

Das Hornberger Schießen

Ein pfiffiges Kartenspiel von Klaus Zoch und Albrecht Werstein für 2-5 Spieler ab 10 Jahren

Einmal erwartete das Städtchen Hornberg hohen Besuch. Der Herzog hatte sich für eine Besichtigung angekündigt. Also beschloß der Rat der Bürger, dem Landesfürsten einen für Hornberg angemessenen Empfang zu bereiten. Ganz Hornberg bereitete sich gewissenhaft auf den festlichen Anlaß vor. Zur Begrüßung sollten die Kanonen zum Salut abgeschossen werden. Am Festtag war jeder Hornberger - vom Dienstboten bis hin zum ehrenwerten Ritter - in froher Erwartung. Das war natürlich Anlaß genug, frühzeitig von einer der größten Hornberger Vorlieben Gebrauch zu machen: dem Biertrinken! Als der große Augenblick nahte und der Ausguck schon leicht angetrunken in der Ferne eine Staubwolke ausmachte, waren die Kanoniere schußbereit. Und als der hohe Besuch näherkam, wurde auch kräftig gefeuert und Salut gerufen. Nur, es handelte sich leider nicht um Durchlaucht, sondern um eine Rinderherde. Dies alles konnte jedoch der Sing- und Trinkfreude der Hornberger keinen Abbruch tun. Auch die nächsten Staubwolken, die ebenfalls von einem Salut begleitet wurden, entpuppten sich als Postkutsche und Krämerwagen. Und als endlich der Herzog kam, war das Pulver verschossen...

Von der Geschichte zum Spiel

Ein richtiger Hornberger schießt zur falschen Zeit. Immer wenn der Herzog angekündigt wird, schießen die Hornberger, die schon tüchtig einen gebechert haben, aus vollen Rohren. Aber die aus der Ferne sich nähernden Staubwolken entpuppen sich nur als Postkutsche, Krämerkarren oder Rinderherde. Dafür gibt es die dicken Punkte... Doch wenn der Herzog wirklich kommt, hat ein richtiger Hornberger kein Pulver mehr. Wer jetzt noch Pulver hat, kann kein echter Hornberger sein und wird mit Minuspunkten bestraft.

Spielmaterial

- 36 Kanonenkarten in 6 Farben (Werte von 1-6)
 - 21 Bierkarten (Werte von 0-8)
 - 9 Herzogkarten (Werte von 1-9)
 - 6 Pulverfäßchen in den Farben der Kanonenkarten
- Spielanleitung

Mit diesem Spielmaterial können zwei von einander unabhängige Varianten gespielt werden:

1. Drunter & Drüber.....Seite 2
2. Kreuz & Quer.....Seite 4

Wertung
Die Karten auf der Hand kommen aus dem Spiel und werden nicht mitgezählt. Jeder Spieler addiert die Summe der Kartenwerte, die er im Lauf der Spielrunde erworben hat. Hinzugezählt werden auch die Punkte der Herzöge, die der Spieler offen vor sich liegen hat. Die jetzt noch ausliegenden Biere und Kanonen zählen für die Spieler mit den entsprechenden Pulverfäßchen negativ und werden vom positiven Wert abgezogen. Das Gesamtergebnis wird notiert.

Nun beginnt die nächste Runde. Der Startspieler der letzten Runde mischt, teilt die Karten aus, und sein linker Nachbar beginnt mit dem Ausspielen.

Spielende

Sieger ist, wer in mehreren Runden zuerst 100 Punkte erzielen kann. Überschreiten mehrere Spieler diesen Wert, gewinnt derjenige, der die höchste Zahl erzielt hat.

Variante (Kreuzer & Quer)

Die negativ gewerteten Karten einer Farbe (Kanonen + Biere) zählen doppelt negativ, wenn zum Ende einer Spielrunde die 1er-Kanone der entsprechenden Farbe noch ausliegt (s.Abb.6).

