steht bevor, und natürlich seid ihr auch dabei. Das ist die Gelegenheit, die neuesten Spiele aus aller Welt auszuprobieren. Aber ihr habt noch eine andere Aufgabe: ihr wollt eure Sammlungen erweitern. Als echte Brettspiel-Fans sammelt ihr alles, was an coolen Dingen angeboten wird: Promos, Miniaturen, Autogramme und noch vieles mehr. Eure Sammellisten sind erstellt, aber nehmt euch in acht: wenn ihr zu lange trödeln, dann schafft ihr nicht alles, was ihr euch vorgenommen habt.

FAIR ENOUGH wird über sechs Runden gespielt. In jeder Runde müsst ihr Sammelkarten auf eure Hand spielen, um den Messtag zu planen. Anschließend legt ihr diese Karten vor euch aus, um eure Pläne zu verwirklichen. Aber nur wenn ihr rechtzeitig sichert, was ihr ausgelegt habt, könnt ihr die Karten auch behalten. Also behaltet die Zeit im Auge.

SPIELMATERIAL

1 Anleitung



90 Sammelkarten in 9 Sets mit jeweils den Werten 1 bis 10



12 Sonderkarten

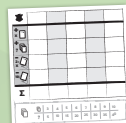


9 Zeitkarten

1 Wertungsblock



1 Startspielkarte



SPIELVORBEREITUNGEN

Entfernt alle Zeitkarten, die **nicht für die aktuelle Spielerzahl** vorgesehen sind (auch die Karte „Variante“). Die restlichen Zeitkarten werden gemischt und verdeckt als Zeitstapel bereit gelegt.

Mischt die **Sammel- und Sonderkarten** zusammen in einen Stapel und legt ihn ebenfalls **verdeckt als Sammelstapel** in die Mitte des Spielbereichs.

Jeder von euch erhält nun von diesem Sammelstapel **je drei Karten**, die auf die Hand genommen werden. Außerdem werden **drei Karten** des Sammelstapels aufgedeckt und neben dem Sammelstapel **offen ausgelegt**.

Es beginnt, wer bei der letzten SPIEL in Essen am meisten Geld ausgegeben hat.

ABLAUF DES SPIELS

Das Spiel läuft über **sechs Runden** (anders als auf der echten SPIEL, wo es nur vier Runden / Tage gibt). Jede Runde besteht aus der **Recherchephase**, in der ihr neue Sammelobjekte „recherchiert“ und als Karten auf die Hand nehmt. Danach folgt dann die **Sammelphase**, in der ihr „über die Messe lauft“ und versucht, eure begehrten Sammelobjekte in euren Besitz zu bringen.

Die Länge der Sammelphase wird dabei durch die aktuelle Zeitkarte bestimmt. Die Sammelphasen sind also sehr unterschiedlich lang, was euch zu unterschiedlichen Taktiken beim Sammeln der Objekte bringt. Wenn die Sammelphase endet, dann habt ihr nur diejenigen Sammelobjekte erhalten, die ihr rechtzeitig gesichert habt.

Anschließend beginnt eine neue Runde. Nach sechs Runden werden die gesammelten Objekte gewertet. Dabei zählen **Sets von vielen Objekten der gleichen Art besonders viel**. Alle Karten, die ihr noch **auf der Hand** habt, bringen euch **Minuspunkte**.

DIE RECHERCHEPHASE

Reihum dürft ihr von den offen ausliegenden Sammelkarten entweder **keine, eine oder zwei auf die Hand** nehmen (alle drei ist nicht erlaubt). Danach zieht ihr wieder Karten vom Stapel, bis drei davon offen liegen. Ihr dürft nicht direkt vom Stapel ziehen, sondern nur aus der Auslage.

Ihr dürft **beliebig viele Karten auf der Hand** haben und behaltet diese auch über das Rundenende hinaus. Denkt aber daran, dass euch die restlichen Handkarten am Spielende Minuspunkte bringen.

Nachdem **jeder zweimal** an der Reihe war, endet die Recherchephase. Für die nächste Runde werden bereits jetzt neue Karten aufgedeckt.

DIE SAMMELPHASE



Zu Beginn der Sammelphase deckt ihr die **oberste Zeitkarte** vom Stapel auf. Sie gibt euch an, wie viel Zeit ihr heute auf der Messe zum Sammeln zur Verfügung habt.

Im Uhrzeigersinn ist nun jeder von euch so lange an der Reihe, bis ihr eure Sammelobjekte gesichert habt oder die Zeit für den Messtag abgelaufen ist.

Wenn ihr an der Reihe seid, habt ihr genau zwei Optionen:

- ☛ Eine Sammelkarte vor euch **ablegen**.
- ☛ Eure vor euch abgelegten Sammelkarten **sichern**.

Sammelkarte ablegen

Wenn ihr eine Sammelkarte **vor euch ablegt**, habt ihr ein Objekt auf der Messe entdeckt und an euch genommen. Dabei ist **Zeit vergangen**. Die Menge an Zeit ist dabei auf der Sammelkarte angegeben. Ihr zieht diese Zeit von der aktuellen Restzeit ab und **verkündet laut, wie viel Restzeit** noch übrig ist.



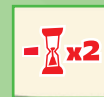
***Beispiel:** Die Zeitkarte für die erste Runde gibt euch 18 Zeit für den aktuellen Messtag. Carol ist als erstes an der Reihe und spielt eine Sammelkarte mit dem Zeitwert 2 vor sich aus. Es ist nun eine Zeit von 2 vergangen und damit noch 16 Zeit übrig. Carol sagt diese Restzeit laut an. Danach ist Robin an der Reihe und spielt eine Sammelkarte mit Zeitwert 4. Die Restzeit von 12 sagt nun auch Robin laut an.*

Sonderkarten

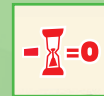


Es gibt drei verschiedene Sonderkarten im Spiel: Warteschlange, Vorbestellung und Ausverkauft. Gespielte Sonderkarten kommen auf den Ablagestapel. Ihr dürft **nur eine Sonderkarte pro Zug** ausspielen.

