



Ein höchst ansteckendes Würfel- und Ablegespiel
für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren

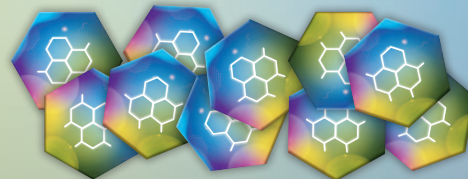
Im Labor herrscht Hochbetrieb! Wer wird am schnellsten die verschiedenen Bazillen los? Denn die Schnupfentierchen und Hustenmonster können ganz schön hartnäckig sein. Sobald das Ohrwürmli besiegt ist, kommt auch schon das Bauchgrummelo und will Aufmerksamkeit. Wenn da nicht auch noch das Fieberchen lauern würde oder das Halskratzi, das einfach nicht verschwinden will. Da heißt es rasch würfeln und schnell alle Karten loswerden, bevor eine Bacteria Hysteria ausbricht!

SPIELINHALT

108 Bazillen-Karten, je 18 Karten pro Bazillenart



10 Gewinn-Chips



10 Würfel mit je einer Bazillenart pro Seite



1 mechanischer Timer (40 Sekunden)



1 Spielanleitung

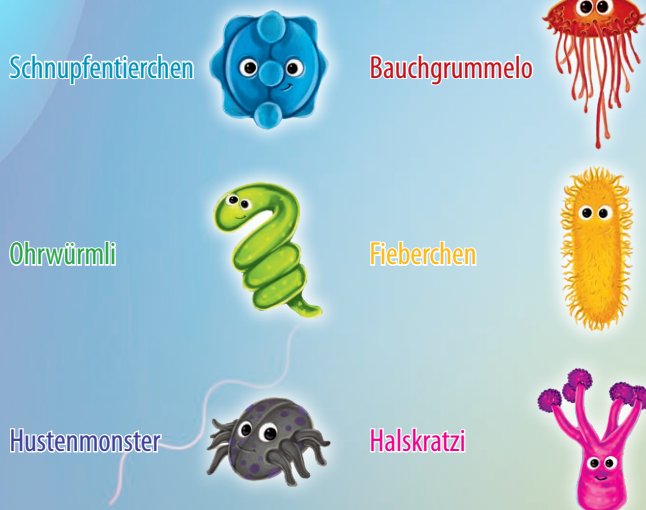


SPIELZIEL

Das Ziel ist es, mit etwas Würfelglück möglichst viele Karten mit Bazillen loszuwerden. Wer am Ende einer Runde am meisten Karten ablegen konnte, erhält einen Gewinn-Chip. Wer zuerst 3 Chips gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

DIE BAZILLEN

Es gibt 6 verschiedene Bazillenarten, die sich hinsichtlich ihres Aussehens und ihrer Farbe unterscheiden. Die Farben sind blau, grün, rot, gelb, pink und grau-lila. Die Bazillen erscheinen sowohl auf den Karten als auch auf jedem Würfel:



SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel müssen die Gewinn-Chips vorsichtig aus der Stanztafel herausgedrückt werden.
- Die Karten werden gemischt und in der Tischmitte als verdeckter Nachzieh-Stapel für alle Spieler gut erreichbar platziert.
- Der Timer sowie die 10 Würfel werden daneben bereitgelegt.
- Die Gewinn-Chips werden ebenfalls bereitgelegt.

SPIELABLAUF

Bacteria Hysteria wird über mehrere Runden gespielt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Nach jeder Runde gibt es eine Wertung. Der jüngste Spieler ist der erste Startspieler. Eine Runde läuft folgendermaßen ab:

- Jeder Spieler zieht 6 Karten vom Stapel und legt sie in einer Reihe verdeckt vor sich ab, ohne sie anzusehen.
- Der Startspieler startet den Timer, indem er den Zeiger auf 40 Sekunden schiebt und ihn danach mit dem bunten Etikett nach oben wieder auf den Tisch legt. Er dreht nun alle 6 Karten in seiner Auslage um und würfelt schnell mit allen 10 Würfeln.
- Jetzt gilt es, die vor einem liegenden Bazillen-Karten loszuwerden. Eine Bazillenart kann nur dann abgelegt werden, wenn sie
 - auf mindestens zwei oder mehreren Würfeln zu sehen ist, **und**
 - auf mindestens zwei oder mehreren Karten in der Auslage abgebildet ist.

Treffen diese Kriterien zu, dürfen ALLE Karten der entsprechenden Bazillenart auf einem separaten Stapel abgelegt werden.

Hinweis: Auch wenn nur 2 Würfel eine bestimmte Bazillenart zeigen, dürfen ALLE ausliegenden Karten dieser Art abgelegt werden, und nicht nur 2 (siehe Beispiel)!

