

Spielanleitung Grundspiel



54 Spielkarten
2-5 Möpsemopser

Vorbereitung

Mischt die Karten gut durch. Jeder Möpsemopser erhält **5 verdeckte Karten**, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten bilden den **verdeckten Ziehstapel**. Alle später ausgespielten Karten bilden den **offenen Ablagestapel**.

Einhornmöpse können sofort offen vor dir auf den Tisch gelegt werden (*nicht nachziehen*).

Der Jüngste beginnt das Spiel im Uhrzeigersinn. Jeder Spielzug beginnt mit dem Ziehen einer Karte. Danach **darf** eine Karte ausgespielt werden, **muss aber nicht**. Hat ein Möpsemopser zu Beginn seines Zuges keine Karten auf der Hand, darf er **3 Karten** ziehen.

Die Möpse

Der Mops	• 1 Mopspunkt
Der Doppelmops	• 2 Mopspunkte
Der Einhornmops	• 1 Mopspunkt

Den Einhornmops kannst du offen vor dich hinlegen und niemand kann ihn dir mopsen. Dieser Punkt ist dir definitiv sicher!



Die Aktionskarten

Mit einigen Aktionskarten kannst du mehr als eine Karte vom Ziehstapel ziehen. Mit anderen kannst du z.B. Karten von anderen Möpsemopsen oder sie dir schenken lassen. Einige Karten zwingen Möpsemopser dazu dir alle Karten zu überlassen oder sie komplett abzulegen.

Folge dazu den Anweisungen auf den Karten.

Keine Sorge:

Solltest du mal keine Karten mehr haben, der Weg zurück ins Spiel ist schnell gemacht.

Nutzt die Aktionskarten so gut und **skrupellos** wie es geht, denn die anderen scheuen sicher nicht davor zurück!

Tipp: Viele Karten sammeln lohnt sich selten, da man hier schnell das Ziel der anderen Möpsemopser wird.



Die Abwehrkarten

Um den teilweise fiesen Aktionskarten ausweichen zu können, gibt es die **Mops sagt Nein** Karte. Sie darf jederzeit, von jedem Möpsemopser, auf jede Aktionskarte eingeworfen werden.

Sie heben sich gegenseitig auf und können beliebig oft aufeinander gespielt werden.

Es gibt auch ein **Super Duper Nein!** Auf diese Karte kann keine weitere Nein-Karte gespielt werden und ist damit ein finales Statement. Dies kann ein "nein" oder, wenn vorher eine Nein-Karte gespielt wurde, ein "doch" sein.

Mit dem **Nöööö, jedoch...** kannst du eine gegen dich ausgespielte Aktionskarte auf einen dritten Möpsemopser umlenken.

Beispiel: „Mops dir nicht meine, sondern Marias Karten!“

Der dunkle Mops

Der einzige Mops mit **Minuspunkten**. Er darf nicht einfach abgelegt, sondern nur verschenkt oder weggeschnappt werden. Wird z.B. eine "Leg ab"-Aktionskarte auf den Kartenhalter gespielt, muss er den dunklen Mops an den „Angreifer“ weitergeben.

Der dunkle Mops darf **niemals** auf dem Ablagestapel landen!



Das Spielende

Wurde die **letzte Karte** gezogen, wird auch die **letzte Aktion** ausgespielt. Zählt eure Mopspunkte zusammen. Der Möpsemopser mit den meisten Mopspunkten gewinnt die Runde. Spielt so viele Runden wie ihr wollt.

Los geht's!

Die Anleitung für die Erweiterung Rainbow Wars befindet sich auf der Rückseite.

Ihr findet unsere Regeln doof?
Überhaupt kein Problem! Macht einfach eure eigenen Regeln! Was wissen wir schon, wie ihr gerne spielt?! ;)



www.hodari-spiele.de

Spielanleitung



54 weitere Spielkarten
3-7 Möpsemopser

Die Zusammenfassung

Die Erweiterung bietet neben einigen wenigen bekannten, eine Menge toller, neuer Aktionskarten, mit denen du noch mehr Angriffs-, sowie Verteidigungsmöglichkeiten erhältst.

Die Regeln des Grundspiels bleiben erhalten. Nach dem Ziehen einer Karte zu Beginn jedes Zuges, kann nun jedoch **eine Karte** ausgespielt oder **eine Aktion** durchgeführt werden.

Der Wandermops

Den Wandermops gibt es gleich 4x. Er zählt nur, wenn du ihn offen vor dir auslegst (1 Aktion). Wird ein weiterer Wandermops ausgelegt, muss ein bereits ausgelegter Wandermops auf den Ablagestapel gelegt werden. Er wandert somit von Möpsemopser zu Möpsemopser.

