

# REACT!

Spielidee: Jan Götschi

2-4 Spieler

Ziel: Mit den Handkarten Verbindungen zusammen zu stellen.

Tauschrunden, in denen die Kartenhand verbessert werden kann und  
Spielrunden, in denen mit schneller Reaktion und etwas Glück Verbindungen  
ergattert werden können, wechseln sich ab.

Wenn ein Spieler fünf Verbindungen ergattert hat, endet das Spiel und die  
Punkte werden abgerechnet.

## **Vorbereitung:**

(30) Elementekarten und Multiplikatoren-Karten werden zusammengemischt  
und verteilt.

Jeder Spieler erhält acht, bei vier Spielern sechs Karten.

Die übrigen Karten kommen auf einen Stapel, neben dem Stapel bleibt Platz  
für einen Ablagestapel. (Bei drei oder vier Spielern liegen die vier Karten offen  
nebeneinander).

Verbindungskarten liegen verdeckt auf einem Stapel.

## **Tauschrunde:**

Der Spieler neben dem Laborleiter (beliebiger Startspieler) darf als erster **eine**  
der folgenden Aktionen vornehmen:

- a) Ist er zufrieden mit seiner Kartenhand, unternimmt er nichts.
- b) Er legt maximal drei Handkarten auf den Ablagestapel und nimmt verdeckt  
gleich viele neue vom Stapel (Bei drei oder vier Spielern tauscht er mit den  
vier offen liegenden Karten).
- c) Er zieht von einem beliebigen Mitspieler blind eine Karte und gibt diesem  
Mitspieler eine seiner Karten.
- d) Er wünscht sich von einem Mitspieler eine Karte (z.B. Gib mit deine  
Chlorkarte!). Hat der Mitspieler die gewünschte Karte nicht, passiert nichts.  
Im Gegenzug darf der Mitspieler eine beliebige Karte aus der Hand des  
Spielers wählen, nicht aber die gerade abgegebene (Chlor-)Karte. Hierzu  
nimmt er dessen Karten so in die Hand, dass nur er sie sieht.

Der Reihe nach führt nun jeder Spieler eine Aktion durch. Die Anzahl der acht  
(bzw. sechs) Handkarten verändert sich dabei nie.

Der Laborleiter tauscht als letzter und eröffnet die... ./.

### **Spielrunde:**

Der Laborleiter deckt gleichzeitig drei Verbindungskarten auf.

Jeder Spieler prüft ob er mit seinen Handkarten eine der Verbindungen nachstellen kann.

Ist dies der Fall legt er die Kombination vor sich und ruft „React!“

Der erste Rufer erhält nun die entsprechende Verbindungskarte und nimmt seine gelegten Elemente- und Multiplikatorenkarten zurück auf die Hand.

Wenn weitere Rufer andere Verbindungen vor sich liegen haben, erhalten sie diese auch, wobei der Laborleiter im Zweifelsfall die Reihenfolge der Aufrufe bestimmt. Wer zu spät rief, kann trotz richtiger Verbindung leer ausgehen.

Der erste Rufer übernimmt die Rolle des Laborleiters, sein Nebenspieler eröffnet die nächste Tauschrunde.

In den folgenden Spielrunden bleiben die nicht ergatterten Verbindungen der letzten Runde liegen. Der Laborleiter deckt zu Beginn der Spielrunden so viele neue Verbindungen auf, dass drei zur Auswahl stehen.

### **Tabula Rasa**

Wenn niemand eine Verbindung legen kann, und die drei Verbindungskarten liegen bleiben, kommen diese wieder unter den Stapel und drei neue Verbindungskarten werden aufgedeckt. Wenn dann noch immer niemand legen kann, folgt vor einem erneuten Aufdecken eine Tauschrunde.

**Edelgaskarten** ermöglichen Verbindungen zu reservieren. Ein Spieler, der während der Tauschrunde von einem Mitspieler (nicht aber vom Tauschstapel) eine Edelgaskarte zieht (c), erhält (c) oder wünscht (d), muss eine der liegenden Verbindungskarten zu sich nehmen und offen vor sich legen.

Wenn er in einer Spielrunde die reservierte Verbindung ablegen kann, erhält er diese. Er hat quasi vier Verbindungen zur Auswahl. Wenn nur reservierte Verbindungen gelegt werden, kommt es auch zu Tabula Rasa.

### **Spielende:**

Das Spiel endet, wenn ein Spieler fünf (oder eine andere vereinbarte Menge) Verbindungen ergattert hat.

Jeder Spieler zählt nun die Punkte seiner Verbindungen zusammen und subtrahiert reservierte Verbindungen, die er nicht legen konnte.