

Bei 4 Spielern bringt also jeder erfüllte Auftrag 4 Punkte. Nicht erfüllte Aufträge zählen weder Plus- noch Minuspunkte.

Eine Karte kann für die Erfüllung mehrerer Aufträge genutzt werden.

Beispiel:

Wer einen Auftrag „Je eine Karte mit Wert 1, 2, 3, 4 in derselben Farbe“ erfüllt, kann die entsprechende Hühnerkarte mit Wert „1“ auch für den Auftrag „6 Karten mit Wert 1“ zusätzlich verwenden.

Impressum

Autorin: Heike Risthaus

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

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



OSTIA

SPIELE

Blindes Huhn

Heike Risthaus

Erweiterung „Maus & Habicht“

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

Spielmaterial

10 Karten „Habicht“,
10 Karten „Maus“,
12 Karten „Auftrag“



Maus & Habicht

Spielvorbereitung

Die Habichte und Mäuse werden getrennt als offene Stapel bereitgelegt.

Spielablauf

Wer in einer Versteigerungsrunde Hühnerkarten erwirbt, muss nach dem Bezahlen sofort prüfen, ob auf einer oder mehreren der erworbenen Hühnerkarten ein Symbol „Habicht“ oder „Maus“ ist.

Für jedes Symbol muss der Spieler sich eine entsprechende Habicht- oder Maus-Karte von den offenen Stapeln nehmen und sie auf seinen verdeckten Stapel legen. Die Hühnerkarten werden wie üblich offen in die eigene Auslage einsortiert.

Anmerkung: Wenn Hühnerkarten mit Symbolen im weiteren Spielverlauf zum Bezahlen verwendet werden, erhält der Empfänger dann natürlich *keine* weiteren Habicht- oder Mäusekarten.

Wertung

Bei der Auswertung seines verdeckten Stapels wertet jeder Spieler zuerst seine Habichte und Mäuse:

Jeder **Habicht** frisst eine Maus (die beiden Karten werden in die Schachtel gelegt). Jeder weitere Habicht frisst ein Blindes Huhn (die beiden Karten werden in die Schachtel gelegt). Sind anschließend noch Habichte übrig, bleiben diese ohne Wirkung.

Anschließend frisst jede verbleibende **Maus** ein Goldenes Korn oder ein halbes Doppelkorn* (die beiden Karten werden evtl. in die Schachtel gelegt).

Erst dann werden die Goldenen Körner, Blinden Hühner und Doppelkörner* wie üblich gewertet.

Auftragskarten

Spielvorbereitung

Die Aufträge werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält **3 Aufträge** (bei 5 Spielern jeder 2 Aufträge), die er auf die Hand nimmt. Überzählige Aufträge werden unbesehen in die Schachtel gelegt.

Wertung

Ein Auftrag kann nur **bei Spielende** mit den Karten erfüllt werden, die man nach Auswertung aller anderen Effekte besitzt (in seiner Auslage und seinem Stapel mit Blinden Hühnern und Goldenen Körnern).

Nachdem alle anderen Auswertungen erfolgt sind prüft jeder, welche Aufträge er erfüllen kann. Von Habichten gefressene Mäuse und Blinde Hühner sowie von Mäusen gefressene Körner werden während der Auswertung aus dem Spiel entfernt und können damit nicht zur Erfüllung von Aufträgen verwendet werden.

Jeder erfüllte Auftrag ist so viele Punkte wert, wie Spieler teilnehmen.

(* Teil der separaten Erweiterung „Doppelkorn“)