

Blindes

Huhn

Heike Risthaus

Ein trickreiches Versteigerungsspiel mit viel Bluff
für 3-5 Spieler ab 10 Jahren, Spieldauer 30 bis 40 Minuten

Spielidee

Jeder Spieler versucht, möglichst wertvolle Hühnerkarten zu ersteigern. Als wenn es noch nicht schwierig genug wäre, die wuseligen Hühner einzuheimsen, schleichen sich Blinde Hühner zwischen die lukrativ aussehenden Angebote und sorgen für Turbulenzen. Aber bekanntlich findet auch ein Blindes Huhn ...

Es gewinnt, wer am Ende mit seinen gesammelten Hühnerkarten, Blinden Hühnern und Goldenen Körnern die meisten Punkte erzielt.

Spielmaterial

110 Spielkarten, bestehend aus:

- 40 Startkarten: 5 Sätze á 8 Hühnerkarten in den Werten 1-3 (Buchstaben A-E auf der Rückseite)
- 45 Hühnerkarten in den Werten 1-4 in 5 Farben
- 12 Goldene Körner (Einzelwert +2)
- 12 Blinde Hühner (Einzelwert -3, wenn ein Goldenes Korn vorhanden ist +3)
- 1 Spielende-Karte

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

Anmerkung: Die Mäuse- und Habichtssymbole auf den Karten haben im Grundspiel keine Bedeutung.



Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält **einen Satz Startkarten** mit demselben Buchstaben auf der Rückseite. Bei weniger als fünf Spielern werden die übrigen Startkartensätze nicht benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.
- Jeder Spieler legt seine Startkarten offen vor sich ab. Dabei werden die **Karten nach Farben sortiert**. Die Karten einer Farbe werden etwas nach unten versetzt ausgelegt, so dass die Werte aller Karten sichtbar sind. Die vor dem Spieler liegenden Karten sind seine „Auslage“.
- Alle restlichen Karten werden gemischt, nachdem die **Spielende-Karte** herausgesucht wurde. Dann werden **9 Karten** abgezählt und zusammen mit der Spielende-Karte gemischt. Diese 10 Karten bilden den **unteren Teil** des verdeckten Nachziehstapels, auf den nun die übrigen Karten gelegt werden.
- Der Spieler mit dem größten Durchblick fängt an und wird der erste Auktionator.

Beispiel für Startkarten von Spieler A



Spielablauf

Das Spiel verläuft in mehreren Versteigerungs-Runden. In jeder Runde ist ein Spieler der **Auktionator**, der als einziger das gesamte Paket aus 3 Karten kennt, das versteigert wird. Die Rolle des Auktionators wechselt im Verlauf des Spiels.

Eine Runde verläuft in den folgenden Phasen:

1. Der Auktionator bietet 3 Karten an.
2. Jeder gibt ein Gebot ab.
3. Der Höchstbietende bezahlt sein Gebot.
4. Dann nimmt er die ersteigerten Karten auf und nimmt sie an sich.

Die Phasen im Einzelnen:

1. Der Auktionator bietet 3 Karten an

In jeder Runde werden **3 Karten als Paket** versteigert. Der Auktionator zieht verdeckt die obersten drei Karten vom Nachziehstapel und sieht sie sich geheim an. Dann legt er sie zur Versteigerung in die Tischmitte. Dabei muss er **1 oder 2 Karten offen** anbieten, d.h. diese werden mit der Bildseite nach oben in die Tischmitte gelegt. Der Rest wird verdeckt daneben gelegt.

Der Auktionator ist also der einzige Spieler, der alle drei Karten kennt. Die anderen Spieler kennen immer nur die eine oder zwei Karten, die der Auktionator aufgedeckt hat.

2. Reihum ein Gebot abgeben

Nachdem die 3 Karten in der Tischmitte ausliegen, gibt der Auktionator **ein Gebot** für das Paket der drei Karten ab. Der Auktionator darf nicht passen.

Anschließend darf jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn **genau einmal ein Gebot** abgeben. Die nachfolgenden Spieler müssen das letzte Gebot jeweils erhöhen oder passen. Um ein Gebot abzugeben, muss ein Spieler einen bestimmten Wert nennen, den er bereit ist, für die

3 angebotenen Karten zu bezahlen. Man darf nicht mehr bieten als die Summe der Werte aller Hühnerkarten in der eigenen Auslage.

Der Höchstbietende erhält den Zuschlag. Das kann natürlich auch der Auktionator selbst sein.

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 Höchstbietende.

3. Gebot bezahlen

Bevor der Höchstbietende die ersteigerten Karten nehmen darf, muss er sein **Gebot bezahlen**. Er bezahlt mit Hühnerkarten aus seiner Auslage. Zu Beginn sind das die Startkarten, im Verlauf des Spiels kommen ersteigerte Hühnerkarten hinzu. Der Wert einer Hühnerkarte ergibt sich aus der **Zahl in der Feder**. Die Farben haben beim Bezahlen keine Bedeutung für den Wert.

