



Blindes Huhn



SPIELREGELN

SPIELIDEE

Jeder Spieler versucht möglichst wertvolle Kükenkarten zu ersteigern. Als Auktionator versucht man dabei seinen Mitspielern die ungeliebten blinden Hühner anzudrehen. Aber es gibt ja auch noch die goldenen Körner und bekanntlich findet auch ein blindes Huhn ...

SPIELZIEL

Es gewinnt, wer am Ende mit seinen gesammelten Küken, blinden Hühnern und goldenen Körnern die meisten Punkte erzielt hat.

SPIELMATERIAL

110 Spielkarten, bestehend aus:

5 Sätze mit je 8 Startkarten in den Werten 1-3 (nach den Rückseitenfarben zu unterscheiden)



45 Kükenkarten in den Werten 1-4 in 5 Farben (Rückseiten sind neutral)



12 goldene Körner (Einzelwert +2, zusammen mit blindem Huhn +5)



12 blinde Hühner (Einzelwert -3, zusammen mit goldenem Korn +5)



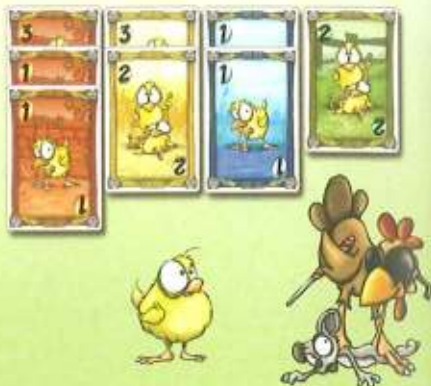
1 Spielende-Karte

Außerdem werden ein Stift und Papier für die Abrechnung am Ende benötigt.



SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler erhält einen Startkartensatz – erkennbar an der gleichfarbigen Rückseite. Bei weniger als fünf Spielern werden die übrigen Startkartensätze nicht benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.
- Seine Startkarten legt jeder Spieler nach den Farben auf den Vorderseiten getrennt offen vor sich ab. Die Karten einer Farbe werden etwas nach unten versetzt ausgelegt, so dass die Werte aller Karten sichtbar sind.
- Die Karten mit neutraler Rückseite werden mit Ausnahme der Spielende-Karte gemischt. Davon werden 9 Karten abgezählt und die Spielende-Karte wird unter diese 9 Karten gemischt. Auf diese 10 Karten werden nun die übrigen Karten als verdeckter Nachziehstapel gelegt.
- Der Spieler mit dem größten Durchblick fängt an und wird der erste Auktionator.



SPIELABLAUF

1. Karten anbieten

Der Auktionator zieht die obersten **drei** Karten vom verdeckten Nachziehstapel. Diese Karten werden zusammen „als Paket“ versteigert. Der Spieler sieht sich die drei Karten an und legt sie in die Tischmitte. **Eine oder zwei** Karten **muss** er davon allerdings **offen** anbieten, d.h. diese werden mit der Bildseite nach oben ausgelegt. Somit ist der Auktionator der einzige Spieler, der alle drei Karten kennt. Die anderen Spieler kennen immer nur eine oder zwei der angebotenen Karten.

2. Reihum ein Gebot abgeben

Nachdem die drei Karten in der Tischmitte ausliegen, kommt jeder Spieler reihum **einmal** an die Reihe, um ein Gebot abzugeben. **Es beginnt der Auktionator**. Die nachfolgenden Spieler müssen das letzte Gebot jeweils erhöhen oder passen und damit auf ihr Gebot verzichten.



Nur der Auktionator **muss** ein Gebot abgeben. Der Höchstbieter erhält anschließend die angebotenen Karten. Das kann auch der Auktionator selbst sein. Um ein Gebot abzugeben, muss ein Spieler einen bestimmten Wert nennen, den er bereit ist, für die drei angebotenen Karten zu bezahlen.

