

Volle Hütte!

Das muntere Spiel um Kneipen, Geld und viele Gäste!

Der Abend naht. Das Altstadtviertel erwacht zu neuem Leben. Langsam füllen sich die Kneipen, Pubs und Cafés. Die Spieler wetteifern als Wirte mit immer neuen Angeboten um die Gunst der Gäste. Die Konkurrenz ist hart, und Zechpreller reduzieren so manch' sicher geglaubte Einnahme. Doch je später der Abend, desto schöner die Stimmung, die Gäste und der Umsatz.

Also ab hinter den Tresen! Kneipe ausstatten, zahlungskräftige Gäste anlocken sowie mit List und Tücke anderen Mitspielern die Stammgäste abwerben. So wird die Hütte immer voller. Die Stimmung brummt, die Kasse klingelt! Letztendlich gewinnt der Spieler mit den höchsten Einnahmen und wird so **Kneipenkönig!**

Spielmaterial:

- 1 Spielplan;
- 5 Kneipen-Tableaus;
- 63 Gästefiguren (je 21 in Gelb, Rot und Blau);
- 21 Gästekarten;
- 36 Aktionskarten;
- 6 Karten "Kassieren bitte!";
- 38 Einrichtungskärtchen (9x Terrasse, 9x Tisch, 4x Tanzfläche, 8x Theke, 4x Tischfußball, 4x Billard)
- 150 Geldscheine (je 50 zu 10, 50 und 100 Mark);
- diese Spielregel für 3–5 Spieler ab 12 Jahren.

Spielvorbereitung

Der **Spielplan** wird in die Mitte gelegt und dient als Auslage für die verschiedenen Karten.

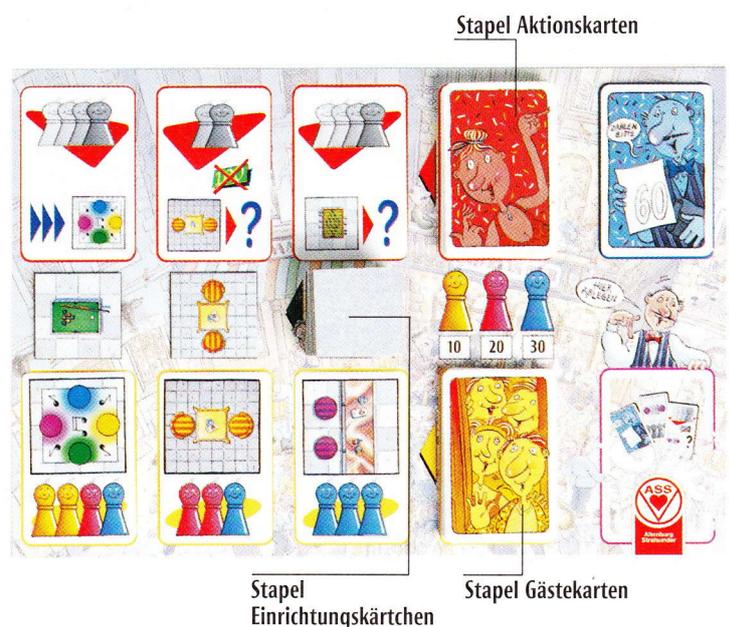
Die **quadratischen Einrichtungskärtchen** werden gemischt und als verdeckter Stapel auf das entsprechende Feld gelegt. Die obersten 2 Kärtchen werden vor dem Stapel offen ausgelegt. *Vor dem ersten Spiel müssen die Kärtchen noch vorsichtig aus dem Karton getrennt werden.*

Der **Kartensatz** wird nach Gästekarten (Gelb), Aktionskarten (Rot) und "Kassieren bitte!" (Blau) sortiert und getrennt gemischt. Die Gäste- und Aktionskarten kommen als verdeckte Stapel auf die entsprechenden Felder des Spielplans; die obersten 3 Karten werden jeweils offen ausgelegt. Die 6 Karten "Kassieren bitte!" werden als offener Stapel auf ihrem Feld bereitgelegt.

