

MINT CONDITION



EIN KARTENSPIEL „GEGEN BRETTSPIELSCHÄDEN“
VON SABRINA & HANNO VON CONTZEN
MIT ILLUSTRATIONEN VON MATTHIAS NIKUTTA



„Meine Brettspielsammlung ist mir heilig!“, raunt Corinna. Bei jedem Spieleabend sorgt sie sich um ihre geliebten wertvollen Spiele und versucht, dass ihre Karten, Tableaus und sonstiges Spielmaterial unversehrt bleiben. Keine Getränke am Tisch! Keine fettigen Chips! „Vorsicht, bitte!“

Aber, das wissen Corinna und ihre Mitspieler auch, es sind nun einmal Spiele. Sie werden verstaut, aus- und eingeräumt, transportiert und vor allen Dingen bespielt. Dabei lässt sich nicht immer jeder Schaden vermeiden.

In MINT CONDITION von Dachshund Games erhält jeder Spieler eine Sammlung aus Brettspielen und versucht diese vor den Gefahren der Spieltische und anderen äußeren Umständen zu schützen. Wer am Ende die Sammlung mit den **wenigsten Schäden** vorzeigen kann und somit einer Kollektion in „Mint Condition“ am nächsten ist, gewinnt.

VORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält eine zufällige Brettspielsammlung-Karte, auf denen die Spielrichtung, eine Rundenübersicht und die Spielerfarbe angegeben ist, und legt sie vor sich ab.

Alle Gefahrenkarten werden gut gemischt.

Hinweis: Bei Bedarf können die Spieler die Kenner-Karte „Smoking Kills“ aussortieren. Dies wird für das erste Spiel empfohlen.

Jeder Spieler erhält, je nach Spieleranzahl, folgende Anzahl an Gefahrenkarten verdeckt auf die Hand:

Speleranzahl	2	3	4	5
Handkarten	13	9	8	6

Die verbleibenden Gefahrenkarten werden verdeckt in einem Stapel beiseitegelegt. Sie werden zu einem späteren Zeitpunkt wieder benötigt.

Um später die Schadenswerte besser nachzuzahlen, können die Spieler gerne einen Stift und einen Zettel bereitlegen.

SPIELVERLAUF

Das Spiel läuft über insgesamt drei Runden. In jeder Runde versuchen die Spieler ihre jeweilige Sammlung zu verteidigen. Dabei werden folgende vier Phasen sooft durchlaufen, bis keine Gefahrenkarten mehr auf den Händen der Spieler verbleiben.

1. PHASE: SELEKTION

Jeder Spieler sucht sich geheim eine Gefahrenkarte aus seiner Kartenhand aus und legt sie verdeckt vor seine Brettspielsammlung-Karte aus. **Am Ende geht es um den geringsten Schaden!**

Nur bei 2 Spielern: Danach suchen sich beide Spieler eine weitere Karte aus ihrer Hand aus und **entfernen** diese aus dem Spiel. Diese zweite Karte wird verdeckt zurück in die Box gelegt und hat für den Rest der Partie keine Relevanz mehr. (Anmerkung: Wurde die Karte „Lost Pieces“ in dieser Phase benutzt und wieder auf die Hand genommen, darf diese **nicht** entfernt werden.)

2. PHASE: WEITERGABE

Die übrigen Gefahrenkarten geben die Spieler – verdeckt – in der aktuellen Spielrichtung an ihren Nachbarn weiter. Die Karten bleiben zunächst verdeckt neben der Sammlung des Mitspielers liegen.

Wenn alle Spieler die 2. Phase beendet haben, geht es weiter.

3. PHASE: AUFDECKEN

Alle Spieler decken ihre ausgewählte Karte aus der 1. Phase **gleichzeitig** auf. Jeder Spieler hat eine **persönliche Kartenauslage**, die bis zum Ende der Runde offen liegen bleibt. Gleiche Karten sollten dabei so aufeinander gelegt werden, dass man die Anzahl der Karten gut erkennen kann.

Wurde die „Sleeve Me Up!“-Karte aufgedeckt, muss der Effekt nun durchgeführt werden. Dies kann zeitgleich passieren, da der Effekt immer nur Auswirkung auf die eigene Kartenauslage hat.

