Marc-Uwe Kling, Jan Cronauer & Florian Biege

Tricky Teams

Für 3 bis 6 Personen ab 10 Jahren

VIDEOANLEITUNG:

TRICKYTEAMS.DE

Traust du dich in den Tricky Forest? Im Schatten der Bäume planen die Banden der Feldmäuse, Laubfrösche, Eidechsen und Finken ihre nächsten Beutezüge.

Doch jedes Mal, wenn ein Team loszieht, heftet sich ein zweites an seine Fersen und fordert es heraus. Überleg dir gut, welchem Team du dich anschließt und welche Fähigkeit dir helfen könnte.

Die Nebelhexe führt die anderen in die Irre, der Hypnotiseur kontrolliert seine Gegner, die Gräfin versucht ihre Silberlinge nach Hause zu bringen und die Diebin plant, ihr eigenes Team zu hintergehen. Aber vielleicht kommt alles anders, wenn der Aufstand der Bauern glückt.

Am Ende gewinnt das stärkste Team den Stich, und teilt die Beute. Ehrensache!

Wer nach drei Beutezügen die meisten Silberlinge gehortet hat, gewinnt!

Inhalt

48 Karten: 40 Teamkarten (Feldmäuse, Finken, Laubfrösche und Eidechsen jeweils von 1 bis 10), zwei 0er-Karten (weiße Fahnen), sechs Regelhilfen.





Spielvorbereitung

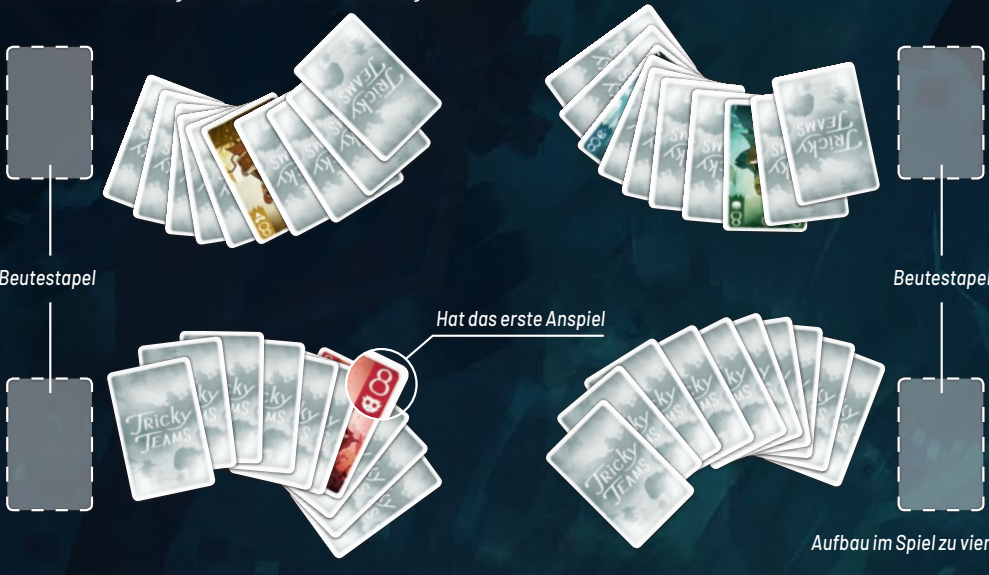
Spielt ihr zu viert oder fünft? Entfernt die beiden 0er-Karten mit den weißen Fahnen und legt sie zurück in die Schachtel.

Mischt die Karten und verteilt sie verdeckt gleichmäßig untereinander.

Nicht wundern: Die 8er haben keine Rückseite, sind also immer für alle sichtbar.

Wer die rote Trommlerin (8) auf der Hand hat, bekommt das erste ANSPIEL, trommelt kurz auf den Tisch, legt **eine beliebige Karte** vor sich aus und beginnt dadurch den Beutezug.





Spielablauf

Tricky Teams ist ein „Stichspiel" bei dem ihr für jeden Stich neue Bündnisse eingeht. Spielt im Uhrzeigersinn alle **eine Handkarte offen vor euch aus – diese Karten sind ein Stich.**

Nach jedem Stich sammelt ihr eure Beute in eurem verdeckten Beutestapel.



NATÜRLICH NUR, FALLS IHR BEUTE GEMACHT HABT. ES IST NICHT UNGEWÖHNLICH, DASS IHR BEI EINEM STICH LEER AUSGEHT.