Viel Spaß

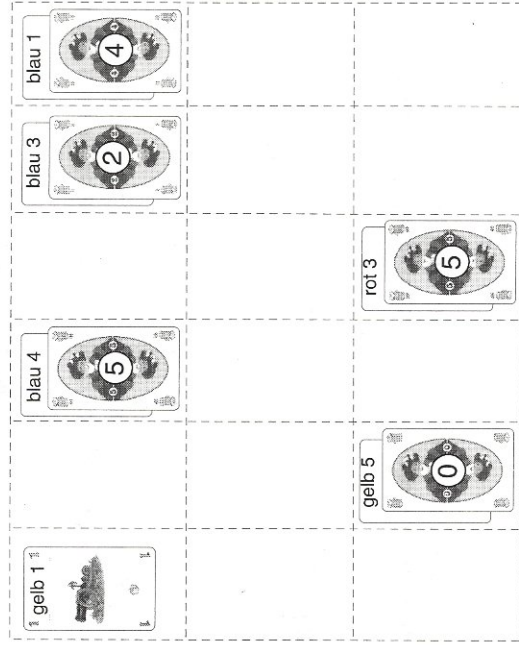


Abb.6

gelb bekommt: $5 \times 2 = 10$ Minuspunkte
rot bekommt: $8 \times 1 = 8$ Minuspunkte
blau bekommt: $19 \times 2 = 38$ Minuspunkte

1. Drunter & Drüber

Spielvorbereitungen

Die Herzogkarten (=Herzöge) mit den Werten 4-9 werden aus dem Kartenstapel aussortiert. Die übrigen Karten, inklusive der Herzöge mit den Werten 1-3, werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält 10 Karten, die er verdeckt auf die Hand nimmt. Der Rest kommt als verdeckter Stapel auf den Tisch.

Aus dem ebenfalls gemischten kleinen Kartenstapel mit den Herzögen 4-9 werden 3 Karten verdeckt gezogen und offen untereinander auf dem Tisch ausgelegt (s. Abb. 1). Die jetzt übriggebliebenen Herzogkarten kommen aus dem Spiel. Die Pulverflächen werden auf den Tisch gestellt. Block und Stift werden bereitgehalten, um den Spielstand zu notieren.

Spielziel

Im Verlauf des Spiels werden an die drei Herzöge Kanonenkarten und Bierkarten angelegt. Ziel des Spiels ist es, so viele Kanonen- und Bierpunkte wie möglich zu erzielen. Sind zwei der drei Herzogreihen abgeschlossen, ergibt dies Pluspunkte. Die unvollendete dritte Reihe zählt für die beteiligten Spieler negativ. Sieger ist, wer nach Spielende die meisten Punkte gesammelt hat.

Spielablauf

Es wird reihum gespielt. Der Spieler links vom Geber beginnt, indem er eine Kanonenkarte ausspielt und das Pulverflächen in der entsprechenden Farbe an sich nimmt. Danach nimmt er eine neue Karte vom verdeckten Stapel auf. Ist der Stapel aufgebraucht, werden nur noch die auf der Hand verbliebenen Karten ausgespielt.

Ab jetzt haben die Spieler eine der drei folgenden Spielmöglichkeiten:

1. Kanonenkarte auslegen
2. Bierkarte auflegen
3. Herzogkarte ausspielen

1. Kanonenkarten:

Durch das Anlegen von Kanonenkarten (=Kanonen) an Herzöge werden Reihen gebildet. Die Anzahl der Kanonenkarten in einer Reihe wird durch den Zahlenwert auf der Herzogkarte begrenzt (s. auch unten Punkt 3: Herzogkarten). Die Kanonen werden rechts neben einem der 3 Herzöge ausgelegt. Es darf jede