4. PHASE: KARTEN AUFNEHMEN

Die verdeckten Gefahrenkarten neben den Sammlungen, die jeder Spieler von seinem Mitspieler in der 2. Phase erhalten hat, nimmt jeder Spieler nun auf die Hand.

Haben die Spieler am Ende der 4. Phase keine Karten mehr auf der Hand, ist die Runde beendet. Sind erneut Gefahrenkarten auf der Hand, werden Phase 1. bis Phase 4. erneut durchgeführt.

Noch ein wichtiger Hinweis: Die letzte einzelne Karte, die man von seinem Mitspieler erhält, muss man ebenfalls ausspielen und seiner Kartenauslage hinzufügen. (Im letzten Durchlauf wird daher nur die 3. Phase durchgeführt, die anderen Phasen entfallen ersatzlos.)

BESTANDSAUFNAHME & WERTUNG

Jeder Spieler zählt nun, wieviel Schaden seine Sammlung in dieser Runde genommen hat. Zunächst betrachtet man dabei gemeinsam die Gefahrenkarten, die sich auf mehrere Spieler auswirken. Dies sind „Be Careful!“ und die Kenner-Karte „Smoking Kills“.

Danach zählt jeder Spieler für sich seinen genommenen Schaden zusammen. Dieser wird pro Runde auf dem bereitgelegten Zettel notiert. **Dabei nicht vergessen: je weniger Schaden, um so besser!**

AUFRÄUMEN & EINE NEUE RUNDE

Jeder Spieler räumt die eigene Kartenauslage ab und legt sie anschließend **unter** seine jeweilige Brettspielsammlung-Karte.

Dann erhalten alle Spieler erneut Gefahrenkarten entsprechend der Spieleranzahl.

Nach drei Runden endet das Spiel.

SCHLUSSWERTUNG

Der Spieler mit dem **geringsten** Gesamtschaden gewinnt.

Gibt es einen Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten „Be Careful!“-Karten. Gibt es auch hier einen Gleichstand, dürfen sich alle Beteiligte über eine Gewinnersammlung in „Mint Condition“ freuen.

GEFAHRENARTEN, -ANZAHL & EFFEKTE

ANIMAL KINGDOM (12x): Ein oder zwei Tierhaare im Spielmaterial sind noch okay, mehr sind... Mist! Je 3 Karten bringen 6 Schäden. 1 oder 2 Karten machen keinen Schaden.

AUTOGRAPHED (10x): Der Autor hat unterschrieben? Toll! Das Kind von Katrin hat sich auf der Box verewigt? Nicht toll. Je 2 Karten bringen 5 Schäden. 1 Karte bringt keinen Schaden.

BE CAREFUL! (15x): Wie gut gehst du mit deinen Spielen um? Je sorgsamer, desto besser! Wer die meisten Karten am Ende der Runde hat, erhält keinen Schaden. Weitere Spieler, die mindestens eine „Be Careful!“-Karte haben, erhalten je 3 Schäden. Spieler, die keine „Be Careful!“-Karte haben, bekommen 5 Schäden. Bei Gleichständen erhalten die Spieler den gleichen Schadenswert.

FINE WINE (6x): Flüssigkeiten auf Spielmaterial verschüttet? Nicht gut. Schaden pro Karte: 2

HEAVY ROTATION (15x): Jede Partie führt zu Abnutzung... oder man spielt so oft, dass der Zustand egal wird. Kartenanzahl/Schaden: 1/1; 2/3; 3/5; 4/0. *Hinweis: ab der 5. Karten startet eine weitere Wertung: also 5/1; 6/3 etc.*

LEGACY EDITION (6x): Zerstörte Komponenten sind... nicht immer erwünscht. Schaden pro Karte: 4

LOST PIECES (5x): Ersetze fehlende Teile. Effekt: In einer **späteren** Selektion **zwei** Karten aus der Hand selektieren (und in die persönliche Auslage spielen) und die ausgespielte „Lost Pieces“-Karte zurück auf die Hand nehmen und dann weitergeben. Die Karte selber macht 3 Schäden.

