



Anja Wrede & Bruno Faidutti



Nicolas Thom

*Ein Spiel für 3 bis 10
Spieler ab 6 Jahren.*

***FEARZ!** ist ein temporeiches Beobachtungs-
spiel, in dem alle Spieler gleichzeitig spielen.*

Das Spiel enthält 50 Karten :



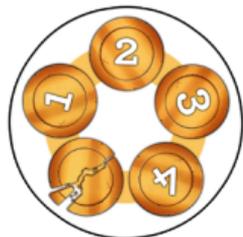
10 *Monsterkarten*



10 *Reaktionskarten*



20 *Gruselkarten*



10 *Punktekarten*

Spielziel

Entschlüssele als Erster die Phobien der anderen Spieler: Beobachte ihre Reaktionen in den unterschiedlichen Spielsituationen und reagiere blitzschnell!

Vorbereitung

Jeder Spieler bekommt eine **Punktekarten**. Die anderen Karten werden nach Art getrennt, jeweils gemischt und als verdeckte **Monster-, Reaktions-** und **Gruselkartenstapel** bereit gelegt.

Jeder Spieler beginnt mit 2 Punkten und legt seine **Punktekarte** so ab, dass die Zahl Zwei zu sehen ist.

Jeder Spieler bekommt eine **Monster-** und eine **Reaktionskarte**. Diese beiden Karten legen fest, welche Phobie ein Spieler hat und wie sie sich äußert.



Diese Karten
verdeckt ablegen.



Diese Karte so
herum ablegen.

Jeder Spieler schaut sich seine beiden Karten so lange geheim an, bis er sich das Monster und die Reaktion gemerkt hat. Dann legt jeder die Karten verdeckt vor sich ab.

Spielablauf

Ein Spieler deckt eine **Gruselkarte** so in der Mitte des Tisches auf, dass jeder Spieler sie gut sehen kann. Entdeckt ein Spieler sein **Monster** auf der **Monstertkarte**, sagt er nichts, reagiert jedoch genau so, wie seine **Reaktionskarte** es ihm vorgibt (lachen, niesen, sich kratzen ...)

Wenn alle Spieler genügend Zeit hatten, um zu reagieren, wird die nächste **Gruselkarte** aufgedeckt.

Das Monster eines anderen Spielers raten

Wer zu egal welchem Zeitpunkt im Spiel meint, erkannt zu haben, bei welchem **Monster** ein Mitspieler reagiert, zeigt sofort auf den entsprechenden Spieler oder ruft seinen Namen. Oder er zeigt auf ein **Monster**.

Das Spiel stoppt und der Spieler äußert seine Vermutung laut.

Der genannte Spieler
muss sagen, ob die Vermutung stimmt
oder nicht. Er darf nicht lügen.

Wenn die Vermutung falsch war, verliert der Spieler,
der sie geäußert hat, einen Punkt und kann erst wieder
eine Vermutung äußern, nachdem ein anderer Spieler eine
andere Vermutung geäußert hat.

Ein Spieler kann nicht weniger als Null Punkte haben.
Wenn die Vermutung richtig war, bekommen beide Spieler einen
Punkt. Alle Spieler geben ihre Karten zurück. Die drei Kartenstapel
werden gemischt. Eine neue Runde beginnt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler seinen fünften Punkt
bekommt. Sind das zwei Spieler zur gleichen Zeit, gewinnt der
Spieler, der das *Monster* des anderen erraten hat.

Variante

Die Spieler bekommen nur eine *Monsterkarte*. Entdeckt
ein Spieler sein *Monster* auf der *Gruselkarte*,
schreit er laut. Jeder Spieler reagiert auf diese
Weise, wenn er sein *Monster* sieht.

Beispielsituation bei vier Spielern



Fearz!
gibt es auch als App für
das Smartphone oder das Tablet
über itunes- oder Google Play.



Karten und Tablet Version



Tablet Version



Apple, das Apple Logo und iPod sind Marken der Apple Computer, Inc.,
registriert in den USA und anderen Ländern. App Store ist eine
Dienstleistungsmarke der Apple Computer Inc. Google Play
ist eine Marke der Google Inc.

Mitwirkende

Ein Spiel von **Anja Wrede & Bruno Faidutti**

Illustration : **Nicolas Tham**

Künstlerischer Leiter : **Étienne Mineur**

Produktionsleitung : **Mourad Salhi**

Produktion : **Sébastien Célerin**

www.FEARZ.org



volumique



© *Don't Panic Games*, contact@dontpanicgames.com. Dieses Produkt ist kein Spielzeug und nicht für Personen unter 3 Jahren geeignet. Alle Rechte vorbehalten. Alle enthaltenen Handelsmarken, inklusive Fearz!, und dazugehörigen Logos sind Eigentum von *les éditions Volumiques* und *Don't Panic Games*. Dieses Produkt darf ohne ausdrückliche Genehmigung weder in Teilen noch zur Gänze reproduziert werden. Tatsächliche Bestandteile können sich von Abbildungen unterscheiden. Abbildungen sind nicht vertraglich bindend. Hergestellt in China.
Vertrieb in Deutschland und Österreich durch
Amigo Spiele.