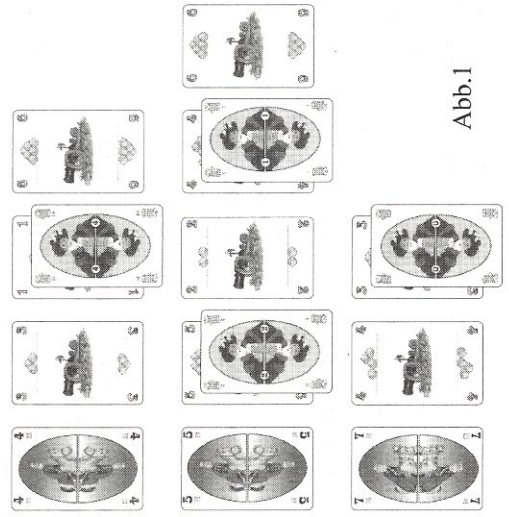


Abb.1

der Kanonenkarte an die Besitzer der Pulverfässer in dieser Farbe ausgeteilt und verdeckt abgelegt.

Was kann sonst noch passieren?
(siehe Abb.5 und Schachtelrückseite)

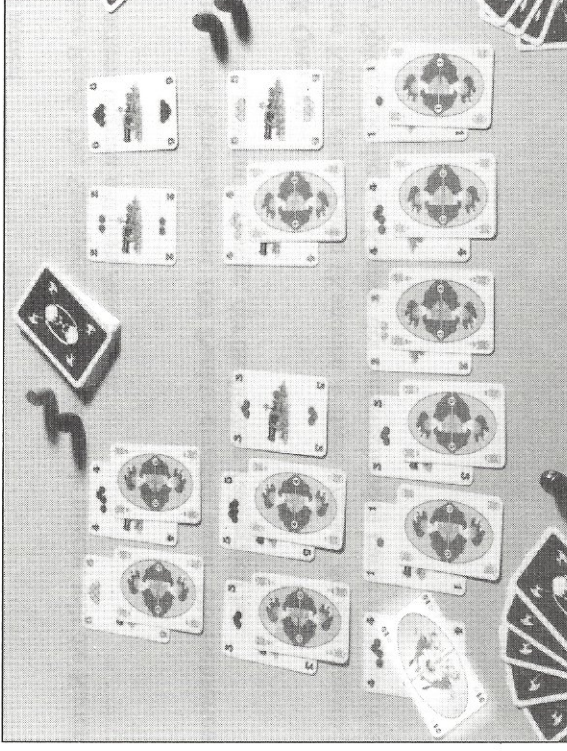


Abb.5

Im vorliegenden Fall vollendet der gelegte Herzog sowohl die erste Spalte als auch die dritte Zeile. Der Spieler muß sich entscheiden, welche dieser beiden Reihen aufgelöst werden soll.

In Abb.5 besteht noch eine dritte Beendigungsmöglichkeit. So könnte auch die fünfte Spalte mit einem Herzog beendet werden.

Will ein Spieler jedoch, daß eine Reihe nicht aufgelöst wird, kann er anstatt eines Herzogs ein weiteres Bier ausspielen. So kann in Abb.5 statt des Herzogs auch ein Bier gelegt werden. Sowohl Spalte als auch Zeile sind dadurch komplett und vorrübergehend blockiert.

Eine komplette Spalte (3+3 Karten) kann wieder aktiviert werden, sobald eine Zeile aufgelöst wird. Eine komplette Zeile (6+6 Karten) kann wieder aktiviert werden, sobald eine Spalte aufgelöst wird.

Ende einer Spielrunde

Eine Runde kann durch zwei Möglichkeiten beendet werden:

- a) Die Gesamtsumme der ausliegenden Herzöge beträgt 30 Punkte oder mehr.
- b) Ein Spieler kann keine Karte mehr ausspielen.

Wer an der Reihe ist, hat die Wahl zwischen folgenden 3 Möglichkeiten:

1. Eine Kanone auslegen
2. Ein Bier auf eine freie Kanone legen
3. Einen Herzog ausspielen, sobald eine Reihe beendet werden kann.