Anmerkung: Hat der Höchstbietende versehentlich mehr geboten als er zahlen kann, wird die Versteigerung komplett wiederholt.

a) **Wurde der Auktionator überboten**, zahlt der Höchstbietende den Kaufpreis an den Auktionator mit Hühnerkarten, die er aus seiner Auslage nimmt. Der Auktionator legt diese Karten nach Farben getrennt zu seinen übrigen Hühnerkarten in seine Auslage. Hühnerkarten werden niemals auf die Hand genommen oder verdeckt abgelegt.

Achtung: „Wechselhühner“ gibt es nicht. Wenn man den gebotenen Betrag nicht passend bezahlen kann oder will, muss man mehr bezahlen. Der Höchstbietende darf selbst bestimmen, welche Werte und Farben er zum Bezahlen nimmt.

b) **Hat kein Spieler den Auktionator überboten**, erhält der Auktionator den Zuschlag und muss den gebotenen Betrag an die Mitspieler bezahlen. Dabei kann er **frei entscheiden**, wie er diesen Betrag zusammenstellt. Die Hühnerkarten, mit denen der Auktionator sein Gebot bezahlt, legt er offen in die Tischmitte. Sein **linker Nachbar** sucht sich eine Karte daraus aus und legt diese offen zu seinen übrigen Hühnerkarten in seine Auslage. Danach ist **dessen linker Nachbar** an der Reihe, der ebenfalls eine Karte auswählt usw.

Es kann vorkommen, dass nicht alle Mitspieler eine Karte erhalten. Ebenso ist es möglich, dass ein oder mehrere Spieler mehr als eine Karte erhalten, wenn genug Karten vorhanden sind. Der Auktionator erhält allerdings nie eine seiner Karten zurück, sondern wird **übersprungen**.

Beispiel mit vier Spielern

Der Auktionator hatte „6“ angesagt und wurde nicht überboten. Er legt zur Bezahlung eine grüne 2, zwei gelbe 1er und eine rote 2 in die Tischmitte. Der linke Nachbar 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.

4. Ersteigerte Karten aufdecken und nehmen

Erst nach der Bezahlung werden die ersteigerten Karten **aufgedeckt**, so dass jetzt alle Spieler sehen, welche drei Karten der Höchstbietende erhalten hat.

Seine ersteigerten Hühnerkarten legt der Höchstbietende **nach Farben sortiert** offen so in seine Auslage, dass man die Werte aller Karten sieht. Ersteigerte **Blinde Hühner** und **Goldene Körner** legt er auf einen eigenen verdeckten Stapel neben seiner Auslage. Trotzdem muss er aber zuerst alle Karten den Mitspielern zeigen.

Anmerkung: Der eigene verdeckte Stapel darf jederzeit eingesehen werden. Karten im verdeckten Stapel können aber niemals zur Bezahlung von Geboten verwendet werden.

Hinweis: Der Auktionator hat den Nachteil, dass er als Erster sein Gebot abgeben muss. Falls er zu hoch bietet, bleibt er eventuell auf den Karten 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. Ersteigert er selbst, erzielt er aber keine Einnahmen von den anderen und hat ggf. weniger Kapital für die nächsten Versteigerungsrunden. Wer viele Karten für seinen verdeckten Stapel kauft, hat ebenfalls weniger „liquide“ Mittel!

5. Weiterer Spielverlauf

Nachdem die ersteigerten Karten bezahlt, aufgedeckt und abgelegt wurden, wird der Gewinner der Auktion zum **neuen Auktionator** (oder bleibt es). Er zieht die obersten 3 Karten vom verdeckten Nachziehstapel, sieht sie sich an, deckt 1 oder 2 davon auf und macht sein Gebot. Der übrige Verlauf ist wie vorher beschrieben.

Hinweis: Nur wer etwas ersteigert, wird neuer Auktionator und erhält neue Karten. Man sollte deshalb nicht zu vorsichtig bieten, auch wenn man natürlich nicht jedes Paket ersteigern kann und will.

Spielende

Das Spiel endet **sofort**, wenn die **Spielende-Karte** vom Nachziehstapel gezogen wird. Die gerade gezogenen und die noch im Nachziehstapel verbleibenden Karten werden nicht mehr berücksichtigt. Dann erfolgt die **Wertung** (siehe Rückseite).

Wertung

Die Punkte werden für jeden Spieler gesondert auf einem Blatt Papier notiert.

1. Farbmehrheiten

Zuerst wird **in jeder Farbe** festgestellt, welcher Spieler in der jeweiligen Farbe **die meisten Hühnerkarten** besitzt. Hierbei zählt lediglich die Anzahl der Karten, nicht jedoch ihre Werte.

Der Spieler mit den meisten Karten erhält **8 Punkte**. Gibt es einen eindeutigen ersten Spieler, erhält der Spieler, der die zweitmeisten Hühnerkarten dieser Farbe hat, noch **4 Punkte**.

Bei einem Gleichstand werden die Punkte gleichmäßig zwischen den Betroffenen geteilt, gegebenenfalls wird aufgerundet.

Beispiele zur Mehrheitswertung

Bei 2 erstplatzierten Spielern erhält jeder der beiden 6 Punkte, bei 3 ersten Spielern erhält jeder der drei 4 Punkte und bei 4 bzw. 5 ersten Spielern bekommt jeder davon 3 Punkte.

