

SUPER POSE

ZIEL DES SPIELS:

Ordne Deine Karten geschickt an, um **ZONEN** zu bilden (mindestens VIER IDENTISCHE BENACHBARTE SYMBOLE (4er-verbindete Zone)), und erzielle maximale Punkte, indem

Du „SUPER-POSE“ bildest, ohne dabei Blumen zu zerstören! Du kannst die **ZONEN** vergrößern oder miteinander verbinden, um zusätzliche Punkte zu erzielen. Sobald alle Karten gelegt wurden, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit **der größten vorhandenen ZONE**. Bei erneutem Gleichstand wird der Spieler mit **der höchsten Anzahl vorhandener ZONEN** zum Gewinner erklärt. Viel Spaß beim Spielen!

Inhalt:

- 110 Karten:

- 12 Karten für jeden Spieler: Katze/gelb, Schmetterling/rot, Elefant/grün, Fisch/blau, Kaninchen/orange, Vogel/lila, mit 1 „Punkthilfe“-Karte (in jeder Sprache).

- 5 „Erste Schritte“-Karten, 3 „Punktestand“-Karten, 1 „Startspieler“-Karte und 2 Karten „Erweiterte Regeln“ und „Als Team spielen“.

- 9 Pappmarker in verschiedenen Formen und Farben für die Spieler und 6 Marker für die Teams.

SUPER-POSE wird mit einer identischen Starthand von 3 Karten (markiert mit 2 Karo Symbolen) und einem Kartenspiel von 5 oder 9 Karten pro Spieler gespielt. Für das erste Spiel werden die 4 Karten mit zwei Kreisen in der Mitte abgelegt.

Wertungs-Leiste:

Drehe die erste und zweite Karte um, um die Leiste bei Bedarf zu erweitern.

0	4	8	12	16	20	24	28	32
1	5	9	13	17	21	25	29	33
2	6	10	14	18	22	26	30	34
3	7	11	15	19	23	27	31	35
36	40	44	47	41	45	38	42	46
39	43	47	32	36	30	33	37	31



SPIELAUFBAU:

Jeder Spieler wählt ein Kartenspiel einer Farbe/eines Symbols (zum Beispiel: gelb/Katze). Der Startspieler ist derjenige, der die Spieldose auf den Tisch gestellt hat. Dieser Spieler nimmt die „Startspieler“-Karte. **Für Dein erstes Spiel** nimm die 3 doppelseitigen „Anfänger“-Karten (mit schwarzen Quadraten) und lass die 2 „Anfänger“-Karten mit dem Symbol „Blumen“ in der Dose.

Startspielerkarte, Team Marker, Wertungskarte.

Der erste Spieler legt seine 3 Karten in beliebiger Reihenfolge und Richtung so aus, dass sich je 2 schwarze Felder zwischen ihnen überlappen, **ohne dabei Symbole zu verdecken**. Dies ist der Beginn des „Spielbretts“. (Beachte, dass Du die schwarzen Felder während des Spiels verdecken kannst). Das Spiel kann nun beginnen. Die folgenden Regeln gelten unabhängig von der Anzahl der Spieler.



SPIELRUNDE:

Im Uhrzeigersinn spielend, legst Du in Deinem Zug eine Karte ab und ziehst dann eine neue, **um wieder drei Karten auf der Hand zu haben** (außer wenn Dein Stapel leer ist). Dann spielst Du im Uhrzeigersinn weiter. Während eines Spiels spielst **Du alle deine Karten aus**.

REGEL DER „Karte im Spiel“:

Es ist nicht erlaubt, eine Karte aus der Hand zu nehmen, um ihre Platzierung auf dem „Spielbrett“ zu simulieren oder zu überprüfen, und sie dann wieder in die Hand mit den 3 Karten zurückzulegen. Eine Karte, die aus der Hand genommen wird, **muss gespielt werden**. Es liegt an Dir, keinen Fehler zu machen!

Es spricht jedoch nichts dagegen, Deine Karten während Deines Zuges oder des Zuges eines anderen Spielers in **Deiner Hand** zu drehen, um die beste Platzierung oder Ausrichtung zu simulieren.