1. Auslegen einer Kanonenkarte:

Der Startspieler muß eine Kanone seiner Wahl auslegen. Danach kann jeder weitere Spieler wieder eine Kanone ins Spiel bringen. Wird eine neue Kanone ausgelegt, muß diese an eine der bereits ausliegenden Karten angelegt werden (s. Abb.4). Die Karte darf links oder rechts anliegen (a und b), darüber oder darunter (c, d) oder an den Ecken (e, f, g, h). Dabei darf das 6x3-Raster von Abb.3 nicht verlassen werden.

2. Auflegen einer Bierkarte:

Biere werden auf bereits ausliegende, noch freie Kanonen gelegt. Unabhängig von Wert und Farbe darf auf jede Kanone jedes beliebige Bier gelegt werden.

3. Auslegen einer Herzogkarte:

Herzöge haben die Aufgabe, Zeilen oder Spalten zu beenden. Dabei muß eine Zeile **mindestens** 2 Kanonenkarten und eine Spalte **exakt** 3 Kanonenkarten lang sein. Gleichzeitig muß in einer solchen Zeile oder Spalte jede Kanone bis auf eine einzige mit einem Bier belegt sein. Auf diese einzige noch freie Kanone darf ein beliebiger Herzog gelegt werden.

Beendigungsmöglichkeiten für Zeilen:

- 2 Kanonen - 1 Bier
- 3 Kanonen - 2 Biere
- 4 Kanonen - 3 Biere
- 5 Kanonen - 4 Biere
- 6 Kanonen - 5 Biere

Beendigungsmöglichkeit für Spalten:

Abräummöglichkeit besteht nur in der Konstellation:
3 Kanonen - 2 Biere

Ein Herzog mit einem beliebigen Wert darf in einer solchen Konstellation an jede beliebige freie Stelle innerhalb einer Zeile oder Spalte gelegt werden. Die auf diese Art vollendete Zeile oder Spalte gilt dann als abgeschlossen und wird folgendermaßen aufgelöst:

Wer die Herzogkarte gespielt hat, erhält sie zurück und legt sie gut sichtbar neben sich ab. Die Kanonenkarten und die darauf liegenden Bierkarten werden entsprechend der Farbe

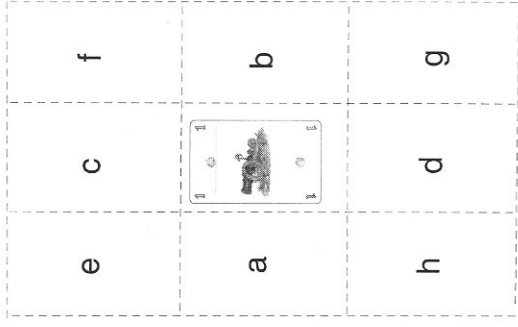


Abb.4

beliebige Kanone unabhängig von ihrer Farbe und ihrem Wert in jede Reihe gelegt werden. Wer eine Kanone mit einer bisher noch nicht ausliegenden Farbe ins Spiel bringt, nimmt das entsprechende Pulverfäßchen an sich.

2. Bierkarten:

Bierkarten (=Biere) werden auf bereits ausliegende und noch freie Kanonen gelegt. Unabhängig von Wert und Farbe der Kanone darf auf jede Kanone jedes beliebige Bier gelegt werden.

3. Herzogkarten:

Mit den Herzögen (1-3) können die Reihen verlängert oder verkürzt werden. Beispiel: Will man eine 5er-Reihe mit einem Herzog (Wert 2) verlängern, wird er auf den bereits ausliegenden Herzog (Wert 5) gelegt. Die Reihe kann nun 7 Karten lang werden. Will man sie um 1 Feld verkürzen, wird die entsprechende Herzogkarte mit dem Wert 1 links neben den Herzog gelegt (s. Abb.2).