Jeder der 3 bis 5 Spieler wählt nun eine Kneipe und zieht 3 Einrichtungskärtchen und 2 Aktionskarten von den verdeckten Stapeln. Wie ihr die Einrichtungskärtchen in eurer Kneipe plazieren könnt, steht unter "Kneipe einrichten". Die Aktionskarten legt ihr vorerst verdeckt vor euch ab.

Die **63 Gästefiguren** werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Die Farbe der Figuren steht für ihren Wert beim Kassieren: Gelb: 10 Mark, Rot: 20 Mark, Blau: 30 Mark.

Ein Spieler erhält alle Geldscheine und verwaltet somit die Bank. Dieser Spieler ist dann auch der Startspieler.



Jeder hat zwei Spielzüge!

1. Zug.

Beginnend mit dem Startspieler führen alle reihum je einen von diesen drei Spielzügen aus:

Entweder ● **a.** Kneipe einrichten,
oder ● **b.** Gäste empfangen,
oder ● **c.** Abkassieren.

2. Zug.

Sobald 10 oder mehr Gästefiguren im Spiel sind, muß jeder Spieler auch noch den zweiten Zug ausführen:

- Gäste versetzen!

1a. Kneipe einrichten:

Wer den Zug "Kneipe einrichten" wählt, nimmt eines der beiden offen liegenden Einrichtungskärtchen vom Spielplan und plaziert es in seiner Kneipe. Danach wird der leere Platz auf dem Spielplan wieder vom verdeckten Stapel ergänzt.

Wo und wieviel Einrichtungskärtchen plaziert werden, bestimmt jeder Spieler weitgehend selbst. Terrassentische dürfen jedoch nur auf die Terrasse gelegt werden; alle anderen Einrichtungen kommen in den Innenraum. Eine Theke darf nur an einer Wand aufgebaut werden (nicht mitten im Raum) und besteht aus maximal drei nebeneinander liegenden Thekenkärtchen. Weitere Einschränkungen für Mengen und Plazierungen gibt es nicht; jedes freie Feld in eurer Kneipe kann belegt werden. So könnten z.B. auch alle vier Billardtische in einer einzigen Kneipe plaziert werden.

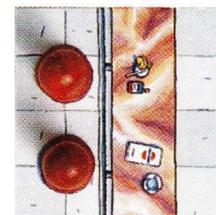
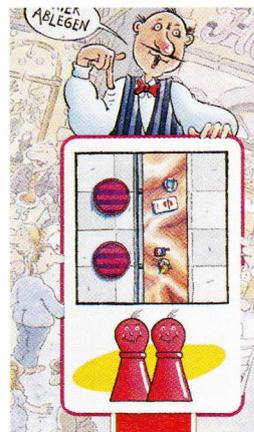


Noch ist die Kneipe leer.

Jetzt ist sie bis auf ein Feld eingerichtet.

1b. Neue Gäste empfangen

Der Spieler wählt eine der drei offenen Gästekarten aus und legt sie offen auf den Ablagestapel. Anschließend nimmt er sich die dort abgebildeten Gästefiguren (z.B. 2 rote Figuren) und setzt sie an den angegebenen Platz (z.B. eine Theke) in seiner Kneipe. Hat er mehrere Thekenkärtchen mit freien Plätzen, darf er die Figuren auf diesen beliebig verteilen. Die Kartenauslage wird anschließend wieder vom verdeckten Stapel ergänzt.

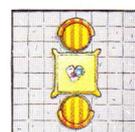


Ist genügend Platz für alle Gäste?

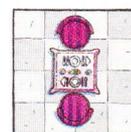
Wenn ein Spieler keinen freien Billardtisch besitzt, kann er natürlich auch keine Gäste empfangen, die Billard spielen möchten. Hat ein Spieler lediglich zwei freie Plätze auf seiner Terrasse, so kann er keine Gästekarte auswählen, auf der drei oder gar vier Figuren mit dem Ziel "Terrasse" abgebildet sind. Er darf eine Gästekarte also nur dann wählen, wenn er alle Figuren in seiner Kneipe unterbringen kann.

Die Plätze sind durch runde Stühle bzw. Felder markiert.