- Die abgelegten Karten werden sofort durch neue Karten vom Nachzieh-Stapel ersetzt, sodass der Spieler wieder 6 Karten offen vor sich liegen hat. Dadurch ergeben sich sofort neue Chancen, Bazillen loszuwerden, wenn das bereits ausliegende Würfelergebnis dazu passt. Können keine Bazillen-Karten mehr abgelegt werden, darf mit allen 10 Würfeln erneut gewürfelt werden. Wieder wird das Würfelergebnis mit den Bazillen-Karten verglichen usw.

- Der Spieler ist so lange an der Reihe, bis die 40 Sekunden abgelaufen sind und der Timer in die Luft springt. Der Zug des Spielers endet auch dann, wenn er keine Karten mehr ablegen kann, weil er von jeder Bazillenart nur eine Karte vor sich liegen hat – also 6 verschiedene Karten. Der Spieler schiebt die nicht abgelegten Karten aus seiner Auslage unter den Nachziehstapel in der Tischmitte. Die bereits abgelegten Karten behält er für die Rundenwertung.
- Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Er startet den Timer, dreht die 6 Karten in seiner Auslage um, würfelt und versucht, möglichst viele Bazillen-Karten abzulegen.
- Wenn alle Spieler einmal an der Reihe waren, endet die Runde und es folgt die Wertung

Ein Beispiel findest du auf der letzten Seite.

RUNDENWERTUNG

Sobald alle Spieler einmal an der Reihe waren, endet eine Runde. Jeder Spieler zählt die Karten, die er in der Runde ablegen konnte. Wer die meisten Karten ablegen konnte, gewinnt diese Runde und erhält einen Gewinn-Chip. Bei einem Gleichstand erhält kein Spieler einen Chip.

Nach der Wertung startet eine neue Runde. Alle Karten werden wieder gemischt und als neuer Nachzieh-Stapel in die Tischmitte gelegt.

Der Spieler, der einen Gewinn-Chip bekommen hat, ist der neue Startspieler. Bei einem Gleichstand startet nochmal der letzte Startspieler die neue Runde.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 3 Gewinn-Chips gesammelt hat. Dieser Spieler ist der Sieger.



Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Wenn du zu „**Bacteria Hysteria**“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien oder info@piatnik.com

Grafikdesign: Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.



Du findest uns auf
www.facebook.com/PiatnikSpiele

Beispiel:

Alex ist an der Reihe und startet den Timer. Schnell dreht er die vor ihm liegenden Karten um:



Alex würfelt:



Alex darf alle roten Karten mit dem **Bauchgrummelo** ablegen, da diese Bazillenart auf 2 Karten abgebildet und auch auf 2 Würfeln zu sehen ist. Er legt die beiden Karten auf einen separaten Ablagestapel und ersetzt sie sofort durch zwei neue Karten, die er vom Nachzieh-Stapel zieht.

Er zieht:

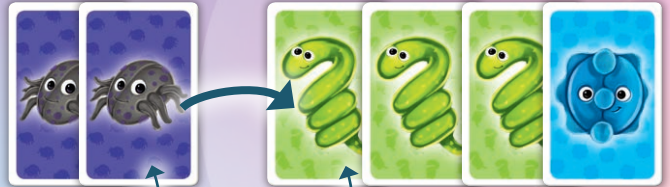


Die Würfel zeigen zwar **4 blaue Schnupfentierchen**, aber leider liegt nur 1 blaue Karte aus. Das ist zu wenig, daher darf die Karte nicht abgelegt werden.

Allerdings liegen jetzt **2 pinke Halskratzis** vor ihm. Diese Bazillenart ist auch auf 2 Würfeln zu sehen. Er darf somit

diese zwei Karten ablegen und ergänzt seine Auslage sofort wieder auf 6.

Er zieht:



Leider kann Alex jetzt keine Karten mehr ablegen. Daher würfelt er mit allen Würfeln erneut.

Er würfelt:



Alex darf nun alle **3 grünen** und **2 grau-lila Karten** ablegen, da von den abgebildeten Bazillenarten nicht nur 2 oder mehr Karten ausliegen, sondern diese auch auf 2 oder mehr Würfeln zu sehen sind. Schnell zieht er wieder Karten nach. Dann springt plötzlich der Timer. Der Zug von Alex ist zu Ende.

Er schiebt die Karten, die er nicht ablegen konnte, unter den Nachzieh-Stapel in der Tischmitte und behält die abgelegten Karten für die Rundenwertung.

Alex ist der letzte Spieler in dieser Runde. Nach seinem Zug zählen alle Spieler die Karten, die sie in dieser Runde gewonnen haben. Alex konnte in seinem Zug insgesamt 9 Karten ablegen, mehr als alle anderen. Damit erhält er einen Gewinn-Chip. Als Gewinner ist er der neue Startspieler der nächsten Runde.