

SPIELREGELN

Half-Pint HEROES

Ein Spiel von Johannes Goslar, Roland Goslar, Sven Schaffstein

Im Half-Pint Pub herrscht dicke Luft. Man kann die aufgeladene Stimmung förmlich riechen. Die Gäste rotten sich bereits zu Gruppen zusammen, nur noch einige wenige stehen einzeln für sich. Noch knurren sie sich nur an, zögern und halten sich gegenseitig in Schach. Doch jeden Moment kann die Keilerei ausbrechen...

SPIELIDEE

Half-Pint Heroes ist ein einfach zu lernendes aber schwer zu meisterndes **Kartenspiel für 2-7 Spieler**. Die Spieler stellen aus ihren Handkarten sinnvolle Kombinationen zusammen, die sie in jedem Spielzug ausspielen, um die Kombinationen der Gegner zu schlagen. Jedoch sollten sie zuvor ihre Kräfte richtig einschätzen und einen Tipp abgeben, wieviele dieser Züge sie gewinnen werden, also Stiche machen. Wenn diese Tipps aufgedeckt werden, hat zudem jeder Spieler die Chance, den Tipp eines Gegners anzuzweifeln.

Während des Spiels sollten die Spieler flexibel bleiben und immer den Spielstand im Auge behalten, denn schnell kann es zur Keilerei kommen – und die kann nur einer gewinnen...

Gespielt wird über 10 Runden. Punkte erhält jeder Spieler für gemachte Stiche und dafür, die Anzahl der Stiche richtig vorherzusagen. Weitere Punkte bekommt man, wenn man richtig darauf getippt hat, welcher Gegner seine Ansage nicht erfüllen konnte. Außerdem erhält am Ende eines Durchgangs jeder einen Bonus für seine längste, zusammenhängende Reihe von richtigen Tipps.



Half-Pint HEROES

INHALT:

65x
Spielkarten



(jeweils 1-13 in 5
verschiedenen Farben)

7x
Wettchips
(je einer pro Spielerfarbe)



28x
Ansagekarten



(jeweils 0-3 mit 7
verschiedenen Spielersymbolen)

7x
Spielkarten mit
der Rangfolge der
Kombinationen und
Kurzspielregel



1x
Punkteblock



SPIELAUFBAU

Jeder Spieler wählt ein Spielersymbol und erhält den **Wettchip 1** und die **vier Ansagekarten 2** mit diesem Symbol, die er verdeckt vor sich ablegt. Nicht gewählte Ansagekarten und Wettchips werden nicht mehr benötigt und zurück in die Schachtel gelegt. Außerdem bekommt jeder Spieler eine **Karte mit der Rangfolge der Kombinationen und der Kurzspielregel 3**.

Die Spielkarten werden gemischt und als Stapel in die Mitte des Spieltisches gelegt.

Daneben wird Platz reserviert für die offene Auslage aus bis zu 5 Karten nebeneinander.

Auf dem Punkteblock werden die Spieler in Reihenfolge des Uhrzeigersinns jeweils bei einem Spaltenpaar als Überschrift aufgeschrieben.



Bild 1: Ausstattung pro Spieler (je nach
gewähltem Spielersymbol)

