

Kuniberts Fest

By
Ilia Biletski
Torsten Hilker
Grafikdesign: Kathrin Früstück

Auf Ritter Kuniberts Fest geht es drunter und drüber. Ritter, Prinzessinnen, Hofnarren und sogar Drachen wollen mitfeiern. Allerdings wird es recht eng, so dass nicht für alle Platz ist. Immer mehr Bereiche werden für Gäste gesperrt und als Höhepunkt findet ein Turnier statt. Wer schafft es, alle Gäste unterzubringen?

Inhalt: 60 Karten
davon 52 Gästekarten
– 13 Ritter
– 13 Prinzessinnen
– 13 Hofnarren
– 13 Drachen
und 8 Aktionskarten
– 4 Absperrkarten
– 4 Turnierkarten

Anzahl der Mitspieler: 2 bis 5 Spieler

Ziel des Spiels:

Jeder Mitspieler versucht, als Erster alle seine Karten abzulegen, bzw. am Spielende möglichst wenig Karten auf der Hand zu halten.

Spielvorbereitung:

Alle Karten werden gut gemischt und folgendermaßen verteilt:

bei **2-4 Spielern** erhält jeder Mitspieler **8 Karten**

bei **5 Spielern** erhält jeder Mitspieler **6 Karten**

Die restlichen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel bereitgelegt.

Spielablauf:

Der Startspieler wird bestimmt, nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter. Jeder Spieler darf während seines Zuges 1 bis 2 (aber nur gleiche) Gästekarten oder 1 Aktionskarte ausspielen.

Es gibt drei Bereiche (Ablagestapel), wobei die Gäste unter ihresgleichen bleiben wollen.

Das bedeutet, dass auf jedem Ablagestapel immer bedient werden muss.

Falls ein Spieler nicht legen kann oder nicht legen möchte, muss er die oberste Karte vom Nachziehstapel nehmen, die dann falls möglich noch von ihm gelegt werden darf.



Absperrkarten:

Mit einer Absperrkarte kann ein Spieler einen Ablagestapel sperren. Hier dürfen keine weiteren Karten abgelegt werden. Außerdem müssen jetzt alle anderen Spieler eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.

Das Spiel geht auf den verbliebenen Stapeln weiter.

Sobald alle drei Ablagestapel gesperrt sind, endet das Spiel.



Turnierkarten:

Mit einer Turnierkarte werden alle Gäste zum Turnier gerufen. Der Ausspielende bestimmt den Startspieler (kann auch er selbst sein) für diese Zwischenrunde und ob mit oder gegen den Uhrzeigersinn gespielt wird.

Nach Ende des Turnierkampfes ist der betreffende Ablagestapel wieder frei für beliebige Gästegruppen. Es darf aber keine weitere Aktionskarte direkt auf diese Karte gelegt werden.

Das Turnier:

Während eines Turniers dürfen keine Aktionskarten ausgespielt werden.

Die Gästekarten haben folgende Wertigkeiten:

Ritter	4 Schwerter
Prinzessin	3 Schwerter
Hofnarr	2 Schwerter
Drache	1 Schwert

Der erste Spieler legt vor sich eine Gästekarte seiner Wahl, die nachfolgenden Spieler müssen sich nacheinander entscheiden, ob sie eine

Gästekarte mit mehr, weniger oder gleich vielen Schwertern dagegen aufbieten.

ACHTUNG: Sobald ein Spieler während des Turniers dran ist und keine Gästekarte mehr auf der Hand hat, muss er die oberste Karte vom Nachziehstapel ziehen. Gezogene Aktionskarten können nicht gespielt werden und müssen auf der Hand bleiben. Der Spieler zieht solange weiter, bis er eine Gästekarte erhält, die er sofort als Teilnehmer am Turnierkampf benutzen muss.

Falls in einer Runde alle die gleichen Gästekarten legen, steht es unentschieden und das Turnier geht weiter. Dann legt der erste Spieler wieder eine Gästekarte seiner Wahl, die anderen Spieler folgen wiederum mit jeweils einer ihrer Gästekarten.

Sobald verschiedene Karten in einer Runde gelegt wurden gibt es Gewinner (mit mehr Schwertern) und Verlierer (mit den wenigsten Schwertern).

Bei mehreren Verlierern mit gleicher Schwertanzahl müssen diese weiter kämpfen, bis ein eindeutiger Verlierer feststeht. Der Verlierer muss sämtliche während des Turniers gespielten Karten auf die Hand nehmen und beginnt dann wieder mit dem Ablegen auf einen der Ablagestapel. Der Stapel mit der Turnierkarte kann jetzt wieder durch jede beliebige Gästegruppe belegt werden.

Es kann vorkommen, dass ein Spieler nach einem Turnier keine Karten mehr auf der Hand hält, und das Spiel dadurch direkt nach dem Turnier beendet ist.

Spielende: Ein Spiel ist beendet, sobald

- ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hält (es sei denn, es findet gerade ein Turnier statt!)
- die Karten des Nachziehstapels aufgebraucht sind, oder
- alle drei Ablagestapel durch Absperkkarten geschlossen wurden.

Dann zählt jeder Spieler seine Minuspunkte:

Gästekarten zählen 1 Minuspunkt

Aktionskarten zählen 2 Minuspunkte

Die Minuspunkte werden aufgeschrieben und eine neue Spielrunde beginnt. Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler 100 Minuspunkte erreicht. Der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten gewinnt!

Andrea Hilker
Hülsdornweg 26
32609 Hüllhorst
E-Mail: t.hilker@t-online.de