Die Regenbogenkatze

Einhornmöpse können nun geklaut werden!

Um die **Regenbogenkatze** zu aktivieren, musst du sie offen vor dir auslegen (1 Aktion). Nun darfst du, während jedes Spielzugs versuchen **einen beliebigen, offen ausgelegten Einhornmops** zu mopsen.

(Das Mopsen der Einhornmöpse zählt nicht als Aktion)



Es dürfen **maximal 4 Einhornmöpse** (oder **Laserpointer**) gemopst und auf der Regenbogenkatze platziert werden.

Bietet der gewählte Möpsemopser einen Laserpointer, statt des gewünschten Einhornmopses, muss er angenommen und auf der Katze platziert werden.

Das Einhorn



Wurde die Regenbogenkatze gespielt, kannst du sie mit dem **Einhorn** verjagen (1 Aktion). Beide Karten werden nun abgelegt.

Die bereits gemopsten Einhornmöpse oder Laserpointer verbleiben bei dem jeweiligen Möpsemopser.

Das Mopsbettchen

Das Mopsbettchen kannst du offen vor dir auslegen um **zwei 1-Punkt-Möpsen** Unterschlupf zu bieten. Um die Möpse dort zu sichern, musst du jedoch gleichzeitig eine **dritte Mopskarte** auf den Ablagestapel legen. Diese 4 Spielkarten müssen **gleichzeitig** ausgespielt werden und können nicht nacheinander abgearbeitet werden (Zählt komplett als 1 Aktion).

Diese zwei Möpse sind nun sicher.

Die Regenbogenwand

Legst du die Regenbogenwand offen vor dir ab (1 Aktion), kannst du **2 beliebige Angriffe** abwehren. Nimm dazu, die auf dich gespielte Aktionskarte und leg sie auf der **Regenbogenwand** innerhalb der Markierung ab.

Nur mit Hilfe der **Regenbogenleiter** kann eine Aktionskarte „über“ die Regenbogenwand gespielt werden. Die Wand schützt dann nicht.

Die Zusatzkarten

Der Zauberhut und -mantel, wie auch der Sternenregen und die Sternenleiter dienen für andere Karten nur als **Verstärkung** und sind nicht alleine spielbar.

Der fiese Floh

Ziehst du den fiesen Floh, musst du ihn **sofort** ausspielen und 2 beliebige Möpse an beliebige Möpsemopser verschenken. (Du ziehst hier keine neue Karte)

Der Amor Mops



Dies ist eine reine **Reaktionskarte**, wie die „Nein-Karten“. Solltest du keine Nein-Karte haben oder sie aufheben wollen, verführe einen beliebigen Möpsemopser mit dem Amor Mops. Er muss nun eine **beliebige Nein-Karte** für dich ausspielen, wenn er eine hat.

Die Regenbogen Bonbons

Sammel **alle 3 Regenbogen Bonbons**, um das Spiel sofort zu **gewinnen**. Hier ist es unwichtig wie die Mopsunkte verteilt sind.

Viel Spaß!

Spielanleitung



+54 Spielkarten
3-7 Möpsemopser

Die Geschichte

Nach der Zerstörung der Welt während der **Rainbow Wars**, befinden wir uns auf dem letzten bemannten Raumschiff zum weit entfernten Mars. Das Chaos hat Überhand genommen und es beginnt der Kampf bis zum letzten Mops.

Die Regelneuerungen

Die bereits bekannten Regeln des Grundspiels oder Rainbow Wars bleiben erhalten.

Legt zuerst die **Herrchen-Frauchen-Karten** heraus und vermischt die restlichen Spielkarten sorgfältig mit dem Grundspiel und Rainbow Wars.



Zu Beginn der Spielrunde erhält jeder Möpsemopser nun **7 verdeckte Karten**, die er auf die Hand nimmt.

Die restlichen Karten bilden den **verdeckten Ziehstapel**. Alle später ausgespielten Karten bilden den **offenen Ablagestapel**.

Mischt die **Herrchen-Frauchen-Karten** und zieht jeweils eine verdeckte Karte, die ihr offen vor euch auslegt. Dieser Charakter bietet jeweils eine einzigartige **Fähigkeit**, die ihr als eine eurer Aktionen während des Spielzuges einsetzen könnt. Wurde die Fähigkeit eingesetzt, dreht die Herrchen-Frauchen-Karte auf die Rückseite. Um sie wieder umzudrehen und erneut zu nutzen, muss sie durch das **Opfern einer Aktion** wieder aktiviert werden.

Pro Spielzug zieht ihr **2 Karten** vom Nachziehstapel und erhaltet nun **2 freie Aktionen**. Eine Aktion ist entweder eine Karte ausspielen, eine Aktionskarte auslegen oder die Herrchen-Frauchen-Karte aktivieren.

