

Eat me, if you can.

Rotkäppchen und die Schweinefamilie lebten friedlich in ihrem Dorf.

Aber eines Tages kam ein hungriger Wolf, der liebend gerne jemanden fressen wollte.

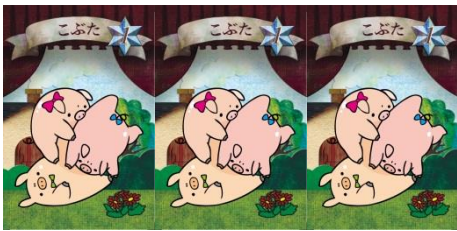
Sie sind in Gefahr, gefressen zu werden! Also beschlossen sie, dem Wolf eine Falle zu stellen und ihn zu verjagen.

Wird es ihnen gelingen, den Wolf zu verjagen? Oder werden sie alle gefressen werden ...?

Spielmaterial

Charakterkarten (4 Typen, 6 Karten)

Ferkelchen	1 Punkt	3 Karten
Schweinemama	2 Punkte	1 Karte
Rotkäppchen	3 Punkte	1 Karte
Hungriger Wolf	1 Karte	



Hauskarten (2 Typen, 12 Karten)

Schlafen	6 Karten
Falle	6 Karten



Murmeln

Rote Murmel	5 Punkte x 6
Glasmurmel	1 Punkt x 24

Spielübersicht

Für 4 bis 6 Spieler

Ab 6 Jahren

15 bis 20 Minuten

In "Eat me, if you can" („Friss' mich, falls du kannst") versucht der Wolfspieler, einen der anderen Spieler zu fressen, um dafür Punkte (Murmeln) zu bekommen.

Während die anderen Spieler Beute sind, können sie Punkte bekommen, indem sie dem Wolf eine Falle stellen. Ein Spieler kann nur dann Punkte bekommen, wenn er vom Wolf angegriffen wird und eine Hauskarte „Falle" gespielt hat. Falls ein Spieler eine „Falle" gespielt hat und der Wolf einen anderen Spieler angreift, bekommt der Spieler dafür keine Punkte.

Wer meint, dass er nicht angegriffen wird, kann auch die "Schlafen" Karte spielen. Dafür bekommt er aber nur dann Punkte, wenn er nicht vom Wolf gefressen wird.

Spielziel ist es, als erster 10 Punkte zu erreichen, wobei sich die Charaktere der Spieler immer ändern.

Spielvorbereitung

Die Murmeln werden in die Mitte der Spielfläche gelegt. Jeder Spieler erhält eine "Schlafen" und eine „Falle" Karte. Die Anzahl der benutzten Charakterkarten richtet sich nach der Anzahl der Spieler.

➤ 6-Personen-Spiel

Alle Charakterkarten werden benutzt.

➤ 5-Personen-Spiel.

1 Ferkelchen Karte wird aus dem Spiel genommen*.

➤ 4-Personen-Spiel

2 Ferkelchen Karten wird aus dem Spiel genommen*.

*Die aus dem Spiel genommenen Karten werden in die Schachtel zurückgelegt.

Die für das Spiel benutzten Karten werden gemischt, dann wird an jeden Spieler eine Karte zufällig und offen ausgeteilt. Jeder Spieler legt die Karte vor sich ab.

Spielablauf

Die Spielphasen

1. Alle Spieler außer dem Wolf wählen eine ihrer "Schlafen" oder "Falle" Karten.

Wer meint, dass der Wolf ihn nicht angreift, wählt die "Schlafen" Karte, wer glaubt, angegriffen zu werden, nimmt die „Falle" Karte.

2. Nachdem die Spieler die Entscheidung zwischen "Schlafen" oder „Falle“ Karte getroffen haben, legen sie die Karte verdeckt auf ihre Charakterkarte.
Anschließend muss der Wolf sich entscheiden, wenn er fressen will (und versucht zu raten, wer eine "Schlafen" Karte gespielt hat). Sobald er sein Opfer ausgewählt hat, deckt er die Hauskarte des Spielers auf:
 - Falls die aufgedeckte Karte eine „Falle“ Karte ist, wurde dem Wolf ein Schnippchen geschlagen und er konnte den Charakter nicht fressen. Der Spieler, der den Wolf in die Falle gelockt hat, erhält Murmeln entsprechend seines Charakters: Ferkelchen 1 Punkt, Schweinemama 2 Punkte und Rotkäppchen 3 Punkte.
Der Wolfspieler verliert genau so viele Punkte, wie der andere Spieler gewonnen hat (er kann aber nie weniger als null Punkte haben).
 - Falls die aufgedeckte Karte eine "Schlafen" Karte ist, ist es dem Wolf gelungen, sein Opfer zu fressen. Der Wolf erhält Murmeln entsprechend des gefressenen Charakters, das Opfer verliert diese Anzahl Murmeln (kann aber nie weniger als null Punkte haben).
3. Jetzt decken alle die Spieler ihre Hauskarten auf, die nicht als Opfer gewählt worden waren.
 - Falls die aufgedeckte Karte eine "Falle" Karte ist, passiert nichts.
 - Falls die aufgedeckte Karte eine "Schlafen" Karte ist, erhält der Spieler so viele Murmeln, wie es seinem Charakter entspricht (Ferkelchen 1 Punkt, Schweinemama 2 Punkte und Rotkäppchen 3 Punkte).
4. Nachdem Phase 3 beendet ist, sammelt ein Spieler, der mindestens 1 Murmel verloren hat (egal, ob er gefressen wurde oder in die Falle getappt ist) alle im Spiel befindlichen Charakterkarten ein und verteilt sie neu. Es liegt ganz in seinem Belieben, wem er welche Karte gibt.
Anschließend wird das Spiel mit Phase 1

fortgesetzt.

Die Phasen 1 bis 4 werden so oft wiederholt, bis ein Spieler mindestens 10 Punkte hat. Dieser Spieler ist der Spielsieger.

Tipps und Hinweise

- Außer dem Wolf dürfen alle Spieler nach Belieben miteinander reden und bluffen, welche Karte sie gewählt haben.
- Falls mehrere Spieler gleichzeitig mindestens 10 Punkte erreichen, wird der Spielsieger folgendermaßen bestimmt:
 - A) Von diesen Spielern gewinnt derjenige, der die entscheidenden Punkte durch eine „Falle“ Karte gewonnen hat.
 - B) Falls ansonsten diese Spieler die entscheidenden Punkte durch "Schlafen" Karten gewonnen haben, gewinnt von ihnen derjenige, der im Uhrzeigersinn am nächsten zum Wolfspieler sitzt..

Credits

Entworfen von	Junias (http://junias.net/)
Produzent	Jun'ichi Sato
Grafische Gestaltung	CTR
Illustrationen	152do
Deutsche Regel	Ferdinand Köther

Achtung

- Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet, das Spiel enthält verschluckbare Kleinteile.
Erstickungsgefahr!
- Trocken und nicht zu heiß aufbewahren. Die Qualität des Spielmaterials kann andernfalls darunter leiden.
- Nicht in die Nähe von Feuer oder offener Flamme bringen, das Material ist entflammbar.