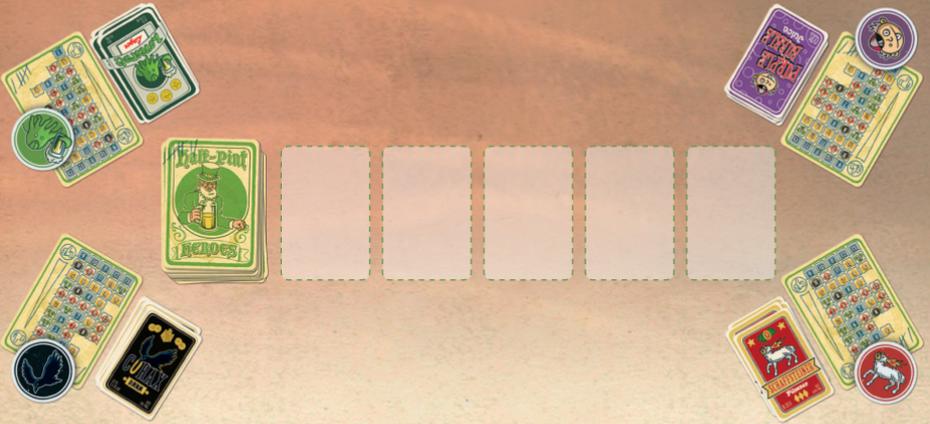


Bild 2: Beispiel für einen Spieldaufbau für 4 Spieler

DER AUFBAU DER SPIELKARTEN



Wert und Farbe
der Karte



Spielkarten in die
offene Auslage
dieser Runde



Spielkarten für
jeden Spieler in
dieser Runde

Es gibt **5 verschiedene Spielfarben** jeweils mit den Werten 1 bis 13. Je höher der Wert, desto stärker ist die Karte. Außerdem hat jede Karte zwei Symbole –  und .

SPIELABLAUF

Der Spieler, der zuletzt ein blaues Auge hatte, beginnt das Spiel.

Das Spiel wird in Runden gespielt. Üblicherweise werden **10 Runden** gespielt. Die Runden laufen jeweils in **5 Phasen** ab. Am Ende jeder Runde werden die Punkte auf dem Punkteblock notiert, sowie der Erfolg des Spielers bei seiner Ansage. Das Spiel endet nach der letzten Runde mit der Endauswertung.

Phase 1: Karten geben

Der Startspieler mischt alle Spielkarten sorgfältig, deckt die oberste Karte auf und legt sie in den Bereich der Auslage. Der Startspieler teilt nun jedem Spieler verdeckt so viele Spielkarten aus, wie auf dem -Symbol angegeben ist.

Sollte die Zahl auf dem -Symbol der Karte in der Auslage **mehr als 1** betragen, werden nun noch weitere Karten vom Stapel aufgedeckt und in die Auslage gelegt, bis ihre Anzahl der Zahl auf dem -Symbol der zuallererst aufgedeckten Karte entspricht.

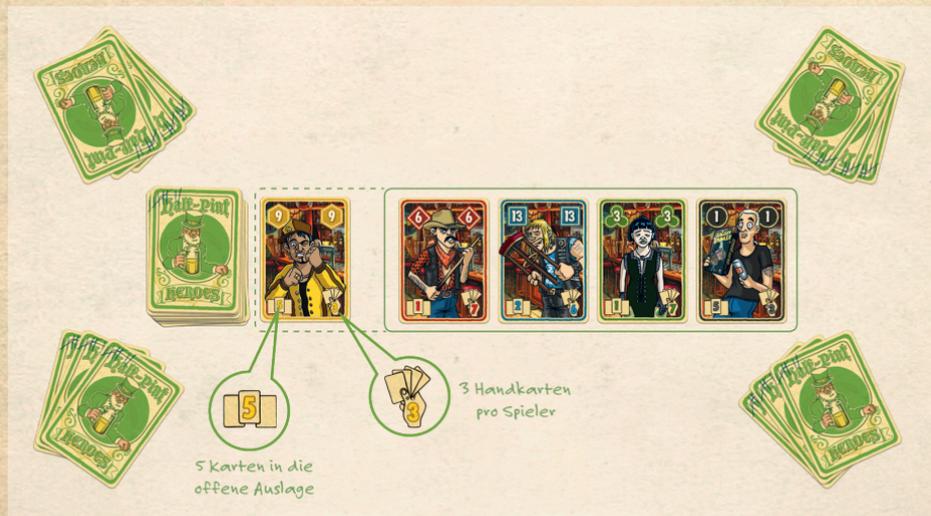


Bild 3: Die erste aufgedeckte Karte zeigt an, dass fünf Karten in die offene Auslage gelegt werden und jedem Spieler jeweils drei Karten ausgeteilt werden

Phase 2: Ansage machen

Jeder Spieler betrachtet seine Hand und überlegt, wieviele Stiche er damit gewinnen könnte. Dazu ermittelt er **mögliche Kombinationen seiner Karten** und deren Stärke und wägt ab, wie gut diese im Vergleich zu den anderen Spielern sein könnten. Möglich sind einzelne Karten oder Kombinationen, wie sie auf der Karte mit der Rangfolge der Kombinationen abgebildet sind und später in der Anleitung erläutert werden.