EINE KARTE SPIELEN:

Um eine Karte ausspielen zu können, **muss mindestens ein Symbol** auf der ausgespielten Karte, unabhängig davon, ob es sich um Deine Farbe/Dein Symbol handelt, ein **IDENTISCHES SYMBOL**, das sich bereits auf dem Tisch befindet, **ÜBERDECKEN** und dies den anderen Spielern ansagen, **UND** mindestens ein weiteres **SYMBOL** (beliebiges Symbol) **muss in direktem Kontakt mit dem Spielfeld** (z.B. Tischplatte) **stehen**. Die endgültige Ausrichtung Deiner Karte ist völlig frei wählbar (horizontal oder vertikal).



DEINE KARTE KANN DAHER DIE BEREITS IM SPIEL BEFINDLICHEN KARTEN NICHT VOLLSTÄNDIG ABDECKEN.

1 EINE ZONE BILDEN:

Eine **ZONE** ist eine Gruppe identischer Symbole, die nebeneinander liegen, **mindestens VIER IDENTISCHE SYMBOLE, DIE ORTHOGONAL NEBENEINANDER LIEGEN, UND** die aus Symbolen von mindestens **ZWEI VERSCHIEDENEN Karten** gebildet wird. Zu Beginn des Zuges eines Spielers „EXISTIERT“ eine ZONE, wenn sie aus 4 (oder mehr) identischen und benachbarten Symbolen besteht.

ACHTUNG: 2 oder 3 identische benachbarte Symbole bilden keine Zone (abgesehen von einer großartigen Gelegenheit, durch Hinzufügen weiterer Symbole in einem anderen Zug eine „SUPER-POSE“ zu bilden).

-> Erstelle eine Zone mit 4 Symbolen, um einen „SUPER-POSE“ im Wert von 4 Punkten zu erzielen.

-> Eine Zone mit 5 oder mehr Symbolen ist nur 3 Punkte wert.

2 ZONENGRÖSSE VERGRÖßERN:

Um eine „**BESTEHENDE**“ Zone zu vergrößern, erhöhe die Anzahl ihrer Symbole, indem Du eine Karte mit Symbolen legst, die mit denen der bestehenden Zone identisch sind.

Beispiel: Diese Zone mit 5 Symbolen wird am Ende des Zuges zu einer Zone mit 7 Symbolen. Sie wird um +2 Symbole vergrößert.



Durch das Vergrößern einer Zone kannst Du ihre Form ändern.

Wenn die neue Form 1 Symbol mehr als zuvor hat, erhältst Du 1 Punkt. Wenn sie 2 Symbole mehr hat, erhältst Du 2 Punkte. Wenn sie 3 oder mehr Symbole hat, erhältst Du 3 Punkte.

Wenn Du eine bestehende Zone mit 4 oder 5 Symbolen hast und ihre Form änderst, um sie auf 4 Symbole zu reduzieren, handelt es sich **nicht um eine Vergrößerung**, sondern um **eine Verkleinerung** der bestehenden Zone. **DIES BRINGT KEINE PUNKTE**. Darüber hinaus bringt auch eine Zone, deren Form geändert wird, ohne dass die Anzahl der Symbole erhöht wird, **keine Punkte**.

3 VERBINDUNG ZWEIER ZONEN:

Mit einer Karte kannst Du zwei vorhandene Zonen, die durch **mindestens ein anderes Symbol** voneinander getrennt sind, zu einer einzigen großen Zone verbinden.

Beispiel: Wenn die Karte im Spiel ist, verbindest Du durch Abdecken des „Vogel“-Symbols auf der rechten Seite die **vorhandenen Zonen** mit 4 und 5 „Kaninchen“-Symbolen (Abb. 1) mit einer „Brücke“ aus 3 neuen „Kaninchen“-Symbolen.

Durch diese geschickte Platzierung entsteht eine Zone mit 12 „Kaninchen“-Symbolen, und der Spieler erhält 4 Punkte. Dies ist eine gute Möglichkeit, einen Gleichstand aufzuheben, wenn der Bereich bis zum Ende des Spiels intakt bleibt.