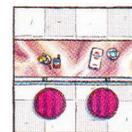
Jeder Stuhl ist ein freier Platz. Hier können im Verlauf des Spieles auch weitere Gäste Platz nehmen.



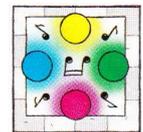
Terrassentisch



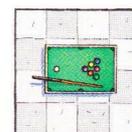
Tisch



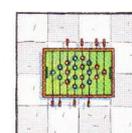
Theke



Tanzfläche



Billard



Tischfußball

Eine Ausnahme bilden die Fußball- und die Billardtische. Hier können bis zu 4 Gäste ran. Aber: Diese Einrichtungen gelten als belegt, sobald sich dort bereits mindestens eine Figur befindet. Deshalb fehlen hier die Platzmarkierungen.

1c. Abkassieren

Wer abkassieren will, nimmt die oberste Karte "Kassieren bitte!" und legt sie offen auf den Ablagestapel. Er löst damit für alle Spieler bzw. Wirte einen warmen Geldregen aus. Jedenfalls für diejenigen, die Gäste in ihrer Kneipe haben. Grundbedingung für diesen Zug: Der Spieler selbst sowie ein weiterer Spieler müssen mindestens je einen Gast in ihrer Kneipe haben.



Alle Spieler kassieren entsprechend der Anzahl und dem Wert ihrer Gäste den entsprechenden Betrag von der Bank. Gelb zahlt 10 Mark, Rot zahlt 20 Mark und Blau zahlt 30 Mark. Die Gästefiguren bleiben an Ort und Stelle. Der Spieler, der diese Aktion auslöste, bekommt zusätzlich das Trinkgeld (zwischen 30 und 70 Mark), das auf dieser Karte angegeben ist. Das kann sich durchaus lohnen!

Nach einem dieser Grundspielzüge ist in den ersten Runden der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. **Sobald aber insgesamt mindestens 10 Gästefiguren im Spiel sind**, hat jeder Spieler noch den folgenden 2. Zug, der die Gäste zum Rotieren und manche Wirte zur Verzweigung bringt. Erst danach ist dann der nächste Spieler an der Reihe.

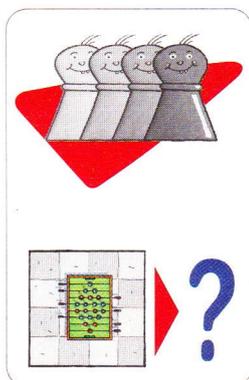
2. Gäste versetzen (Aktionskarte ausspielen)

Jeder Spieler hat stets zwei Aktionskarten vor sich liegen. Am besten verdeckt, damit die anderen nicht sehen, was man so für reizende Möglichkeiten hat.

Wer an der Reihe ist, muß eine seiner beiden Aktionskarten ausspielen und offen auf den Ablagestapel legen. Danach zieht der Spieler eine offene Aktionskarte vom Spielplan nach und ergänzt die Auslage vom verdeckten Stapel.

Zielsetzung der Aktionskarten ist es, Gäste aus einer beliebigen Kneipe (möglichst die des führenden Spielers) in eine andere Kneipe (möglichst die eigene) zu bringen. Es gibt zwei Kartentypen, die unterschiedliche Möglichkeiten bieten.

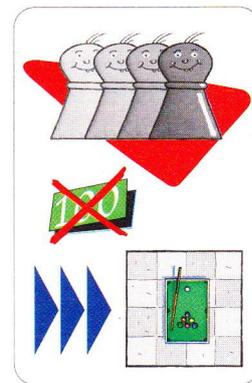
Die Aktionskarte vom TYP A ► Alle Gäste (1, 2, 3, oder 4) von einem bestimmten Einrichtungskärtchen wechseln zu einer anderen, frei wählbaren Einrichtung. Welche, muß vorher angesagt werden. Dabei darf es sich aber



nicht um eine Einrichtung gleicher Art handeln, also z.B. nicht von Billard zu Billard.