Beispiel mit vier Spielern:

Der Auktionator beginnt: „Ich biete 3“. Sein linker Nachbar erhöht auf „Ich biete 5“, da er es den anderen Spielern nicht zu leicht machen möchte, ihn zu überbieten. Der nächste Spieler passt auch gleich. Aber der letzte Spieler in der Runde erhöht auf: „Ich biete 6“ und ist somit der Höchstbieter.

3. Gebot bezahlen

Bezahlt wird mit den vor den Spielern ausliegenden Kükenkarten. Zu Beginn sind das die Startkarten, später kommen ersteigerte Kükenkarten hinzu. Die Werte sind auf den Karten in den Ecken zu finden. Nachdem alle Spieler ein Gebot abgegeben oder gepasst haben, erhält der Spieler mit dem höchsten Gebot, also derjenige, der zuletzt geboten hat, die drei Karten. Den Kaufpreis zahlt der Käufer an den Auktionator mit **Kükenkarten**, die er von seinen Startkarten oder später auch von seinen bereits ersteigerten Kükenkarten nimmt. Der Auktionator legt diese Karten nach Farben getrennt zu seinen übrigen Kükenkarten.

Achtung: „Wechselküken“ gibt es nicht. Wenn man den gebotenen Betrag nicht passend hat, muss man eben mehr bezahlen. Der Höchstbieter darf selbst bestimmen, welche Werte und Farben er zum Bezahlen nimmt.

Hat kein Spieler den Auktionator überboten, erhält der Auktionator die angebotenen Karten selbst und muss den gebotenen Betrag an die Mitspieler ausbezahlen. Dabei kann er frei entscheiden, wie er diesen Betrag zusammenstellt. Die Kükenkarten, mit denen der Auktionator sein Gebot bezahlt, gibt er seinem linken Nachbarn. Dieser sucht sich **eine** Karte aus und legt sie zu seinen übrigen Kükenkarten offen vor sich ab. Den Rest gibt er an seinen linken Nachbarn, der ebenfalls **eine** Karte wählt usw. Es kann vorkommen, dass nicht alle Mitspieler eine Karte erhalten. Ebenso ist es möglich, dass, wenn genug Karten vorhanden sind, ein oder mehrere Spieler mehr als eine Karte erhalten. Der Auktionator erhält allerdings nie eine seiner Karten zurück.



Beispiel mit vier Spielern:

Der Auktionator hatte „6“ angesagt und wurde nicht überboten. Er gibt eine grüne 2, zwei gelbe 1er und eine rote 2 an seinen linken Nachbarn. Dieser nimmt sich die rote 2, der nächste Spieler nimmt die grüne 2, der dritte Spieler bekommt eine gelbe 1. Die übrige gelbe 1 erhält wieder der erste Spieler. Hätte der Auktionator eine 4 und eine 2 abgegeben, wäre der dritte Spieler leer ausgegangen.

Nach der Bezahlung werden die ersteigerten Karten aufgedeckt, so dass jetzt alle Spieler sehen, welche drei Karten der Höchstbieter erhalten hat. Seine ersteigerten Kükenkarten legt der Käufer nach Farben sortiert offen so vor sich ab, dass man die Werte aller Karten sieht. Mit seinen ersteigerten blinden Hühnern und goldenen Körnern bildet er einen verdeckten Kartenstapel, den er jederzeit einsehen darf, seine Mitspieler jedoch nicht.

Hinweis: Der Auktionator hat den Nachteil, dass er als Erster sein Gebot abgeben muss. Falls er zu hoch bietet, bleibt er eventuell auf seinem Gebot sitzen. Andererseits kennt nur er alle drei Karten und weiß daher, wie sehr sich ein Gebot lohnt. Durch die Auswahl der offenen Karte(n) und durch sein Einstiegsgebot kann er die Mitspieler zu hohen Geboten verleiten bzw. versuchen, sie davon abzuhalten, wenn er selbst die Karten ersteigern möchte.

Nachdem die ersteigerten Karten bezahlt, aufgedeckt und abgelegt wurden, ist der Spieler links vom alten Auktionator der neue Auktionator. Er zieht die obersten drei Karten vom verdeckten Nachziehstapel, sieht sie sich an, deckt eine oder zwei davon auf und macht sein Gebot. Der übrige Verlauf ist wie vorher beschrieben.