Der größte Mopsfan beginnt das Spiel im Uhrzeigersinn. Die 2 Aktionen **können**, aber **müssen nicht** genutzt werden.

Hat ein Möpsemopser zu Beginn seines Zuges keine Karten auf der Hand, darf er nun **5 Karten** von Ziehstapel ziehen.



Das Brautpaar



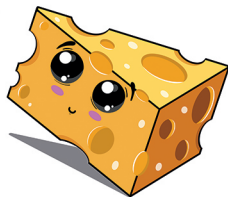
Habt ihr die **Braut** und den **Bräutigam** gleichzeitig auf der Hand, habt ihr insgesamt gleich **3 Mopsunkte** gesammelt. Dies gilt jedoch nur solange, wie beide Karten auf der Hand sind. Die Mopspunkte zählen natürlich erst in der Endwertung.

Der helle Mops

Der helle Mops bietet **3 Mopsunkte**. Genau so wie der dunkle Mops darf er nicht abgelegt werden. Muss der Kartenhalter seine Karten ablegen, wird der helle Mops an den Angreifer weiter gereicht.

Die Sofortkarten

Die **Sofortkarten** müssen, wie der fiese Floh (Rainbow Wars), sofort nach dem Ziehen ausgeführt werden. Auch bereits zu Spielbeginn. *(Es wird nicht nachgezogen!)*



Die Zusatzkarten

Diese Karten sind Verstärkungskarten und nicht allein spielbar.

Die **Eistüte** muss mit einem 1-Punkt-Mops offen ausgelegt werden. Dieser Mops zählt nun als Einhornmops, kann jedoch niemals gemopst werden. Er ist ebenfalls immun gegen die Regenbogenkatze, jedoch nicht gegen das Ablegen durch den roten Mops.

Der **Booster** bietet euch die Möglichkeit bis zu 3 Aktionskarten auszuspielen. Die zweite Aktion bleibt davon unberührt. Ihr habt also 4 Aktionen in diesem Zug.



Die Einwurfkarte

2 Karten weg ist eine Einwurfkarte, wie **Mops sagt Nein**, und benötigt keine Aktion. Sie kann zu jeder Zeit eingeworfen werden.

Der Mogelmops

Mit dem **Mogelmops** kannst du einmalig eine beliebige **Aktionskarte** deaktivieren. Dies kann auch eine Aktionskarte sein, die sonst nicht deaktiviert werden kann, wie z.B. Super Duper Nein. Danach wird der Mogelmops aus dem Spiel entfernt.

Super Duper Spiegel

Der **Super Duper Spiegel** wirft eine auf dich gespielte Aktionskarte zurück. Er kann sogar eine bereits durch den Spiegel zurückgeworfene Aktionskarte zurückwerfen, ähnlich wie „Mops sagt Nein“ und „Super Duper Nein“.

Das Schmackofatz

Das **Schmackofatz** lockt einen bereits ausgelegten Wandermops zu dir. Leg das Schmackofatz auf den Ablagestapel und leg den angelockten **Wandermops** offen vor dir aus. Dies gilt als eine Aktion.



Das Grundspiel kann auch nur mit Chaos erweitert werden. Rainbow Wars ist nicht zwingend nötig, verbessert aber das Spielerlebnis deutlich! Beim Spiel ohne Rainbow Wars muss das „Schmackofatz“ entfernt werden.

Das Mopsorakel

Spiel diese Aktionskarte aus, um die **Anzahl der Mopskarten** auf der Hand eines Möpsemopsers zu schätzen. (Nicht die Wertigkeit/Mopspunkte). Liegst du mit der Schätzung richtig, muss der gewählte Möpsemopser alle **Mopskarten ablegen**.



Die Schlusskarte

Hast du es geschafft, **Hypnose** am Ende der Runde auf der Hand zu haben, hypnotisiert du jeden Möpsemopser. Schnappe dir anschließend jeweils eine Karte ohne sie vorher anzusehen.

Das Spielende

Wurde die **letzte Karte** gezogen, wird auch die **letzte Aktion** ausgespielt. Zählt eure Mopspunkte zusammen. Der Möpsemopser mit den meisten Mopspunkten gewinnt die Runde. Spielt so viele Runden wie ihr wollt.

Los geht's!

Wir wünschen euch viel Spaß mit der 2. Erweiterung zu Schnapp die Möpfe.



Hodari Spiele



Hodari Spiele



@hodarispiele

Schaut gerne mal rein und bleibt auf dem Laufenden und holt euch alle Infos zu unseren neusten Spielen.

www.Hodari-Spiele.de

Kennst du schon?

