

# Big® Daddy



Authored by Melanie, Sammy, Timo, David, Sāmi, Raphael, Annina



*Für 4 – √16  
Spieler*



*Alter  
U 50 – Ü 50*



*22 – 222  
Minuten*



*50+ Jahre  
Spielbar*



*Deutlich mehr  
als 50 kcal*



*Kann Krämpfe  
verursachen*



*Nicht  
waschbar*

## Spielinhalt

*1 Spielbrett*  
*16 Kugeln in 4 Farben*  
*108 Spielkarten*  
*60 Aktionskarten*  
*1 Big Daddy Kugel*  
*2 Eiswürfel*  
*2 Würfel*  
*1 Spielanleitung*

## Spielanleitung

Dieses Spiel ist eine Erweiterung des Spiels Brändi Dog. Alle Regeln des Grundspiels gelten auch für diese Erweiterung.

## Spielaufbau

Platziere alle Kugeln in ihrem Zwinger. Die Spielkarten sowie die Aktionskarten werden gemischt und neben das Spielbrett gelegt. Die Big Daddy Kugel und die Eiswürfel werden deneben platziert.

## Aktionsfelder

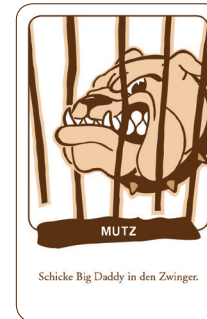
Es sind acht Aktionsfelder auf dem Spielbrett verteilt. Wer am Ende seines Zuges mit einer Kugel, die er in diesem Zug bewegt hat, auf einem Aktionsfeld landet, muss eine Aktionskarte ziehen. Das gilt auch, falls jemand seine Kugel auf ein Aktionsfeld tauscht. Wer mit einer Sieben über ein Aktionsfeld läuft erhält keine Aktionskarte. Wer in einem Spielzug mehrere Kugeln mit einer Sieben auf ein Aktionsfeld bewegt, erhält für jede Kugel eine Aktionskarte. Die Aktionskarten werden in der gezogenen Reihenfolge ausgeführt. Die Reihenfolge der betroffenen Kugeln muss vor dem Ziehen bestimmt werden.

## Aktionskarten

**12x Big Daddy** – Die Kugel, die in diesem Zug auf dem Aktionsfeld gelandet ist, wird zu Big Daddy. Tausche die Kugel mit der Big Daddy Kugel. Die Kugel behält den Status so lange bis eine andere Kugel zu Big Daddy wird. Big Daddy kann nicht von einem gegnerischen Spieler getauscht werden. Wer auf dem selben Feld wie Big Daddy landet schickt nicht Big Daddy in den Zwinger zurück, sondern sich selbst. Big Daddy kann Barrieren überlaufen. Er darf jedoch nicht auf dem selben Feld landen und eine Barriere nicht mit einer 7 überlaufen. Big Daddy kann in seinem Haus Kugeln überlaufen. Big Daddy ist immun gegenüber Effekten von Aktionskarten gegnerischer Spieler (mit Ausnahme der Karte Mutz und Schwiegermutter).

**1x Mutz** – Big Daddy wird nicht in den Zwinger geschickt, wenn er bereits im Haus angekommen ist. Die Kugel bleibt Big Daddy, wenn sie nach Hause geschickt wird.

**2x Who's your Daddy** – Big Daddy zieht jedem Mitspieler eine Karte. Jeder Mitspieler legt die gezogene Karte offen vor sich hin. Im nächsten Zug muss diese ausgespielt werden. Es dürfen keine Aktionskarten gezogen werden. Tandem darf nicht zusammen mit der offenen Karte gespielt werden. Hat ein Spieler keine Karte mehr, passiert ihm nichts. Ist zu diesem Zeitpunkt niemand Big Daddy, passiert nichts.



**2x Auge um Auge** – Du darfst entscheiden, ob du vorwärts oder rückwärts gehen willst. Wird Big Daddy oder eine Barriere getroffen, muss deine Kugel in den Zwinger zurück.

**4x Chuehandel** – Du und dein Partner legen eine Karte verdeckt vor ihren Partner. Diese Karte darf erst aufgenommen werden, wenn beide Spieler eine Karte gelegt haben. Hat einer der betroffenen Spieler keine Karten mehr, wird nicht getauscht.

