

Karte um Karte fügen sich des Königs neue Fliesen aneinander. Wer es schafft, seine Wand mit den meisten Azulejos zu fliesen, erhält nicht nur seinen Dank, sondern auch viele Punkte! Doch aufgepasst: Der König lehnt zu häufig gespielte Farben ab - einfach zu überladen. Nur wer ein Auge darauf hat, was die anderen spielen, seine Fliesen mit Bedacht wählt und die Mitspieler gut einschätzt, wird die wertvollsten Wände gestalten.

Inhalt

100 Karten; 20 Karten in jeder der fünf Farben: 5 Hahn-Karten, diese Karten entsprechen 1 Punkt. 6 Karten sind 2 Punkte wert, 5 Karten sind 3 Punkte wert, 2 Karten sind 4 Punkte wert, eine Karte ist 5 und eine Karte ist 6 Punkte wert.

Vorbereitung

Mischt die Karten und entfernt verdeckt je nach Spieleranzahl Karten aus dem Stapel (siehe Tabelle). Sie werden in diesem Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Verteilt anschließend **5 Karten** verdeckt an jeden Mitspieler. Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte.

VORBEREITUNG	
Spieler	Entfernen
2	10
3	13
4	0
5	15

Das Spiel in aller Kürze

Ihr spielt mehrere Durchgänge. Pro Durchgang wird jeder von euch in 3 Runden insgesamt **4 Karten** vor sich ausspielen: 2 davon in der ersten Runde und je 1 in den nächsten beiden Runden. Nach **jeder** Runde füllt ihr eure Kartenhand auf 5 Karten auf.

Am Ende jedes Durchgangs wird gewertet. Wurde eine exakte Anzahl Hahn-Karten ausgespielt? Falls nicht, werten die Karten in der Farbe, die von **allen am häufigsten** ausgespielt wurden.

So geht es weiter, bis der Kartenstapel aufgebraucht ist und ihr nur noch 1 Karte auf der Hand habt. Es gewinnt, wer am Spielende die meisten Punkte sammeln konnte.

* Der Hahn von Barcelos ist eine portugiesische Legende über Gerechtigkeit, Schicksal und Wunder.

So wird gespielt

1. Karten ausspielen

Runde 1

Jeder Spieler wählt **2 Karten** aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Sobald ihr alle eure Karten gewählt habt, deckt ihr sie gleichzeitig auf. Zieht ihr sie gleichzeitig auf. Zieht ihr sie gleichzeitig auf.

Zieht jetzt 2 Karten nach, um eure Kartenhand auf 5 Karten aufzufüllen.

Runden 2 und 3

Jeder Spieler wählt pro Runde **1 Karte** aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Wenn ihr alle eure Karte gewählt habt, deckt ihr sie gleichzeitig auf. Zieht 1 Karte nach, um eure Kartenhand auf 5 Karten aufzufüllen. Wiederholt diese Schritte für Runde 3.

Nach der dritten Runde liegen vor jedem von euch 4 Karten offen und 5 Karten hält jeder in der Hand

2. Wertung des Durchgangs

Am Ende des Durchgangs erfolgt die Wertung. Wurde eine bestimmte Anzahl Hahn-Karten ausgespielt? Falls nicht, welche Farbe wurde am häufigsten ausgespielt?

In jedem Fall nimmt sich jeder Spieler die Karten, die er werten konnte und legt sie in einem persönlichen Stapel verdeckt vor sich ab. Die restlichen Karten kommen auf einen Ablagestapel. Danach beginnt ein neuer Durchgang:

Die Wertung am Ende des Durchgangs erfolgt in dieser Reihenfolge:

2.1 Prüft zuerst, ob eine ganz bestimmte Anzahl Hahn-Karten ausgespielt wurde.

2.2 Falls nicht, ermittelt welche Farbe am häufigsten ausgespielt wurde.

2.1 Hahn-Karten

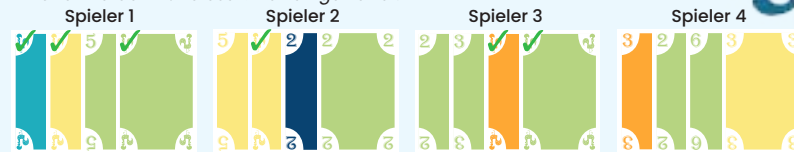
Habt ihr eine genaue Anzahl Hahn-Karten - egal welcher Farbe - ausgespielt, dann werten nur diese Karten.

Die genaue Anzahl der Hahn-Karten, ist gleich der Spieleranzahl + 2 (siehe Tabelle).

Jeder Spieler, der eine oder mehrere Hahn-Karten ausgespielt hat, legt diese verdeckt auf seinen persönlichen Stapel. Alle anderen Karten kommen auf den Ablagestapel. Dann beginnt ein neuer Durchgang.

ANZAHL HAHN-KARTEN	
Spieler	Hahn-Karten
2	4
3	5
4	6
5	7

Beispiel: In einem 4 Spieler-Spiel wurden exakt 6 Hahn-Karten ausgespielt. Daher werden nur diese 6 Karten gewertet.



2.2 Häufigste Farbe

Wurde die genaue Anzahl Hahn-Karten nicht ausgespielt, ermittelt ihr welche **Farbe am häufigsten** ausgespielt wurde. Addiert dazu die **Anzahl** aller in dieser Runde ausgespielten Karten **pro Farbe**, Hahn-Karten werden mitgezählt.

Jeder Spieler nimmt sich von seinen Karten diejenigen, die in der insgesamt häufigsten Farbe ausgespielt wurden und legt sie auf seinem persönlichen Stapel verdeckt vor sich ab. Die Kartenwerte zählen als Siegpunkte. Die restlichen Karten kommen auf einen Ablagestapel. Danach beginnt ein neuer Durchgang.