Dann wählt jeder Spieler verdeckt aus seinen Ansagekarten die **Anzahl Stiche** aus, die er in dieser Runde denkt, erringen zu können. Dabei dürfen auch mehrere Ansagekarten, abgesehen von der 0, miteinander kombiniert werden. Die gewählten Ansagekarten platzieren die Spieler **verdeckt vor sich** als Ansage. Wenn jeder Spieler gewählt hat, decken alle gleichzeitig diese Karten auf, so dass jeder Spieler von jedem anderen dessen Ansage sehen kann.



Bild 4: Der Spieler hat hier die Möglichkeit im Laufe des Spiels folgende Kombinationen zu spielen: **13er-Paar**, **2er-Paar**, beide Paare auf einmal in einem Spielzug, die **12er Einzelkarte** und die **2er Karten** auch einzeln. Er denkt, damit zwei Stiche zu erreichen und spielt daher die Ansagekarte mit der 2.

HINWEIS: Die Kombinationen auf der Karte mit den Rangfolgen der Kombinationen sind symbolisch. Es müssen, von einer Ausnahme abgesehen, nicht genau die Zahlen und Farbkombinationen erreicht werden, sondern nur die Art der Kombination. Die Ausnahme bildet die höchste Kombination: Der Royal Flush. Hierfür muss die Zahlenreihe aus 5 Karten gleicher Farbe exakt auf der 13 enden.

Phase 3: Gegnerwette

Jeder Spieler **platziert nun seinen Wetchip** bei dem Spieler, von dem er glaubt, dass dieser seine Ansage in dieser Runde nicht erfüllen kann. Schafft dieser Spieler seine Ansage wirklich nicht, erhält der Spieler, der gegen ihn gewettet hat, Bonuspunkte (siehe Phase 5).

Sonderregel im Spiel für 2 Spieler: Hier entscheidet jeder Spieler, ob er gegen seinen Gegenspieler wetten möchte oder nicht. Schafft der Gegenspieler seine Ansage nicht, gibt es die üblichen Bonuspunkte für die Gegnerwette. Im Gegensatz zum Spiel mit mehr als zwei Spielern erhält der Gegenspieler im Spiel zu zweit aber selbst die Bonuspunkte des Wetchips, wenn er seine Ansage erfüllt.

Phase 4: Karten ausspielen

Der Startspieler beginnt und legt **entweder eine einzelne Karte oder eine mögliche Kombination von Karten** vor sich ab. Danach folgt der nächste Spieler **im Uhrzeigersinn**, bis jeder Spieler einmal an der Reihe war. Ein Spieler muss immer mindestens eine Karte ausspielen, wenn er noch Karten auf der Hand hat. Spieler ohne Karten auf der Hand passen in diesem Zug.

Ein Spieler kann mehr als eine Karte auf einmal als Kombination ausspielen. Diese Kombination muss gültig sein. Gültig sind alle Kombinationen, die auf der Übersichtskarte „**Rangfolge der Kombinationen**“ bzw. in der folgenden Übersicht abgebildet sind.

Bei der Bildung der Kombinationen beziehen die Spieler nicht nur ihre Handkarten ein, sondern auch die Karten, die offen in der Auslage liegen. Diese Karten zählen für jeden Spieler mit. Es kommt vor, dass in der Auslage bereits gültige Kombinationen liegen, z. B. ein Paar oder ein Drilling oder ähnliches. Solche Karten **gelten für alle Spieler** und können bei der Stichauswertung von den ausgespielten Karten der Spieler zwar zu höheren Kombinationen ausgebaut, aber **nicht alleingültig verwendet** werden (siehe Bild 7).