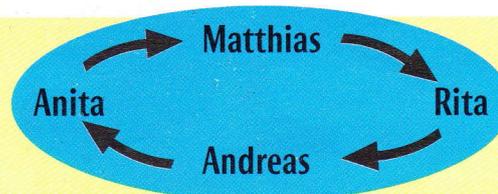
Die Aktionskarte vom TYP B ►

Alle Gäste (1, 2, 3, oder 4) von einem beliebigen, frei wählbaren Einrichtungskärtchen wechseln zu einer bestimmten anderen Einrichtung. Dabei darf es sich ebenfalls nicht um eine Einrichtung gleicher Art handeln.



Die zu versetzenden Gäste bleiben grundsätzlich als Gruppe zusammen. Dabei müssen sie an der nächstgelegenen Einrichtung Platz nehmen, die von dem Spieler angesagt wurde: *Nehmen wir hier mal an, daß 3 Billardspieler an die Theke wechseln sollen.* Zuerst suchen sie also in der eigenen Kneipe nach einem Platz an der Theke. Finden sie dort keinen, wandern die drei Gäste im Uhrzeigersinn bis zu der Kneipe, in der alle an der Theke Platz finden. Finden die Figuren in keiner Kneipe Platz an der Theke, gehen sie nach Hause – d.h. sie werden aus dem Spiel genommen.

Verlassen Gäste eine Kneipe, wird kassiert – oder auch nicht! Normalerweise bekommt der Wirt den Betrag entsprechend dem Wert der Gäste sofort von der Bank. Befindet sich jedoch auf der Aktionskarte ein durchkreuzter Geldschein, handelt es sich bei den scheidenden Gästen um **Zechpreller**. In diesem Fall bekommt der Wirt kein Geld – Pech gehabt!



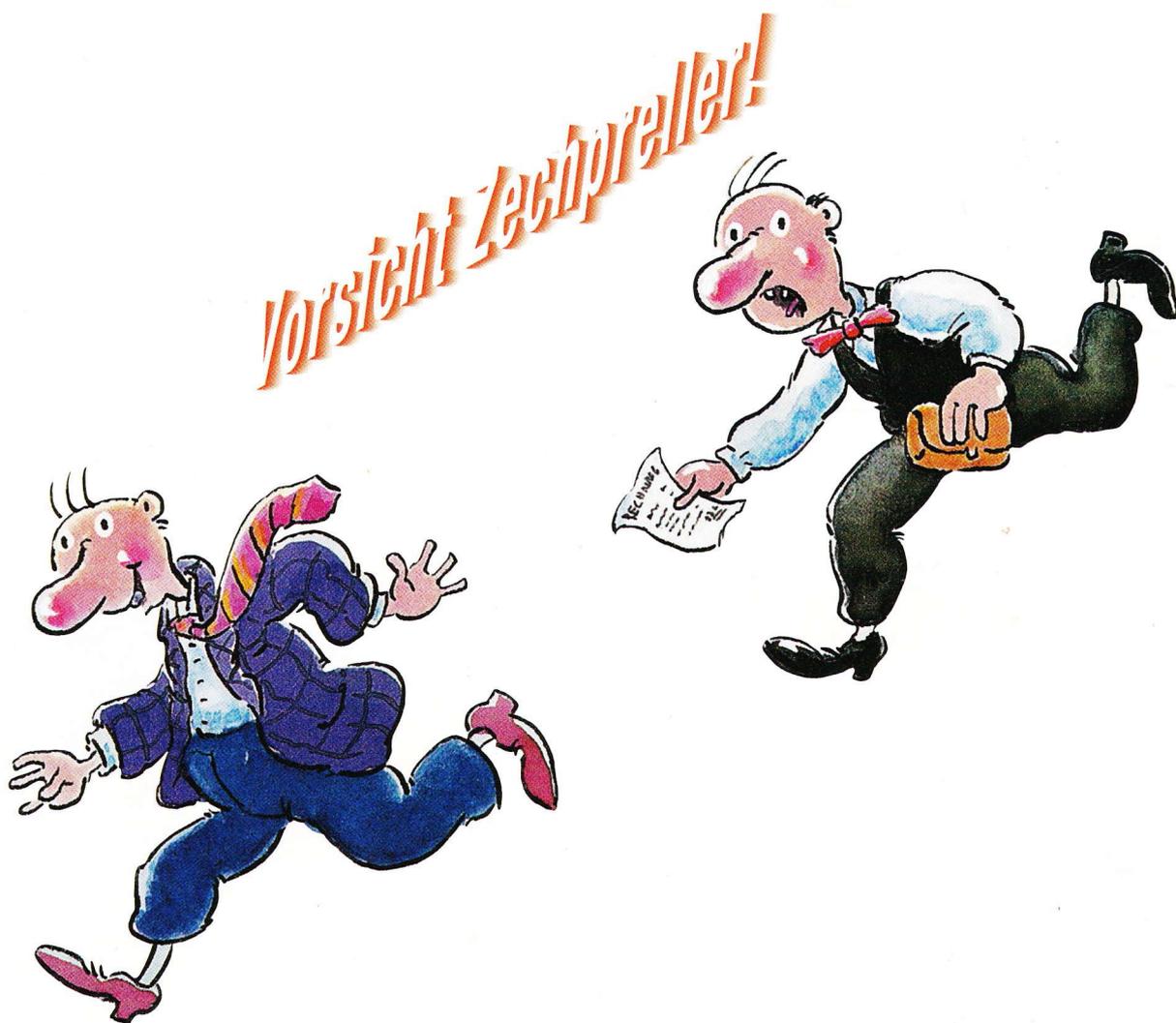
Beispiel zu Aktionskarten vom Typ A: Anita spielt die links abgebildete Aktionskarte vom Typ A gegen Matthias aus. Sie deutet auf seine drei Billardspieler (2 rote, 1 blauer) und sagt an, daß diese an die Theke wechseln sollen. Wer will schon ewig Billard spielen? Da Matthias keine freien Plätze an der Theke hat, verlassen die Gäste die Kneipe und zahlen 70 Mark. Nebenbei bei Rita ist nur ein Platz an der Theke frei, jedoch Andreas – als nächster in der Runde – hat 3 Thekenkarten. Eine ist frei, auf den beiden anderen ist je ein Platz besetzt – es reicht also für die drei neuen Gäste. Die Gäste nehmen nun bei Andreas Platz.