Achtung!

Folgende zwei Ausnahmen können die Ermittlung der häufigsten Farbe ändern:

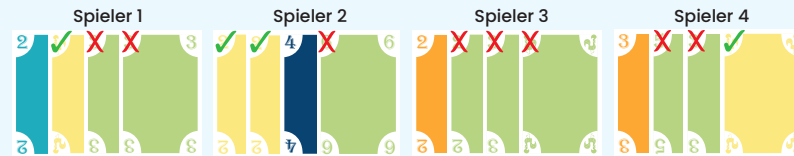
- der **Desaster**-Wert der häufigsten Farbe(n) wird erreicht oder überschritten
- es gibt einen **Gleichstand** bei der Ermittlung der Mehrheit

Desaster

Der Desaster-Wert hängt von der Spielerzahl ab. Er ist gleich der Spieleranzahl + 3 (siehe Tabelle).

Prüft **alle** ausgespielten Karten. Entspricht oder übersteigt die Anzahl einer Farbe den Desaster-Wert, **wertet** ihr diese Farbe **nicht**. Legt alle Karten dieser Farbe auf den Ablagestapel und wertet stattdessen die Farbe, die danach am häufigsten vorkommt. Erreicht oder überschreitet auch diese den Desaster-Wert, wird auch diese Farbe nicht gewertet. Legt die Karten ab und wertet die danach häufigste Farbe.

DESASTER	
Spieler	Desaster
2	5
3	6
4	7
5	8



Beispiel: In einem 4 Spieler-Spiel wurden insgesamt 8 grüne Karten ausgespielt. Der Desaster-Wert von 7 wurde überschritten, also wertet diese Farbe nicht. Die nächsthäufige Farbe ist gelb mit 4 Karten - diese Karten dürft ihr werten und auf euren persönlichen Stapel legen.

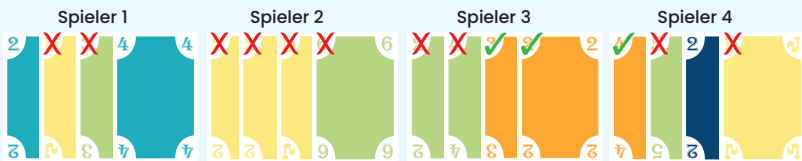
Gleichstand

Gibt es einen Gleichstand bei der Ermittlung der häufigsten Farbe, wertet ihr die Karten dieser Farben nicht. Stattdessen wertet ihr die Farbe, die danach am häufigsten vorkommt.

Könnt ihr keine häufigste Kartenfarbe definieren, bekommt niemand Punkte und alle Karten kommen auf den Ablagestapel.

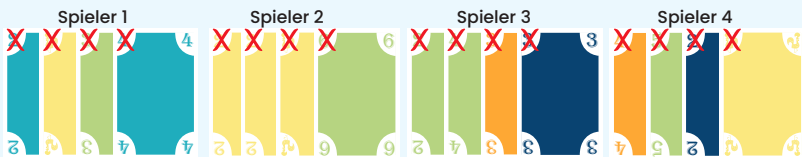
Beispiel:

Hier wurden gelbe und grüne Karten am häufigsten ausgespielt, jeweils 5 mal. Wertet deshalb die nächsthäufige Farbe, in diesem Fall orange mit 3 Karten.



Beispiel:

In diesem Fall wurden gelbe und grüne Karten am häufigsten ausgespielt. Die nächsthäufige Farbe kann auch nicht ermittelt werden, da auch dunkelblau, türkis und orange gleichhäufig gespielt wurden. Daher findet keine Wertung statt.



Spielende

Sobald der Nachziehstapel leer ist, wird die letzte Runde mit den auf der Hand verbliebenen 5 Karten gespielt, ohne die Hand nach jeder Runde aufzufüllen. Legt zum Schluss die letzte Karte von eurer Hand auf den Ablagestapel.

Addiert jetzt **die Kartenwerte** eures persönlichen Stapels. Jede Hahn-Karte ist 1 Punkt wert.

Alternatives Spielende für ein längeres Spiel

Nachdem ihr den Kartenstapel komplett durchgespielt habt, notiert ihr eure jeweils erreichten Punkte. Solange kein Spieler 50 Punkte erreicht hat, mischt ihr alle 100 Karten erneut. Dann entfernt ihr wieder die entsprechende Anzahl Karten aus dem Stapel, wie auf Seite 2 beschrieben, und beginnt einen neuen Durchgang. Sobald ein oder mehrere Spieler 50 Punkte erreicht oder überschritten haben, endet das Spiel.

Wer gewinnt?

Es gewinnt, wer die meisten Punkte sammeln konnte. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Karten in seinem persönlichen Stapel. Sofern es dann immer noch einen Gleichstand gibt, wird der Sieg geteilt.

Impressum

Autor: Tsuyoshi Hashiguchi

Realisation: Sophie Gravel

Entwicklung: Peter Eggert, Katja Volk,
André Bierth & Moritz Thiele

Art Direction: Sophie Gravel

Illustration: Chris Quilliams

Grafikdesign: Maryse Hébert-Lemire
& Danik Renaud

GALLERY
BUCHI

Entwickelt von :



www.planbgames.com
info@planbgames.com

© 2021 Plan B Games Inc.
19 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Produkt darf ohne ausdrückliche Erlaubnis des Verlages weder im Ganzen noch in Teilen vervielfältigt werden. Bitte Anleitung aufbewahren. Made in Germany.

