

Hier spielen alle gegen alle oder Team gegen Team. Diese Spielvariante kann mit den gewöhnlichen Terra Trumpf Karten oder mit den Nonexistent Karten gespielt werden.



+12



2-6



~60

Zuerst müssen die passenden Karten aus dem Kartenset oder den Kartensets **aussortiert** werden. Dies ist von der **Anzahl** Spieler abhängig:

2 Spieler:

Benötigt: 1 Kartenset, davon 30 Karten (6 Tierkategorien)
(4 Tierkategorien werden aus dem Spiel entfernt)

3 Spieler:

Benötigt: 1 Kartenset, davon 45 Karten (7 Tierkategorien)
(3 Tierkategorien werden aus dem Spiel entfernt)

4 Spieler:

Benötigt: 2 Kartensets, davon 60 Karten (12 versch. Tierkategorien)
(8 Tierkategorien werden aus dem Spiel entfernt)

5 Spieler:

Benötigt: 2 Kartensets, davon 75 Karten (15 versch. Tierkategorien)
(5 Tierkategorien werden aus dem Spiel entfernt)

6 Spieler:

Benötigt: 2 Kartensets, davon 90 Karten (18 versch. Tierkategorien)
(2 Tierkategorien werden aus dem Spiel entfernt)

Die **ausgewählten** Karten werden gemischt. Danach bekommt jeder Spieler **15 Karten** auf die Hand. Diese **dürfen** nach dem Austeilen sortiert werden. Bei **4 und 6 Spielern** werden **Zweierteams** gebildet. Ansonsten sind alle gegen alle.

Der jüngste Spieler darf nun eine Tierkategorie als **Alphas** bestimmen. Die Alpha-Tierkategorie wird **jede** andere Tierkategorie automatisch übertrumpfen.

Danach legt er eine Karte **offen** vor sich hin. Der Spieler **rechts** von ihm muss nun eine Karte mit **derselben Tierkategorie** legen. Wenn er keine Karte mit derselben Tierkategorie hat, muss er eine **andere** Karte legen.



Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe und muss auch eine Karte mit **derselben Tierkategorie** wie die Karte vom Spieler, der **angefangen** hat, legen. Wenn er keine Karte mit derselben Tierkategorie hat, muss er eine andere Karte legen. So geht es weiter, bis zum Spieler, der als **erstes** eine Karte gelegt hat.

Jetzt wird bei jeder Karte der **Stärkepunkt "Wert"** miteinander verglichen. Die Karte mit dem **höchsten** Wert gewinnt.

Beispiel:



Wenn jedoch eine **Alpha-Tierkategorie** im Spiel ist, **gewinnt** diese automatisch. Bei **mehreren** Karten mit der Alpha-Tierkategorie gewinnt die Alpha-Karte mit dem **höchsten Wert**. Alpha-Tierkategorien dürfen **immer** gelegt werden. Karten, die weder eine Alpha-Tierkategorie noch dieselbe Tierkategorie wie die Karte des **ersten** Spielers haben, **verlieren** automatisch.

Beispiel 1:

Zweiflügler wurden als **Alpha-Tierkategorie** bestimmt:



Spieler 1



Spieler 2

(Spieler 1 gewinnt mit der **Alpha Karte**)

Beispiel 2:



Spieler 1



Spieler 2

(Spieler 1 gewinnt, da Spieler 2 weder eine **Alpha-Tierkategorie** noch **dieselbe** Tierkategorie wie Spieler 1 gelegt hat)

Der Spieler mit der Karte, die **gewonnen** hat, darf nun **alle gelegten** Karten zu sich nehmen, mit der Vorderseite nach **unten** auf einem **separaten** Stapel. Danach beginnt der Spieler **rechts** von dem Spieler, der die vorherige Runde **begonnen** hat.

Wenn **keine** Karten mehr im Spiel sind, ist das Spiel beendet. Danach nimmt jeder Spieler seine **gesammelten** Karten und zählt den **Wert** der Karten zusammen.

Pro **1000 Wert** gibt es **1 Punkt**. Die Punkte werden schriftlich festgehalten. Das Spiel ist jedoch somit noch **nicht entschieden**, sondern beginnt von vorne. Diesmal darf der Spieler **rechts** von dem Spieler, der eine Tierkategorie als Alphas **bestimmen** durfte, eine Tierkategorie als **Alphas** bestimmen. Danach geht es genau gleich weiter wie zuvor.



343 Punkte

Wenn jeder Spieler **einmal** eine Tierkategorie als **Alphas bestimmen** konnte, ist das Spiel zu **Ende**. Dann werden **alle** Punkte von **jeder** Runde **zusammengezählt** und der Spieler (das Team) mit den **meisten** Punkten hat gewonnen.