SPIELLENDE UND WERTUNG



Das Spiel endet **sofort**, wenn die „Spielende-Karte“ vom Nachziehstapel gezogen wird. Die verbleibenden Karten werden nicht mehr berücksichtigt. Dann erfolgt die Wertung. Die Punkte werden auf einem Blatt Papier notiert.

1. Farbmehrheit

Zuerst wird in **jeder** Farbe festgestellt, welcher Spieler in der jeweiligen Farbe die **meisten Kükenkarten** besitzt. Dieser Spieler erhält **8 Punkte**. Hierbei zählt lediglich die **Anzahl der Karten**, nicht jedoch ihre Werte. Gibt es nur einen ersten Spieler, erhält der Spieler, der die **zweit meisten Kükenkarten** dieser Farbe hat, noch **4 Punkte**.



Bei einem Gleichstand um den ersten Platz werden die Punkte unter den beteiligten Spielern aufgeteilt:

Bei 2 ersten Spielern erhält jeder 6 Punkte, bei 3 ersten Spielern erhält jeder 4 Punkte und bei 4 bzw. 5 ersten Spielern bekommt jeder 3 Punkte. Gibt es einen eindeutigen ersten Platz, aber einen Gleichstand um Platz 2, erhalten die beteiligten Spieler je 2 Punkte.

2. Kartenwerte in drei Farben

Danach wählt jeder Spieler bis zu drei Farben aus und addiert die **Werte der Kükenkarten** in diesen Farben.

3. Blinde Hühner und goldene Körner

Als Letztes werden die verdeckten Stapel mit den blinden Hühnern und goldenen Körnern ausgewertet. Jedes **Kartenpaar** aus einem blinden Huhn und einem goldenen Korn bringt **5 Punkte**. Jedes einzelne goldene Korn wird mit 2 Punkten gewertet und jedes einzelne blinde Huhn bedeutet 3 Minuspunkte.

Wer insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Beispiel für eine Wertung:

1. Der Spieler hat alleine die meisten Kükenkarten in Grün. Dafür erhält er 8 Punkte. In Rot hat er zusammen mit einem anderen Spieler den zweiten Platz. Daher werden die 4 Punkte geteilt und er erhält 2 Punkte. In Gelb hat er alleine den zweiten Platz und bekommt dafür 4 Punkte. In Violett hat er weder den ersten noch den zweiten Platz und erhält in dieser Farbe keine Punkte. Ebenso wenig wie für Blau, wovon er überhaupt keine Karten hat.



2. Für die Punktwertung wählt er Grün, Gelb und Violett und erhält 22 Punkte.

3. Außerdem hat der Spieler 4 blinde Hühner und 2 goldene Körner.
Das ergibt 10 Plus- und 6 Minuspunkte = 4 Punkte.

Insgesamt hat der Spieler also 40 Punkte erzielt.

Autorin:

Heike Risthaus, Jahrgang 1969, lebt zusammen mit ihrem Mann Stefan und der Tochter Fabia in Wolfsburg. Die Juristin hat schon früh ihre Leidenschaft für Spiele entdeckt, die sie mit ihrem Mann teilt. Dabei haben es beiden besonders die Catan-Spiele angetan, zu denen ihr Mann eigene Szenarien entworfen hat, wobei sie ihm mit Rat und Tat zur Seite stand. Ihr freches Versteigerungsspiel „Blindes Huhn“ ist nun ihr erstes eigenes Spiel.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Grafik und Illustration: Mario Coopmann

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Die Autorin bedankt sich besonders bei ihrem Mann Stefan, Annegret Willenbrink, Volker Wichert, Carola und Frank Plagge, Bernd Weber und Heike Buchholz, Melanie und Holger Haberer und Frank Disselkamp.

© 2007
KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 (0) 711-2191-0
Fax: +49 (0) 711-2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de

Art.-Nr. 690502

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY



GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UM SPIEL