Vorsicht: alle Sonderkarten, die ihr am Spielende noch auf der Hand haltet, zählen Minuspunkte.



WARTESCHLANGE (4x) – Diese Karte spielt ihr **zusammen mit einer eigenen Sammelkarte**. Die Zeit der gespielten Sammelkarte wird dabei verdoppelt, also die **doppelte Zeit vom aktuellen Zeitwert abgezogen**.



VORBESTELLUNG (4x) – Diese Karte spielt ihr **zusammen mit einer eigenen Sammelkarte**. Die Zeit der gespielten Sammelkarte wird dabei als 0 betrachtet, also auch **keine Zeit vom aktuellen Zeitwert abgezogen**.



AUSVERKAUFT (4x) – Diese Karte spielt ihr **direkt vor oder nach der eigenen Sammelkarte** (also zusätzlich). Ihr dürft dafür **eine beliebige bereits ausliegende (aber noch nicht gesicherte) Sammelkarte entfernen** und auf den Ablagestapel legen, entweder bei euch selber oder bei anderen. Die Zeit der entfernten Karte wird zur aktuellen Zeit wieder hinzu gezählt. Dabei ist es unerheblich, ob diese Karte zuvor mit den Sonderkarten Warteschlange oder Vorbestellung gespielt wurde.

Sammelkarten sichern

Statt eine Karte auszulegen könnt ihr auch die **vor euch liegenden Sammelkarten sichern**, sie also sicher „nach Hause bringen“. Damit kann euch niemand mehr diese Karten nehmen, ihr legt sie **verdeckt vor euch ab**. Dieser verdeckte Stapel ist am Spielende eure „Sammlung“ und wird gewertet.

Allerdings ist nun die **aktuelle Runde für euch zu Ende**. Ihr steigt erst in der nächsten Recherchephase wieder mit ein. Wenn ihr in der aktuellen Runde zuerst aussteigt, erhaltet ihr die **Startspielerkarte**.

Hinweise:

- ☛ Ihr dürft auch aussteigen, **ohne** zuvor überhaupt eine **Sammelkarte** gespielt zu haben.
- ☛ Ihr dürft euren gesicherten Stapel **zu jeder Zeit durchsehen**.
- ☛ Ihr dürft andere **jederzeit fragen**, wie viele Karten sie noch **auf der Hand** haben. Diese Frage muss wahrheitsgemäß beantwortet werden.



ENDE DER SAMMELPHASE

Wenn eine von euch gespielte Sammelkarte die **Zeit der aktuellen Runde genau auf Null** reduziert, dann endet die Sammelphase. Wer die Zeit so genau auf Null gebracht, darf die **eigenen Sammelkarten ebenfalls noch sichern**.

Alle anderen, die ihre Karten **noch nicht gesichert** haben, verlieren diese. Sie kommen auf einem **offenen Ablagestapel** neben dem Sammelstapel. Ihr habt zu lange gewartet und nun ist die Messe geschlossen!

Wichtig: Ihr dürft **keine Karten** ausspielen, welche die **Zeit unter Null** bringen würden. Nur genau auf Null ist erlaubt. Wenn ihr keine Karten ausspielen könnt oder wollt, dann müsst ihr sichern und aussteigen.

Die **Sammelphase endet auch**, wenn niemand die Zeit auf Null gebracht hat, aber **alle ausgestiegen** sind.

Nun beginnt die **nächste Recherchephase**, wenn ihr noch nicht alle sechs Runden gespielt habt. Dabei **behaltet** ihr eure **Handkarten**. Die neue Runde beginnt, wer in der Sammelphase zuerst ausgestiegen ist (also die Startspielerkarte hat).

Nach der sechsten Runde wird die Wertung durchgeführt.

Hinweis: Wenn der Sammelkartenstapel aufgebraucht ist, mischt ihr den Ablagestapel neu.

SPIELLENDE

Nach der sechsten Sammelphase endet das Spiel. Ihr sortiert nun eure Sammlung, also alle Karten, die ihr rechtzeitig gesichert habt, nach verschiedenen Arten.

☛ Zunächst erhaltet ihr als Punkte jeweils die **Werte aller gesammelten Karten**.

☛ Anschließend wertet ihr **alle Sets von mindestens drei Karten einer Art**:

Karten	3	4	5	6	7	8	9	10
Punkte	5	10	15	20	25	30	35	40

☛ Die Werte eurer verbliebenen **Sammelkarten auf der Hand** zieht ihr davon **doppelt als Minuspunkte** ab.

☛ Für **jede Sonderkarte auf der Hand** zieht ihr weitere **10 Punkte als Minuspunkte** ab.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel. Bei **Gleichstand** gewinnt, wer das **größte Set aus gleichartigen Sammelkarten** bilden konnte. Herrscht auch hier Gleichstand, dann gewinnt, wer bisher die meisten Besuche auf der SPIEL vorweisen kann.

VARIANTE



Ihr könnt bei Spielbeginn zu den normalen sechs Zeitkarten noch die **Karte „Variante“ mit der 21 hinzu nehmen**. Trotzdem spielt ihr normal sechs Runden, **eine Karte bleibt also übrig**. Dies macht es unmöglich, in der letzten Runde vorherzusagen, welche Zeitkarten noch im Stapel vorhanden sind.