Fig. 1

Für dasselbe Beispiel, wenn Du stattdessen die gegenüberliegende Karte ausspielst: Du kannst das linke „Kaninchen“-Symbol der bestehenden Zone mit 5 „Kaninchen“ (Abb. 1) mit dem Symbol ganz rechts auf Deiner Karte abdecken und so eine endgültige Zone mit 10 Symbolen bilden. Indem Du das einzelne „Fisch“-Symbol mit dieser Karte abdeckst, verbindest Du die beiden getrennten Zonen miteinander.

Fig. 1

→ **Tipp:** Behalte Deine Karte mit 3 „Kaninchen“-Symbolen, um später im Spiel einen „SUPER-POSE“ zu machen (Karten mit 3 identischen Symbolen sind dafür sehr nützlich).

4 „BLUME“-SYMBOL:

Dieses Symbol darf **NIEMALS verdeckt werden**, egal um welches Symbol es sich handelt (auch nicht durch ein „Chameleon“). Die „Blume“ wird **niemals zum** Ausspielen einer Karte verwendet. Sie kann andere Arten von Symbolen abdecken, jedoch **niemals ein „Blumen“-Symbol**.

Es ist ganz einfach: „**Man zertritt niemals Blumen, niemals!**“



- SOBALD DIE ERSTEN SPIELE GESPIELT WURDEN -

AUFBAU:

Nachdem Du nun alle Grundregeln des Spiels kennst, kannst Du zusätzlich zu den 3 zuvor verwendeten „Startkarten“ die 2 „Startkarten“ mit den „Blumen“ hinzufügen, wodurch sich die Startkonstellation verändert und Dich von Beginn des Spiels an neue Herausforderungen erwarten!



Zu Beginn des Spiels liegen 3 oder 5 Karten auf dem Tisch. Die Regeln für das Auslegen und Überlagern dieser Karten bleiben unverändert.

Erweitere Deinen Zugstapel:

Wenn Du möchtest, kannst Du die 4 abgelegten Karten zu Deinem Kartenspiel hinzufügen, um ein Kartenspiel mit neun Karten zu bilden.

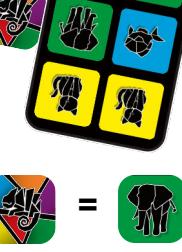


„CHAMÄLEON“ ICON:

Während Deines Zugs kann das „Chamäleon“-**Joker-Symbol** auf Deiner Karte oder die auf dem Spielbrett sichtbaren Symbole die Form des Symbols annehmen, mit dem sie in Kontakt kommen. Entweder durch **Überlagerung** (von oben oder unten) oder wenn das „Chamäleon“-Joker-Symbol in **orthogonalen Kontakt** mit einem anderen Symbol kommt (siehe unten).



ÜBERLAGERN: Wenn Du Deine Karte ausspielst, kannst Du das „Chamäleon“-Symbol auf Deiner Karte mit einem beliebigen anderen Symbol auf dem Spielbrett kombinieren (oder umgekehrt), sodass Du Deine Karte ablegen kannst.



ANGELEGT: Um ein zuvor ausgespieltes „Chamäleon“ zu verwenden, lege eine Karte orthogonal daneben. Es nimmt dann die Form des angrenzenden Symbols auf der neu angelegten Karte an. Am Ende Deines Zuges kehrt es zu seiner Jokerform zurück.

Im folgenden Beispiel wird es zu einem „Kaninchen“. **HINWEIS:** Während desselben Zuges kannst Du es nicht in ein „Fisch“-Symbol ändern, um eine „SUPER-POSE“ zu bilden.



Fig. 2



Für diese Position der Karte.

Wenn es in dieser Runde nicht „durch Überlagern“ verwendet wurde, kannst du dasselbe mit einem „Chamäleon“ tun, das sich auf der gerade abgelegten Karte befindet, und einem Symbol auf dem Spielbrett.

ACHTUNG: Du kannst keine beliebige Form für ein „Chamäleon“ ansagen, das nicht direkt neben der Karte liegt, die du während deines Zuges spielst.

Sonderfälle:

Es kann während des Spiels vorkommen, dass ein „Chamäleon“ auf der Karte, die Du ausspielst, neben einem anderen „Chamäleon“ liegt, das bereits im Spiel ist.