Den Stich gewinnt der Spieler, der die höchste Kombination ausgespielt hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die Karten zuerst ausgespielt hat. Bei gleichartigen Kombinationen (z. B. zweimal zwei Paaren oder zweimal Straße) gewinnt der Spieler, dessen höchste gespielte Karte den höheren Wert hat. Herrscht auch hier Gleichstand, werden die nächstniedrigeren Karten verglichen usw. bis ein Gewinner feststeht.



Bild 5: Spieler 1 spielt zwei Paare unter Einbeziehung der Karten in der Auslage (10er und 7er). Spieler 2 spielt einen 11er-Drilling direkt aus der Hand und würde damit Spieler 1 schlagen. Spieler 3 aber spielt unter Einbeziehung der Auslage eine Straße (6, 7, 8, 9, 10), die wiederum noch höher ist, als der Drilling. Spieler 4 spielt eine einzelne 4, da mindestens eine Karte gespielt werden muss. Spieler 3 gewinnt den Stich.)



Bild 6: Spieler 1 spielt ein 3er-Paar unter Einbeziehung der Auslage, Spieler 2 spielt ein 8er Paar von der Hand und hat damit eine höhere Kombination. Spieler 3 hat keine Spielkarten mehr und muss daher passen. Spieler 4 spielt ebenfalls ein 8er Paar. In diesem Fall gewinnt Spieler 2 den Stich, da dieser die Kombination als erster gespielt hat.)



Bild 7: Spieler 1 spielt eine Straße unter Einbeziehung der Auslage (8, 9, 10, 11, 12), Spieler 3 und 4 jeweils eine Einzelkarte, da sie eine spielen müssen, solange sie noch Karten haben. Spieler 4 spielt jedoch eine höhere Straße unter Einbeziehung der Auslage (endet auf 13), so dass Spieler 4 den Stich gewinnt.)



Bild 8: Spieler 1 spielt zwei Paare (7er und 5er), Spieler 2 spielt ein 7er Paar, die anderen beiden je eine Pflichtkarte. Spieler 1 gewinnt, denn Kombinationen in der Auslage, die zwangsläufig jeder Spieler hat (hier das 12er Paar), können mit eigenen Karten zwar ausgebaut werden, aber nicht alleingültig verwendet werden.)

Der Gewinner des Stiches nimmt alle ausgespielten Karten (nicht die der offenen Auslage) und legt sie als einzelnen Stapel vor sich ab, so dass man bei Spielende die Stapel mit den Stichen zählen kann. Der Gewinner des Stiches eröffnet den nächsten Spielzug indem er eine neue Karte oder Kombination von Karten ausspielt. Hat er selbst keine Karten mehr, eröffnet stattdessen der nächste Spieler im Uhrzeigersinn den Spielzug, der noch Karten hat.

Keilerei: gelingt es einem Spieler direkt hintereinander drei Stiche zu gewinnen, kommt es zur Keilerei und die Runde endet sofort. Dieser Spieler hat diese Runde dann sofort gewonnen.

Es kann passieren, dass nur noch ein Spieler Karten auf der Hand hat. Auch dann werden die Spielzüge normal weitergespielt und der Spieler gewinnt jeden der gespielten Stiche automatisch. Hier besteht große Keilereifahr, wenn die anderen Spieler nicht achtgeben.

Sonderregel im Spiel für 2 Spieler: Hier endet das Spiel sofort, wenn ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat.

Mögliche Kombinationen

Elf Kombinationen gibt es im Spiel. Sie sind als Gedächtnisstütze auch auf der Spielkarte mit der Rangfolge der Kombinationen abgebildet, die jeder Spieler bekommt. Wir listen die Kombinationen hier von der höchsten bis zur niedrigsten auf (ein Fünfling schlägt also einen Flush):



Royal Flush: genau 5 Karten der gleichen Farbe mit den Zahlen 9, 10, 11, 12 und 13.



Fünfling: genau 5 Karten, alle mit der gleichen Zahl.



Straße in einer Farbe: genau 5 Karten, alle mit der gleichen Farbe und mit einer Reihe aus 5 direkt aufeinanderfolgenden Zahlen, die nicht auf 13 endet.