Im Folgenden lernt ihr **die Grundregeln.**

ANSPIEL:

Wenn du anspielst, darfst du eine beliebige Karte offen vor dir auslegen. Du gibst durch die Farbe der Karte ein Team vor, das an diesem Stich beteiligt ist. Lass die Karte vor dir liegen, damit erkennbar bleibt, wer welche Karte gespielt hat.

Nun spielen die anderen im Uhrzeigersinn reihum ebenfalls eine Karte nach folgenden Regeln aus:

HERAUSFORDERN:

Wenn du an der Reihe bist **und es liegt bisher erst eine Farbe aus** (z. B. nur blau), dann musst du **herausfordern**. Das bedeutet, dass du eine Karte einer anderen Farbe (z. B. grün) ausspielen musst.

Falls du nicht herausfordern kannst, weil du nur noch die bereits gespielte Farbe (z. B. blau) auf der Hand hast, spiele eine beliebige deiner Karten.

Aufgepasst: Die Pflicht herauszufordern geht dann im Uhrzeigersinn an die nächste Person über.

MEISTENS WIRD DIE ZWEITE KARTE IM STICH HERAUSFORDERN MÜSSEN!



ANSCHLIEßEN:

Wenn du an der Reihe bist **und es liegen bereits zwei Farben aus**, dann musst du dich einem der Teams **anschließen**. Das heißt, du musst eine Karte spielen, deren Farbe bereits ausliegt.

Falls du dich nicht anschließen kannst, weil du keine der bereits gespielten Farben auf der Hand hast, darfst du eine beliebige andere Farbe spielen. Sollte nach dir noch jemand dran sein, kann diese Person sich nun auch deinem Team anschließen! Es kann also auch Stiche mit drei oder sogar vier Teams geben.

IHR DÜRFT NICHT ÜBER EURE HANDKARTEN SPRECHEN, AUCH NICHT LAUT ANKÜNDIGEN, WELCHEM TEAM IHR EUCH ANSCHLIEßEN WOLLT UND KEINERLEI GEHEIME ABSPRACHEN TREFFEN.



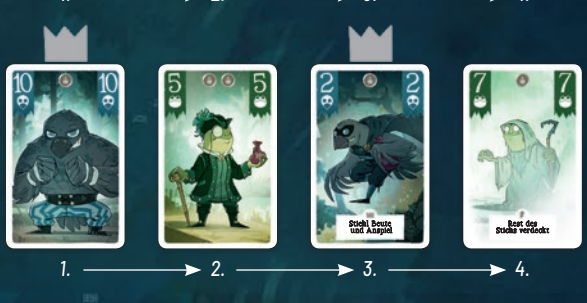
SOBALD IHR EURE KARTE GELEGT HABT, DÜRFT IHR NATÜRLICH DIE ANDEREN UNVERBINDLICH AUFFORDERN IN EUER TEAM ZU KOMMEN. "SEI EIN FROSCH!"

BEUTE VERTEILEN:

Sobald alle eine Karte gespielt haben, wird die Stärke der Teams errechnet, in dem man die Stärke aller Karten einer Farbe addiert. Auch eine Einzelkarte ist schon ein Team. Das Team mit dem höchsten Wert ist das stärkste Team und gewinnt den Stich!



Sind zwei Teams gleich stark, gewinnt das Team, das diesen Wert zuerst, also früher im Stich, erreicht hat.



Die Karten der schwächeren Teams werden zu Beute und unter dem stärksten Team aufgeteilt. **In absteigender Reihenfolge der Stärke ihrer ausgespielten Karten wählen die Teammitglieder des stärksten Teams ihre Beute aus**, nehmen also eine Karte und legen sie verdeckt auf ihren Beutestapel. Ist nach dem Verteilen noch Beute übrig, wiederholt das ganze.

Nun dürfen alle aus dem stärksten Team noch ihre eigene ausgespielte Karte als Beute zu sich nehmen und verdeckt auf den eigenen Beutestapel ablegen.

Wer die stärkste Karte im stärksten Team gelegt hatte, bekommt das Anspiel und beginnt den nächsten Stich mit einer beliebigen Karte.

Ende eines Beutezugs

Nachdem alle Karten gespielt und der letzte Stich ausgewertet wurde, zählt ihr die Silberlinge auf den Karten eures Beutestapels.

Notiert euch eure Silberlinge.

War das euer dritter Beutezug, endet das Spiel. Ansonsten mischt alle Karten und verteilt sie erneut. Wer die rote Trommlerin auf der Hand hat, bekommt das ANSPIEL und beginnt den nächsten Beutezug.

BEUTEZUG	KATRIN	TINA	MARIA
1	18	17	9
2	15	13	16
3			



Proberunde

Raucht euch schon der Kopf? Dann spielt jetzt erstmal eine Proberunde nur mit den Grundregeln, um diese zu verinnerlichen. Ignoriert vorerst die Texte auf den Karten.

