

Poop Poop

Die Bauern in der Nachbarschaft bereiten sich auf die Düngung der Felder vor, aber um das zu schaffen, brauchen sie die Hilfe aller Tiere auf dem Bauernhof. Wie? Jedes Tier muss nur fressen, trinken und... Kacka machen, während die Bauern die Aufgabe haben, diese einzusammeln und darauf zu achten, dass sie nicht von ihren Gegnern gestohlen wird.



EIN SPIEL VON **Cinzia Praticelli und Andrea Torresin** • ILLUSTRATIONEN VON **Cinzia Praticelli**

ZWECK DES SPIELS

Alle 5 Kacka-Karten ① der 5 Tiere auf dem Bauernhof ② erobern.

VORBEREITUNG UND SPIELBEGINN

Ordnet die 20 Kacka-Karten ③ in 5 Stapeln (einer für jede verschiedene Kacka) auf dem Spieltisch an. Mischt die anderen 52 Karten ④ gut und gibt jedem Spieler 5, wobei die restlichen Karten verdeckt auf dem Tisch liegen bleiben. Der Spieler, der zuletzt auf die Toilette gegangen ist, beginnt, und das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.



SPIELZUG

Wer an der Reihe ist, kann sich für eine von 3 Möglichkeiten entscheiden:

1) wenn er einen Drilling bestehend aus einem Tier ②, Nahrung ⑤ und Wasser ⑥ hat, kann er **eine Kacka** ① produzieren (anders als die, die er bereits hat):

- er legt die 3 Karten offen neben den Stapel
- er nimmt die Kacka-Karte ① aus dem entsprechenden Stapel
- er zieht 3 neue Karten vom Stapel

2) wenn er eine **Sonderkarte** hat, kann er sie spielen:

- wenn er die **Fliege** ⑦ spielt, muss er den Gegner angeben, von dem er eine Kacka-Karte stehlen will. Hat der Gegner die **Spray-Karte** ⑧, verteidigt er sich gegen die Fliege und der Spielzug endet, wobei beide Spieler (sowohl wer an der Reihe ist als auch der Gegner) nach dem Ablegen ihrer Karte (Fliege und Spray) jeweils eine neue Karte ziehen. Wenn der Gegner sich nicht mit dem Spray verteidigen kann, wählt und stiehlt wer an der Reihe ist eine Kacka-Karte (anders als die, die er hat) und zieht dann eine neue Karte, nachdem er die Fliegen-Karte abgelegt hat.
- wenn die **Kacka-Schaufel** ⑨ spielt, löst er einen „Kacka-Sturm“ aus, bei dem die Kacka-Haufen zu einem Nachbarn geschaufelt werden, und so weiter. Wer an der Reihe ist muss sagen, ob die Kacka-Karten im oder gegen den Uhrzeigersinn drehen. Wenn ein Spieler (auch mehrere) die **Schubkarren-Karte** ⑩ hat, kann er sie ausspielen, um nicht in den Sturm hineingezogen zu werden und seinen Kacka-Kartenvorrat zu behalten. Wer an der Reihe ist zieht eine neue Karte, um die abgelegte Kacka-Schaufel auszugleichen, ebenso wie alle Spieler, die die Schubkarren-Karte gespielt haben.
- wenn er den **Besen** ⑪ spielt, muss er den Gegner angeben, dem eine Kacka-Karte weggekehrt werden soll. Wer an der Reihe ist wählt die zu eliminierende Kacka-Karte aus und zieht dann eine neue Karte, nachdem er die Besen-Karte abgelegt hat, während der Gegner keine Möglichkeit hat, sich zu „verteidigen“.

3) wenn er keine Kacka produzieren oder keine Sonderkarte ausspielen kann, **wirft er 1 oder 2 Karten ab** und zieht dann genauso viele vom Stapel



SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler, der Gewinner, alle 5 verschiedenen Kacka-Karten ① erobert hat.

ANMERKUNGEN

- Die Karte Nahrung/Wasser ⑫ ist ein Joker, der je nach Zweckmäßigkeit entweder als Nahrung oder als Wasser verwendet werden kann. Ebenso ist die Karte Fliege/Kacka-Schaufel ⑬ ein Joker, der entweder als Fliege oder als Kacka-Schaufel verwendet werden kann.
- Wenn der Stapel endet, werden alle abgelegten Karten erneut gemischt, um ihn wieder zusammzusetzen.
- Wenn man mit 5 oder 6 Spielern spielt, sollte man die Besen-Karte ⑪ nicht verwenden, damit das Spiel nicht zu lange dauert. Außerdem kann man keine Kacka produzieren, wenn alle 4 Kacka-Karten schon in den Händen der anderen Spieler sind.



INHALT

- 72 Karten
- 1 Spielanleitung



LUDO ERGO SUM

Ein Produkt von:
CreativaMente srl
Via A. Volta, 69
20863 Concorezzo (MB) Italien