Vierling: genau 4 Karten, alle mit der gleichen Zahl.



Flush: genau 5 Karten, alle in der gleichen Farbe.



Full House: genau 5 Karten, von denen 3 die gleiche Zahl haben und 2 weitere Karten eine andere, aber untereinander gleiche Zahl.



Straße: genau 5 Karten, deren Zahlen direkt aufeinander folgen und so eine Zahlenreihe bilden.



Drilling: genau 3 Karten, die alle die gleiche Zahl haben.



Zwei Paare: genau 4 Karten, in denen 2 verschiedene Zahlen je zweimal vorkommen.



Paar: genau zwei Karten mit der gleichen Zahl.



Höchste Karte: genau eine, allein stehende Karte.



Phase 5: Rundenende: Punkte auswerten und aufschreiben

Ist die Runde beendet, werden die Punkte ausgezählt und auf dem Punkteblock aufgeschrieben. Jeder Spieler erhält für jeden von ihm gewonnenen Stich **10 Punkte**. Hat der Spieler exakt so viele Stiche erhalten, wie er zuvor angesagt hat, erhält er außerdem noch die Punkte auf seiner erfüllten Ansagekarte und ein Kreuz in seiner zweiten Spalte auf dem Punkteblock. Hat der Spieler 0 Stiche angesagt, erhält er dafür **20 Punkte** (im Spiel mit 5 oder mehr Spielern) bzw. **30 Punkte** (im Spiel mit 2 bis 4 Spielern), wenn er keine Stiche erhalten hat. Jetzt wird nachgeschaut, gegen wen der Spieler mit seinem Wettchip gesetzt hat. Hat er recht behalten und dieser Gegner hat seine Ansage nicht erfüllt, erhält der Spieler **20 Bonuspunkte**. (Tipp: Jeder Chip enthält eine Seite, auf der der Punktwert steht. Zur besseren Verdeutlichung beim Punkte zählen, kann bei jedem Spieler, der seine Ansage nicht erreicht hat, der Chip auf die Punkte-seite gedreht werden.)

Sonderregel im Spiel für 2 Spieler: Wenn der Spieler selbst einen gegnerischen Wettchip erhalten hat, aber seine Ansage erfüllt hat, bekommt er selbst dafür 20 Bonuspunkte.

Die Summe der Punkte wird in der ersten Spalte des Spielers notiert.

Sonderfall Keilerei: Bei einer Keilerei gewinnt nur der Spieler, der die Keilerei ausgelöst hat. Dieser bekommt Punkte in der Höhe der Anzahl seiner Stiche und zusätzlich 30 weitere Punkte für die Keilerei (mindestens also 60). In seiner zweiten Spalte wird ein „K“ eingetragen. Alle anderen Spieler erhalten 0 Punkte und kein Kreuz in Spalte 2, selbst dann nicht, wenn sie ihre Ansagen erfüllt haben sollten.

Beispiel für 3 oder mehr Spieler

Laura hat 3 Stiche angesagt, 3 Stiche gewonnen und gegen Max gewettet. Max hat 0 Stiche angesagt, 1 Stich gewonnen und gegen Laura gewettet.

Laura erhält $30 + 30 + 20$ Punkte, da ihre Ansage richtig war und auch ihre Wette gegen Max, der seine Ansage von 0 Stichen nicht erfüllt hat. Max erhält $0 + 10 + 0$ Punkte, da seine Ansage falsch war, denn er hat einen Stich erhalten, obwohl er keinen wollte. Außerdem war seine Wette gegen Laura falsch, denn Laura hat 3 von 3 angesagten Stichen gemacht.

Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler nach dem letzten Startspieler wird der neue Startspieler. Alle Spieler erhalten ihre Ansagekarten und ihre Wettchips zurück. Alle Spielkarten aus der Auslage, den erbeuteten Stichen und die sich ggf. noch auf den Händen der Spieler befinden, kommen zurück auf den Spielkartenstapel. Wenn noch nicht alle Runden gespielt wurden, beginnt die nächste wieder mit Phase 1, andernfalls kommt es zur Endauswertung.