Falls ihr zu **dritt** oder **sechst** spielt:
Eine weiße Fahne mit einer 0 könnt ihr einfach immer spielen, ganz egal welche Farben ausliegen.



WENN IHR ECHTE PROFIS SEID ODER TRICKY TEAMS SCHON GESPIELT HABT, KÖNNT IHR NATÜRLICH AUCH SOFORT ALLE KARTENFÄHIGKEITEN MIT INS SPIEL NEHMEN.

KOSMOS

Kartenfähigkeiten

Die meisten Karten haben eine Fähigkeit. **Diese Fähigkeiten haben immer Vorrang vor den Grundregeln.** Wenn sich zwei Kartenfähigkeiten widersprechen, gilt die Fähigkeit der stärkeren Karte.

Fähigkeit wird beim Ausspielen aktiv.

Fähigkeit wird nur aktiv, falls die Karte im stärksten Team ist.

Fähigkeit der Karte gilt für den Rest des Beutezugs.



Die **Bauern (1) können sich** in einem Bauernaufstand gegen die (Farb-)Teams **verbünden**. Sobald ein Bauer liegt, darf man, wenn man an der Reihe ist, immer auch einen anderen Bauern spielen. **Bilden Bauern ein eigenes Team, werden sie nicht addiert sondern aneinander gereiht**, d.h. zwei Bauern sind 11 stark und drei schon 111.

Ein Bauernteam gewinnt einen Gleichstand!

Falls die Bauern das stärkste Team sind, ist der LETZTE gespielte Bauer der stärkste, und der vorletzte der zweitstärkste.





Eine **Diebin (2)** im stärksten Team klaut **alle** Karten der schwächeren Teams für ihren Beutestapel, das heißt die Beute wird nicht aufgeteilt. Die anderen aus dem stärksten Team bekommen also nur ihre eigene Karte für ihren Beutestapel.

Wer die erfolgreiche Diebin gespielt hat, bekommt auch das Anspiel.

(Hinweis: Diebinnen in schwächeren Teams haben keinen Effekt!)



Eine **Koch (3)** im stärksten Team wird nach dem Stich **offen** neben deinen Beutestapel gelegt. Die Stärke deiner weiteren Karten in diesem Beutezug steigt pro ausliegendem eigenem Koch um 1.





DIES GILT NICHT FÜR KÖCHE, DIE DU ALS BEUTE MACHST, WEIL SIE IN EINEM SCHWÄCHEREN TEAM WAREN. DIESE WANDERN EINFACH VERDECKT AUF DEINEN BEUTESTAPEL!

Am Ende eines Beutezugs, vor dem Auszählen, legst du alle offen vor dir ausliegenden Köche auf deinen Beutestapel.



Spielst du einen **Hypnotiseur (4)**, dann darfst du dir von jemandem, der in diesem Stich nach dir an der Reihe ist, eine Farbe **wünschen**. Diese muss von der benannten Person gespielt werden, selbst wenn sie eigentlich **herausfordern** oder sich **anschließen** müsste.

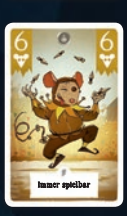
Hat diese Person die gewünschte Farbe jedoch nicht, gelten die Grundregeln.

EIN SPÄTER IM STICH GESPIELTER HYPNOTISEUR KANN DEN WUNSCH EINES ZUVOR GESPIELTEN HYPNOTISEURS ÜBERSCHREIBEN!





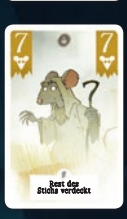
Jede **Gräfin (5)**, die du am Ende im Beutestapel hast, ist **zwei Silberlinge** wert.



Einen **Narr (6) darfst du IMMER spielen**, wenn du an der Reihe bist.

WIR NARREN KÖNNEN ALSO AUCH EINE NEUE DRITTE ODER SOGAR VIERTE FARBE IN DEN STICH BRINGEN!





Sobald du eine **Nebelhexe (7)** ausgespielt hast, müssen alle, die nach dir in diesem Stich dran sind, ihre Karte **verdeckt ausspielen**. Eine verdeckt gespielte Karte behält ihre Fähigkeit.

Solange noch keine verdeckte Karte ausliegt, muss nach den normalen Regeln herausgefordert oder angeschlossen werden.

Sobald eine verdeckte Karte ausliegt, darf man eine beliebige Karte spielen. Da du durch die verdeckte Karte nicht wissen kannst, welche Teams im Spiel sind, darfst du dich jedem Team anschließen!