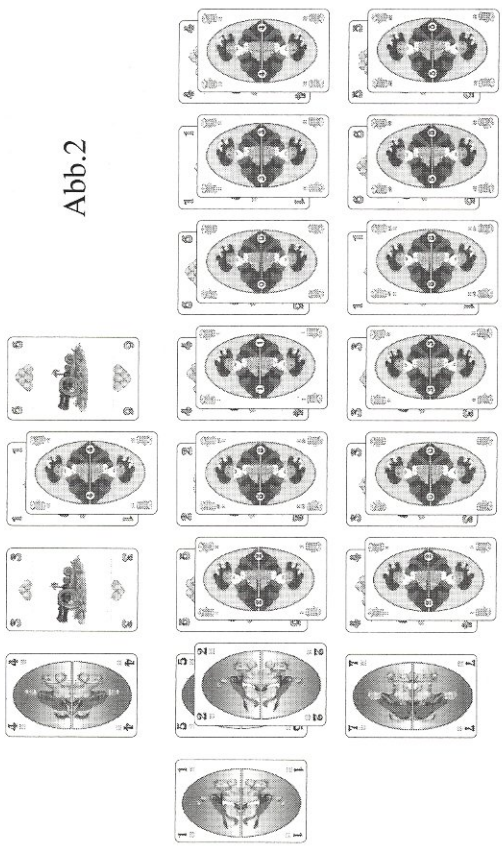


Abb.2

Dabei muß folgendes beachtet werden:

- 1) Die Reihe darf nie kürzer werden als die Anzahl der bereits ausliegenden Kanonen.
- 2) Es dürfen pro Reihe auch mehrere Herzöge zur Verlängerung oder Verkürzung gelegt werden (s. Abb.2).

Eine Reihe gilt als abgeschlossen, sobald die entsprechende Anzahl an Kanonen und Bierkarten ausgelegt ist. Zeigt der Herzog beispielsweise den Wert 5 an, so ist die Reihe beendet, sobald 5 Kanonen- und darauf 5 Bierkarten liegen. Allerdings kann eine solche Reihe durch Ausspielen eines Herzogs noch nachträglich verlängert werden.

Ende einer Spielrunde

Sobald zwei der drei Reihen abgeschlossen sind (wie zuvor beschrieben), endet die Spielrunde sofort. Die Spielrunde ist ebenfalls beendet, wenn **kein** Spieler mehr den Regeln entsprechend ausspielen kann. Einzelne Spieler, die nicht mehr ausspielen können, decken ihre Karten auf und scheiden für den Rest dieser Spielrunde aus. Am Ende einer Spielrunde kommen aber immer **alle** Spieler in die Wertung.

Wertung

Mit den ausliegenden Karten wird eine Wertung vorgenommen. Positiv gewertet werden die Karten der abgeschlossenen Reihen. Jeder Spieler erhält die Kanonen in den Farben, für die er Pulverfäßchen besitzt und die darauf liegenden Biere. Die Punktwerte der Kanonen und Biere werden addiert.

Alle Biere und Kanonen in den unvollendeten Reihen zählen negativ und werden den Spielern mit den entsprechenden Pulverfässern abgezogen. Das Gesamtergebnis wird notiert.

Nun beginnt die nächste Spielrunde. Der Startspieler der letzten Runde mischt, verteilt die Karten, und sein linker Nachbar spielt die erste Karte aus.

Spielende

Es werden sovielen Runden gespielt, wie Spieler teilnehmen. Sieger ist derjenige Spieler, der die meisten Punkte erzielen kann.

Noch Fragen?

- Der Startspieler muß eine Kanone ausspielen
- Die vor einer Reihe liegenden Herzöge bestimmen deren Länge
- Die Karten auf der Hand kommen nicht in die Wertung

2. Kreuz & Quer

Spielvorbereitungen

Alle Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält 10 Karten, die er verdeckt auf die Hand nimmt. Der Rest kommt als verdeckter Stapel auf den Tisch. Die Pulverfäßchen werden daneben gestellt und Block und Stift bereitgehalten, um den Spielstand zu notieren.