Sonderfall Schießerei: Ist es einem oder mehreren Spieler gelungen, fünfmal direkt hintereinander die eigene Ansage zu erfüllen, wenn er also 5 Kreuzchen oder „K“ direkt hintereinander auf dem Punkteblock in seiner Spalte 2 eingetragen hat, kommt es zur Schießerei, auch in der letzten Runde. Die nächste Runde wird nach normalen Regeln gespielt. Sollte es dem gleichen Spieler jetzt erneut gelingen, seine Ansage zu erfüllen, hat er das Spiel sofort gewonnen, ohne, dass die Punkte ausgezählt werden. (Haben mehrere Spieler die Schießerei ausgelöst und alle erfüllen ihre Ansagen während der Schießerei-Runde, gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit der höchsten erfüllten Ansage. Herrscht hier auch Gleichstand, gewinnen alle daran beteiligten). Sollte er es nicht schaffen, wird die Runde normal gewertet (sofern nötig in der elften Zeile des Punkteblocks) und das Spiel wie gewohnt mit der nächsten Runde fortgesetzt.

ENDAUSWERTUNG

Wurden alle Runden gespielt, erfolgt die Endauswertung.

Für jeden Spieler wird nur die **längste, zusammenhängende Anzahl Runden** ermittelt, in denen der Spieler **richtige Ansagen** gemacht hat. Das kann man ablesen, indem man die **zusammenhängenden Kreuzchen und K-Markierungen** in dessen 2. Spalte auf dem Punkteblock zählt. Eine Runde, in der die Ansage nicht erfüllt wurde, unterbricht eine zusammenhängende Reihe. Sollte der Spieler mehrere gleichlange Reihen haben, wählt er eine davon aus. Die ermittelte Anzahl Runden werden als **Bonuspunkte mit 10 multipliziert** und dann mit den erreichten Punkten des Spielers aus allen Spielrunden zusammengerechnet.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten K-Markierungen hat, herrscht immernoch Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten richtigen Ansagen (Kreuzchen oder „K“ in der zweiten Spalte insgesamt). Ist auch hier noch Gleichstand, gewinnen alle daran beteiligten Spieler.



Half-Pint Heroes

Max	Laura	Sven	Frank			
20 <input checked="" type="checkbox"/>	30 <input type="checkbox"/>	30 <input type="checkbox"/>	60 <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30 <input type="checkbox"/>	40 <input type="checkbox"/>	30 <input type="checkbox"/>	30 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10 <input type="checkbox"/>	60 <input checked="" type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>	30 <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/>	60 <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20 <input checked="" type="checkbox"/>	30 <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
40 <input checked="" type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>	30 <input checked="" type="checkbox"/>	40 <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
40 <input checked="" type="checkbox"/>	20 <input type="checkbox"/>	30 <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10 <input type="checkbox"/>	40 <input checked="" type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
60 <input checked="" type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/>	80 <input checked="" type="checkbox"/>	30 <input type="checkbox"/>	40 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
260	320	170	310			



Bild 9: Beispiel einer Endabrechnung



Half-Pint HEROES

Redaktionelle Bearbeitung

Frank Noack, Sven Göhlich, Wolfram Dübler-Zaeske

Illustrationen, Grafik & Design, Layout der Spielregel

Lars-Arne Maura Kalusky, Ronny Libor



www.Corax-Games.com

Danke für die Hilfe ...

... beim intensiven Testen, der Namensfindung, der Spieleproduktion und für zahlreiche, hilfreiche Tipps an: Hendrik Seeburg, Annika Reinhold, Robert Letsch, Tino Kohler, Katharina Engel, Sandy Hänel, Jörg Rehfeld, Daniela und Edgar Frontschäk, Simone Schaffstein, Uwe Eickert, Gunther Eickert, Leonard Boyd, David Brashaw, Terence Bourseau, Quint Wheeler, Brian Henk, Rick Soued, Malorie Laukat, Kevin Brusky, Fabian Louton, Peter Eggert, Frédéric Delporte, Vital Lacerda, Matthias Kowarschik