Die Trommlerinnen (8) haben nur Vorderseiten. Sie sind für alle immer sichtbar.

ICH KANN GUT EINE NEBELHEXE KONTERN, DENN MEINE TROMMELN HÖRT MAN SOGAR IM NEBEL.





Wenn du mit einer **Strategin (9) im stärksten Team** bist, dann darfst du dir **aussuchen, wer** das Anspiel im nächsten Stich bekommt.



OFT IST ES VON VORTEIL DIE LETZTE KARTE IM STICH ZU SPIELEN.



Die **Raufbolde (10)** haben keine besondere Fähigkeit.

ABER DAFÜR BIN ICH VOLL STARK!





Nur im Spiel zu dritt und zu sechst!

Wenn du eine **weiße Fahne (0)** spielst, dann hältst du dich aus diesem Stich raus. Du forderst nicht heraus, schließt dich nicht an, und eine weiße Fahne im Stich ist **keinen** Silberling wert. **Eine weiße Fahne darfst du immer spielen**, wenn du an der Reihe bist.

Spielende

Addiert nach dem dritten Beutezug eure Silberlinge. Wer am meisten Silberlinge gesammelt hat, gewinnt!

Haben mehrere Personen die meisten Silberlinge, teilen sie sich den Sieg.



WIE IMMER. ODER WAS HABT IHR DENN GEDACHT?



LEST DIE SONDERFÄLLE ERST, WENN IM SPIEL FRAGEN AUFTAUCHEN!

SONDERFÄLLE

Weiße Fahne (0) und Hypnotiseur (4): Du darfst keine weiße Fahne spielen, wenn du die Farbe auf der Hand hast, die sich der Hypnotiseur von dir gewünscht hat.

(Grundprinzip: Bei widersprechenden Kartenfähigkeiten gilt die Fähigkeit der stärkeren Karte.)

Bauer (1) und Koch (3): Auch die Gesamtstärke eines Bauernteams steigt pro ausliegendem Koch eines Teammitglieds um eins.

Beispiel: Bei zwei Bauern und einem ausliegenden Koch ist die Teamstärke 11 + 1 = 12.

Diebin (2): Eine Diebin im stärksten Team bekommt auch dann das Anspiel, wenn es nur ein Team und dadurch nichts zu stehlen gab.

Diebin (2) und Strategin (9): Sind im stärksten Team Diebin **und** Strategin, entscheidet die Strategin, wer das Anspiel bekommt.

(Grundprinzip: Bei widersprechenden Kartenfähigkeiten gilt die Fähigkeit der stärkeren Karte.)

Koch (3): Durch einen oder mehrere Köche kann es vorkommen, dass ihr **zwei gleich starke Karten im stärksten Team** habt. In diesem Fall darf die zuerst im Stich gespielte Karte auch zuerst eine Beutekarte aussuchen.

Hypnotiseur (4) und Narr (6): Du darfst einen Narr eines beliebigen Teams spielen, auch wenn der Hypnotiseur sich etwas anderes von dir gewünscht hat.

(Grundprinzip: Bei widersprechenden Kartenfähigkeiten gilt die Fähigkeit der stärkeren Karte.)

Hypnotiseur (4) und Nebelhexe (7): Auch ein verdeckt ausgespielter Hypnotiseur darf sich von jemandem nach ihm ein Team wünschen.

Nebelhexe (7): Eine nach einer Nebelhexe aus Versehen offen in den Stich gespielte Karte verliert Farbe und Stärke. Das heißt, ihre Stärke wird beim Ermitteln des stärksten Teams nicht mehr berücksichtigt. Sie wird zur Beute für das stärkste Team.

Dasselbe gilt auch, falls jemand beim Spielen der ersten verdeckten Karte eine Farbe gespielt hat, die er regelkonform nicht hätte spielen dürfen.

Beispiel: Die erste ausgespielte Karte ist eine blaue Nebelhexe. Die zweite Person spielt nun verdeckt eine blaue Gräfin, obwohl sie mit einer anderen Farbe hätte herausfordern müssen! Diese Karte ist also falsch gespielt und wird bei der Auswertung nicht mitgezählt. Sie geht als Beute ans stärkste Team.

Autoren: Marc-Uwe Kling, Jan Cronauer, Florian Biege
Illustration: Florian Biege
Grafik: atelier198
Entwicklung: Angela Storz
Redaktion: Vincent Gatzsch

MADE IN GERMANY
Artikel-Nr.: 741969
Hinweise zum Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal

21 PAP 04 LDPE

©2026 KOSMOS
Franck-Kosmos-Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten. Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.