MEMORIES (12x): Besondere Spielmomente und Erinnerungen machen manche Spiele unvergesslich. Dann sind die ein oder anderen Beeinträchtigungen auch egal. 3 Karten: Kein Schaden. 1 oder 2 Karten: 7 Schäden. *Achtung: ab der 4. Karten startet eine weitere neue Wertung!*

SLEEVE ME UP! (5x): Du hast Angst? Du willst Kontrolle? Kartenhüllen! Entfernt eine **bereits ausliegende** Karte aus der Wertung. Beide Karten werden aus der Kartenauslage abgelegt und aus dem Spiel entfernt. Kein Schaden. *Achtung: diese Karte darf nicht als erste Karte ausgewählt werden!*

SNACK FINGERS (10x): Schmierige Snack-Finger auf Spielmaterial? Ekelhaft! Ab 2 Karten: 3 Schäden **je Karte**. (z.B. 3 Karten = 9 Schäden)

SMOKING KILLS Kenner-Karte (5x): Rauchen fügt Spielern und Spielen in Ihrer Umgebung erheblichen Schaden zu! Nebeneffekt: Die direkten Nachbarn des Spielers erhalten je 3 Schäden. Die Karte selber macht 7 Schäden.

EXPERTEN-VARIANTE „LUCKY“

Nachdem die Spieler den Spielablauf und die unterschiedlichen Gefahrenkarten kennengelernt und einige Partien MINT CONDITION gespielt haben, kann zur Experten-Variante gewechselt werden, die die Spielwertung erweitert.

Auf jeder Gefahrenkarte ist unter den Schadenswerten ein Symbol in Spielerfarbe aufgebracht. Vor der Schlusswertung, wenn die Spielschäden zusammenaddiert werden, zählt jeder Spieler die Gefahrenkarten, die er während der drei Spielrunden gesammelt hat, und die seiner Spielerfarbe entsprechen.

Das Regenbogen-Symbol zählt dabei als Joker und kann als ein beliebiges Symbol gewertet werden.

Für jede Karte mit seiner persönlichen Spielerfarbe (und ggf. Regenbogen-Joker) zieht man in der Schlusswertung einen

Schadenspunkt ab. Weniger als 0 Schadenspunkte kann man dadurch nicht bekommen.

Strategie-Tipp: Man sollte bei dieser Spielvariante manchmal in Erwägung ziehen, Schaden zu nehmen, wenn eine Gefahrenkarte seiner Spielerfarbe entspricht. Alternativ kann man auch Schaden in Kauf nehmen, um so seinen Mitspielern „ihre“ Karten wegzuschnappen.

SPIELVARIANTE „HEAVILY USED“

Keine Lust auf Vor- und Rücksicht? Dann ist das deine Chance! Wer kann seine Brettspielsammlung am meisten „zerstören“? Lasst die dunkle Fantasie Realität werden!

In dieser Variante gewinnt der Spieler, dessen Sammlung den **meisten** Schaden genommen hat. Die Karteneffekte verändern sich in dieser Variante nicht! Gibt es einen Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den wenigsten „Be Careful!“-Karten.

Bei Bedarf können die Experten-Variante „Lucky“ und „Heavily Used“ kombiniert werden. Die Karteneffekte verändern sich hier ebenfalls nicht. Die Spieler sollten nun aber möglichst die Gefahrenkarten ihrer Spielerfarbe vermeiden, da ihnen diese Karten „wertvolle“ Schadenspunkte abziehen.

DANKESCHÖN! Vielen Dank an alle Testspieler und an unsere wöchentliche Kölner Spielrunde *Knights of Wednesday*, die uns bei der Entwicklung von MINT CONDITION unterstützt hat. 1000 Dank vor allem an Eva, Manu, Philip, Nicolas, Erdal, Tanju, Arzu, Jens, Corinna, Andreas und Benny: Ohne wundervolle Mitspieler und Freunde wäre dieses Hobby nur halb so schön. Ihr alle gebt uns mehr als Worte niemals beschreiben können und wir sind dankbar, so tolle Menschen an unserer Seite zu haben. Vielen Dank an die großartige Brettspiel-Community, die uns on- und offline supported!

SPIELMATERIAL: 96 Gefahrenkarten, 5 Kenner-Gefahrenkarten, 5 Brettspielsammlung-Karten, 1 Kartenerklärung, 2 Übersichtskarten, Spielregel

WWW.DACHSHUND.GAMES

© Dachshund Games 2019. von Contzen, von Contzen GbR, D-51069 Köln. Alle Rechte vorbehalten.