Ein Chamäleon kann ein anderes Chamäleon verdecken. Wende daher die „ANGRENZEND“-Regel an, sobald Du Deine Karte gelegt haben.

Abb. 3: Das „Chamäleon“, das Du durch „Überlagerung“ spielst, nimmt die Form eines „Kaninchens“ an. Da ein weiteres „Chamäleon“ daneben liegt, kannst Du es in ein „Kaninchen“ verwandeln und eine 4-Punkte-„SUPER-POSE“-Kombination erzielen.



Fig. 3

Für den nächsten Spieler werden die „Chamäleons“ wieder zu Jokern und die zuvor gebildete „Zone“ existiert nicht mehr.



ALS TEAM SPIELEN:

Du kannst SUPER-POSE im Team mit 2 Spielern spielen, indem Du die Teammarker „Goldener Greif“, „Silberner Drache“ und „Bronze-Einhorn“ verwendst.

Verteilt die Marker verdeckt und dreht sie dann um, um euren Teamkollegen zu finden. Oder einigt euch untereinander. Die Punkte der beiden Teamkollegen werden auf der Punkteleiste addiert, wobei der dem Team entsprechende Spielstein als Punktmarker verwendet wird. Die restlichen Regeln findest Du auf der Karte „PLAY AS A TEAM“ (Als Team spielen).

→ **Achtung:** Als Team werdet Ihr wahrscheinlich nicht alle Eure Karten ausspielen.

ERWEITERTE REGEL:

Erfahrenere Spieler können mit der Karte „ERWEITERTE REGEL“ spielen, mit der Du Punkte für die Schaffung Deiner dritten und fünften bestehenden Zone auf dem Spielbrett erhältst. Als Team erhältst Du diese Bonuspunkte, indem Du nur die bestehenden Gebiete zählst, die DU geschaffen hast (nicht die von Deinem Teamkollegen).

→ **Hinweis:** Dieser Punkt wird auch dann gewertet, wenn Du Deine dritte Zone mit einem „Chamäleon“-Symbol erstellst. Am Ende Deines Zuges existiert diese Zone jedoch nicht mehr, sodass Du nur noch zwei Zonen hast. Es ist daher möglich, diesen Extrapunkt **MEHRMALS WÄHREND DES SPIELS** zu erzielen!



Dieses Spiel wurde so konzipiert, dass es verschiedene Formen der Farbenblindheit berücksichtigt, indem es kontrastreiche Formen und Farben für unsere Symbole „Tiere“ und „Fantasietiere“ (Teamspiel) sowie unsere Punktmarken verwendet. Ohne dass wir es bemerken, gibt es Menschen in unserer Umgebung, die nicht genau dasselbe sehen wie wir. Lasst uns aufeinander achten und gemeinsam spielen.

SUPER-POSE ist ein Spiel, das von Flavien CHAMPENOIS und David ALLANIC erdacht, entworfen und gezeichnet wurde. Es wird von STUDIO TWIN GAMES, www.studio-twin-games.com, veröffentlicht. Die Autoren wollten, dass **SUPER-POSE** ein leicht zugängliches Spiel mit hohem Wiederspielwert ist, bei dem jedes Spiel anders ist als das vorherige und Fortschritte und Spieltiefe bietet. Ein cleveres, sehr zugängliches Spiel. Leicht überallhin mitzunehmen. Zum Teilen mit Familie und Freunden.

Wir möchten uns bei allen bedanken, die dieses Abenteuer möglich gemacht haben. Coline, Élénore, Bérengère, Gaëlle, Florence, Alexandre, Marianne, Mireille, Bernard, Udit, Marie-France, Maxime, Annika, Marine, Nicolas, Julien, Anaïs, den Spielern von „Orléans joue“ und „La Loupe“, den anonymen Testern, den Spieleläden, den Mitgliedern der UJE (Union des Éditeurs de Jeux de Société), Chris von SBG

Editions, Crok Meeple, Stefano DM, Philipp K, Ryan V und vielen anderen, die an diesem ganz besonderen Projekt mitgewirkt haben, das mehrere Leben durchlaufen hat, bevor es zu dem wurde, was es heute ist.

Teilen Sie Ihre Spiele mit uns und erzählen Sie uns in den sozialen Netzwerken, was Ihnen gefallen hat!