Beispiel zu Aktionskarten vom Typ B: Andreas spielt die oben abgebildete Aktionskarte vom Typ B gegen Rita aus. Deren Gäste auf der Tanzfläche (2 blaue - eng umschlungen) wollen nach seinem Willen jetzt Billard spielen. Andreas – als nächster im Uhrzeigersinn – hat zwar einen Billardtisch – dieser ist jedoch bereits mit einem Gast besetzt. Die zwei Blauen wandern also zu Anita, die einen freien Billardtisch besitzt. Hätte es in keiner Kneipe einen komplett freien Billardtisch gegeben, wären die Beiden nach Hause gegangen (ab in die Schachtel). Rita kassiert hier keine 60 Mark, da es sich leider um Zechpreller handelt.

Spielende

Nicht ausführbare Aktionskarten – nur bei Typ A möglich – können einfach abgeworfen werden. *Beispielsweise, wenn es gerade in keiner Kneipe Billardspieler gibt.* Die Aktion verfällt, und der Spieler zieht normal nach. Jede Aktion, die ausgeführt werden kann, muß jedoch ausgeführt werden. Selbst wenn sie sich gegen Gäste in der eigenen Kneipe richtet!

Das Spiel endet sofort, nachdem die letzte Karte "Kassieren bitte!" aufgedeckt wurde und jeder Wirt somit sechsmal kassieren konnte. Oder: wenn die letzte Aktionskarte "Gäste versetzen!" vom Spielplan genommen wurde. In diesem Fall dürfen alle Wirte noch einmal von ihren Gästen kassieren. Jetzt zählen alle Wirte und Wirtinnen ihr Geld und feiern den siegreichen Spieler mit den höchsten Tageseinnahmen als Kneipenkönig. Prost!



Spielidee: Stefan Dorra
Illustration: Wilfried Gebhard
Gestaltung: Wohlgemuth & Company
© 1997 ASS
Art. Nr. 80011.6

ASS Spielkarten Verlag GmbH
Gewerbestr. 4
D-71144 Steinenbronn