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, sovielen Kanonen-, Bier- und Herzogpunkte wie möglich zu erzielen. Positive Punkte erhält man, wenn eine Reihe durch einen Herzog beendet werden kann. Die Spielrunde endet, sobald ein Spieler keine Karte mehr ausspielen kann oder Herzöge im Gesamtwert von mindestens 30 Punkten ausliegen. Die zu diesem Zeitpunkt noch unvollendeten Reihen zählen für die beteiligten Spieler negativ. Sieger ist, wer nach mehreren Runden zuerst insgesamt 100 Punkte sammeln kann.

Spielablauf

Es wird reihum gespielt. Der Spieler links vom Geber beginnt, indem er eine beliebige Kanone ausspielt, das Pulverfäßchen in der entsprechenden Farbe an sich nimmt und anschließend eine neue Karte vom verdeckten Stapel nachzieht. Ist der Stapel aufgebraucht, werden nur noch die auf der Hand verbliebenen Karten ausgespielt. Der zweite Spieler kann nun eine weitere Kanone ins Spiel bringen oder auf die ausliegende Karte ein Bier legen. Auf diese Art und Weise dürfen 3 Reihen von bis zu 6 Kanonen geöffnet sein, wobei auf jede Kanone ein Bier gelegt werden darf (s. Abb.3). Die Funktion der Herzöge wird weiter unten (bei 3. Auslegen einer Herzogkarte) erklärt.

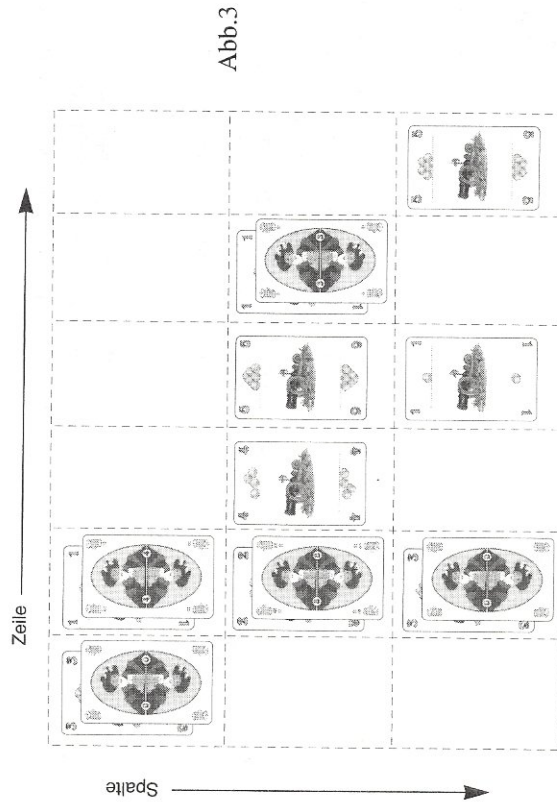


Abb.3

Im Verlaufe des Spiels werden die Kanonen und Biere nach diesem Muster ausgelegt (s. Abb.3). Da während des Spiels **3 Reihen** gleichzeitig gebildet werden dürfen, ergeben sich in der Waagerechten **Zeilen** (höchstens 6 Karten) und in der Senkrechten **Spalten** (höchstens 3 Karten).

Im gestrichelten Raster (Abb.3) sind die noch freien Plätze ersichtlich. Eine Zeile darf höchstens 6 Kanonen (plus darauf liegender Biere) enthalten, eine Spalte darf höchstens aus 3 Kanonen (plus darauf liegender Biere) bestehen. Wer eine neue Kanonenfarbe ins Spiel bringt, muß das entsprechende Pulverfäßchen an sich nehmen. Jedes Bier darf auf jede beliebige Kanone gelegt werden.