Gibt es einen eindeutigen ersten Platz, aber einen Gleichstand zwischen zwei Spielern um Platz 2, erhalten die beteiligten Spieler je 2 Punkte.

2. Eigene Auslage: Kartenwerte in drei Farben

Danach wertet jeder Spieler seine Auslage gesondert. Dazu wählt jeder Spieler **bis zu drei Farben** aus und addiert die Werte der Hühnerkarten in diesen Farben.

Die Anzahl der Karten ist hier unerheblich.

Karten der anderen beiden Farben werden ignoriert.

3. Verdeckter Stapel: Blinde Hühner und Goldene Körner

Anschließend werden die verdeckten Stapel mit den Blinden Hühnern und den Goldenen Körnern ausgewertet. Jeder Spieler deckt seinen verdeckten Stapel auf und wertet ihn für sich aus: Jedes einzelne Goldene Korn zählt **2 Punkte** und wird offen ausgelegt.

Dann werden die Blinden Hühner einzeln neben die eigenen Goldenen Körner gelegt. Ein Blindes Huhn, für das kein Goldenes Korn vorhanden ist, zählt **3 Minuspunkte**. Jedes Blinde Huhn, das neben einem Goldenen Korn liegt, zählt hingegen **3 Pluspunkte**.

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

Beispiel für eine Wertung



2. Punkte für 3 wertvollste Farben:

Für die Punktwertung seiner 3 wertvollsten Farben wählt er Grün, Gelb und Lila. Er addiert die Zahlenwerte und erhält 22 Punkte. Für die roten Karten erhält er in dieser Wertung keine Punkte.

3. Verdeckter Stapel:

Der Spieler hat 4 Blinde Hühner und 3 Goldene Körner. Das ergibt für seinen verdeckten Stapel insgesamt 12 Punkte (3×2 Punkte für die Goldenen Körner, 3×3 Pluspunkte für 3 Blinde Hühner, die ein Korn gefunden haben und 1×3 Minuspunkte für ein Blindes Huhn ohne Korn).

Insgesamt hat der Spieler damit **48 Punkte** erzielt.

1. Farbmehrheiten:

Der Spieler hat alleine die meisten Hühnerkarten 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 Lila 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.

Für die Mehrheiten-Wertung der Farbreihen bekommt er also 14 Punkte.

Spieleschmiede

Karsten Becker, Andrea Berghaus, Lukas Biele, Jacques Bohr, René Borchers, Florian Brodde, Stephan Brunsch, Dirk Bruske, Andreas Büning, Frank Disselkamp, Detlef Dölling, Petra Dorf Müller, Markus Dorn, Gregor F. Eschenbacher, Sarah Fichtner, Frank Gamerschlag, Petra Gehrman, Daniel „Erhardsson“ Hansch, Gregor & Justus Hansmann, Frank Hering, Markus Herold, Madeleine & Wolfram Herre, Uwe Hilgert, Juliane Hochstein, Mario Kähler, Christoph Kainrath, Cynthia Kempe-Schönfeld, Thomas Koch, Frank Langenfeld, Letteraner Brettspieler, Andre Liebisch, Uwe Lohse, Andrea & Páde Lüscher-Caderas, Hendrik Meiß, Till Meyer, Alfred Musil, Thomas Neff, Silke Nikodemus, Martin Nowatzki, André „Teacher“ Pape, Marc Rohroff, Martin Schargott, Julia Schmid, Matthias Schmitt, Harald Scholl, Frank Scholtz, Andreas Scholz, Wolfgang Schulz-Schlitte, Michael Stemmler, Sebastian Stöber, Christian Stür, Dietrich Terasa, Timur Tug, Petra Uhrlandt, Marlon & Mika & Manuel & Ines Vinaske, Ingo Wagner, Oliver Westphal, Lutz Wolf, Frank Zahn.

Impressum

Autorin: Heike Risthaus, Jahrgang 1969, lebt zusammen mit ihrem Mann Stefan und den beiden gemeinsamen Kindern in Wolfsburg. Die Juristin hat schon früh ihre Leidenschaft für Spiele entdeckt und lebt diese als Spieleerklärerin, Spielerin und Spieleautorin seit Jahren aus. Ihr „Blindes Huhn“ erschien 2007 in einer abweichenden Version bereits im Kosmos-Verlag.

Realisation: Stefan Risthaus
Spielregellayout: Stefan Malz
Grafik: Jenny Seib

Autorin und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern. Die Autorin bedankt sich besonders bei ihrem Mann Stefan, bei Annegret Willenbrink, Volker Wichert, Konstantin, Carola und Frank Plagge, Bernd Weber und Heike Buchholz, Melanie und Holger Haberer, Katja und Hung Nan Chen, Sonja und Christian Heider, Gero und Maria Mulkau sowie Frank Disselkamp und den Mitgliedern der Spielerunde Wolfsburg.

Copyright © 2015 OSTIA-Spiele GbR
Heike Risthaus und Malte Meinecke
Hauptstraße 29, 38268 Lengede
www.ostia-spiele.de