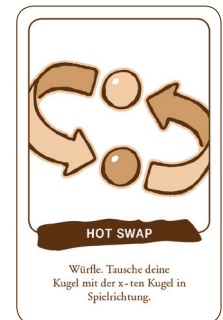
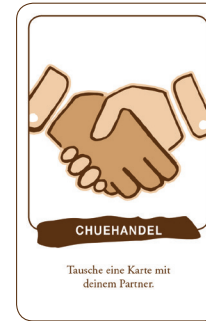
**4x Ersatzteil** – Du darfst die gezogene Karte direkt wieder abwerfen. Die abgelegte Karte wird nicht ausgeführt.

**4x Frühgeburt** – Die Aktion muss durchgeführt werden, sofern ein Spieler deines Teams eine Kugel im Zwinger hat. Wenn bereits eine Kugel auf dem Startfeld ist, muss diese zurück

in den Zwinger. Ist diese Kugel Big Daddy, passiert nichts.

**2x Hot Swap** – Bei einer Eins tausche deine Kugel mit der nächsten Kugel in Laufrichtung. Bei einer Zwei die Übernächste. Geschützte Kugeln werden nicht mitgezählt. Wird Big Daddy getroffen, passiert nichts. Wird deine eigene Kugel, die in diesem Zug auf dem Aktionsfeld gelandet ist, getroffen, muss diese in den Zwinger zurück.

**2x Ice Age** – Bei einer Eins friere die nächste Kugel in Laufrichtung ein. Bei einer Zwei die Übernächste. Wird Big Daddy getroffen, passiert nichts. Eine gefrorene Kugel kann sich nicht selbst bewegen. Die Kugel kann nicht getauscht werden. Der Effekt wird aufgehoben, sobald die Kugel überholt oder nach Hause geschickt wird, spätestens aber am Ende der Runde.



**2x Kommunismus** – Beide gegnerischen Spieler müssen gleichviele Kugeln auf dem Feld haben. Kugeln im Haus oder im Zwinger zählen nicht. Der Spieler mit mehr Kugeln muss so viele seiner Kugeln in den Zwinger schicken, bis er gleichviele auf dem Feld hat wie sein Partner. Der Spieler darf selbst entscheiden, welche seiner Kugeln er wählt. Big Daddy kann auf diese Weise nicht in den Zwinger geschickt werden.

**4x Putzfrau** – Bewege alle Kugeln in deinem Haus soweit nach vorne wie möglich. Auch Big Daddy darf bewegt werden.

**3x Raucherpause** – Diese Karte ist jetzt eine Handkarte. Sie kann allerdings weder getauscht noch gezogen werden. Wird die Karte bis am Ende der Runde nicht ausgespielt, verfällt

der Effekt und die Karte muss abgegeben werden.

**7x Richtungswechsel** – Die Richtung, in welcher die Spieler eine Runde beginnen, wird auch geändert. Dies kann dazu führen, dass manche Spieler mehr Karten haben als Andere.

**2x Schwiegermutter** – Bewege alle Kugeln in den Häusern deiner Gegner soweit nach hinten wie möglich. Auch Big Daddy darf bewegt werden.

**4x Tandem** – Diese Karte ist jetzt eine Handkarte. Sie kann weder getauscht noch gezogen werden. Wird die Karte bis zum Ende der Runde nicht ausgespielt, verfällt der Effekt und die Karte muss abgegeben werden. Wenn du die Karte ausspielst, bestimmst du den Spielzug für deinen Partner.



1x **Tornado** – Der Spieler, der die Aktionskarte gezogen hat, sammelt die Handkarten aller Spieler ein. Er mischt die Karten und verteilt sie neu, beginnend beim Spieler rechts von ihm. Hat ein Spieler seine Karten bereits abgeworfen, bekommt er trotzdem neue Karten.

1x **Towanda** – Eine Kugel ist geschützt, wenn sie Big Daddy ist, eine Barriere bildet oder im Haus ist. Eine Kugel ist nicht geschützt, wenn sie eingefroren ist.

3x **Weihnachten** – Aktionskarten können nicht weitergegeben werden. Wer keine Karten mehr hat erhält trotzdem eine Karte, muss aber keine weitergeben.

