

KLEINE KLÄFFER

Felix Bernat-Julian



studiogiochi

Piatnik
VIENNA

piatnik.com

KLEINE KLÄFFER



Auf Stimmenjagd im Hunderat

Ein Spiel von Felix Bernat Julian
für 2 bis 4 Spieler, ab 10 Jahren

New York, Queens – Eilmeldung: Mysteriöse Umstände führen dazu, dass 6 Hundereviere in diesem Bezirk neu aufgeteilt werden müssen. Jeder Spieler möchte natürlich in jedem der sechs Reviere den größten Anteil besitzen. Dafür muss allerdings im großen „Rat der kleinen Kläffer“ um jede Stimme gekämpft werden. Wer holt sich die stärksten Stimmen des Hunderats auf seine Seite und erlangt so die Mehrheit in jedem Revier?

Spielinhalt:

72 Karten, jede Karte zeigt ein Mitglied des Hunderates - den frechen Chihuahua, die charmante Zwergspitzlady oder die weise französische Bulldogge - sowie eine Zahl zwischen 1 und 5, die Stimmwerte symbolisieren; der farbige Hintergrund kennzeichnet eines von sechs Revieren: gelb, orange, rot, lila, blau, grün

Spielziel:

Das Ziel ist es, am Ende des Spieles die wenigsten Schlechtpunkte zu haben, indem man einerseits zumindest in einem der sechs Hundereviere die Mehrheit an Stimmen des Hunderates hat und andererseits möglichst wenig Schlechtpunkte gesammelt hat.

© Piatnik Spiel Nr. 663895, Piatnik, 2020 • Printed in Austria
EB20/21-00283 P0016243

Spielvorbereitung:

Die Karten werden gut gemischt. Abhängig von der Spieleranzahl werden

bei 2 Spielern 18 Karten

bei 3 Spielern 12 Karten und

bei 4 Spielern 6 Karten

ungesehen aus dem Spiel entfernt und zurück in die Schachtel gelegt. Jeder Spieler erhält 4 Karten. Die Spieler müssen die Karten während des gesamten Spieles so in der Hand halten, dass die Kartenrückseiten von den Mitspielern immer gut gesehen werden können.

Anschließend wird ein Rechteck mit 4x4 Karten in der Tischmitte aufgelegt. Die vier Plätze im Inneren des Rechtecks bleiben zunächst frei. Alle 16 Karten bilden den „Rat der kleinen Kläffer“.

Die restlichen Karten werden in zwei, zirka gleich hohe Stapel geteilt und links und rechts neben dem Rat ausgelegt. Die beiden Auslagen dienen zum Nachziehen von Karten. Siehe Startaufstellung auf Seite 4.

Spielablauf:

Es wird ein Startspieler bestimmt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, führt folgende Schritte der Reihe nach aus:

1. Revier abgeben (optional)
2. Karte in den „Rat der kleinen Kläffer“ legen
3. Karte(n) nehmen
4. Karte nachziehen
5. Hunderat nachbesetzen

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



Startaufstellung

Auslage zum Nachziehen
von Karten



1. Revier abgeben (optional)

Immer nur zu Beginn eines Zuges darf der Spieler alle Karten EINES Reviers, die er bereits gesammelt und vor sich liegen hat, einem Mitspieler übergeben, sofern dieser **noch kein Revier in dieser Farbe** vor sich ausliegen hat. Das ist erst ab der zweiten Spielrunde möglich. Der auserwählte Spieler muss diese Karten annehmen und offen vor sich als Revier ablegen.

2. Karte in den „Rat der kleinen Kläffer“ legen

Der Spieler legt eine Karte aus der Hand auf einen freien Platz im Hunderat. Die Karte muss dabei so gelegt werden, dass sie **direkt** an eine bereits ausliegende Karte angrenzt und sich innerhalb der Grenze des Hunderats von 4x4 Feldern befindet!

3. Karte(n) nehmen

Ausgehend von der soeben gespielten Karte wird nun die Stimmenanzahl ermittelt. Spalte und Reihe werden dabei separat gewertet. Ist die Stimmenanzahl **direkt aneinandergereihter** Karten 10 oder höher, ist es gelungen, den Hunderat zu überzeugen. Der Spieler darf sich nun alle Karten aus der gesamten Spalte bzw. Reihe des Hunderates nehmen (auch wenn sie nicht direkt nebeneinander liegen oder ein freier Platz dazwischen liegt), die **entweder mit der Farbe oder mit der Hunderasse** der gespielten Karte übereinstimmen. Diese Karten legt der Spieler offen, in Reihen farblich sortiert, vor sich ab. Jede Farbreihe steht für ein Revier. Die gerade gespielte Karte verbleibt im Hunderat. Werden keine 10 Stimmen bei den direkt nebeneinander liegenden Karten in der Spalte oder Reihe erreicht, konnte der Hunderat nicht überzeugt werden, und der Spieler darf sich keine Karte(n) nehmen.



Beispiel:



1. Karl legt diese Karte in den Hunderat.

Karls Auslage:



2. Wertung der Spalte:

Die Stimmenanzahl direkt aneinandergereihter Karten ist 6: $5+1$. D. h. der Hunderat konnte nicht überzeugt werden und Karl darf sich aus der Spalte keine Karte nehmen.



3. Wertung der Reihe:

Die Stimmenanzahl direkt aneinandergereihter Karten ist 12: $5+4+1+2$. Der Hunderat konnte überzeugt werden. Karl darf sich aus dieser Reihe die grüne Karte mit dem Wert 5 nehmen, da diese die gleiche Hunderasse zeigt, wie seine gespielte Karte. Auch die orange Karte mit dem Wert 4 darf er sich nehmen, da diese die gleiche Farbe hat wie seine gespielte Karte. Die zwei Karten legt er in farblich sortierten Reihen vor sich ab.



Ausnahme: Krise im „Rat der kleinen Kläffer“

Eine Krise im Hunderat tritt dann ein, wenn ein Spieler den letzten freien Platz im Hunderat mit einer Karte belegt und sich weder aus der Spalte noch aus der Reihe Karte(n) nehmen kann. In diesem Fall darf sich der Spieler wieder **ausgehend von seiner gelegten Karte** - alle Karten aus der Spalte und Reihe nehmen, die **nicht** die gleiche Farbe oder die gleiche Hunderasse zeigen.

Beispiel:



1. Karl legt diese Karte.



2. Wertung der Spalte:

In der Spalte erreicht er nur 8 Stimmen, somit nicht genügend, die ihm erlauben würden, eine Karte zu nehmen.



3. Wertung der Reihe:

In der Reihe erreicht er zwar genügend Stimmen, es gibt aber keine Karte, die er sich aus der Reihe nehmen könnte. Der Hunderat befindet sich somit in einer Krise.

4. Karl nimmt sich somit sowohl aus der Spalte wie auch der Reihe alle Karten, die weder der Farbe noch der Hunderasse seiner gelegten Karte entsprechen. Das sind aus der Spalte die Bulldogge blau 2, und aus der Reihe Chihuahua grün 5, Chihuahua lila 1 und Chihuahua orange 1.

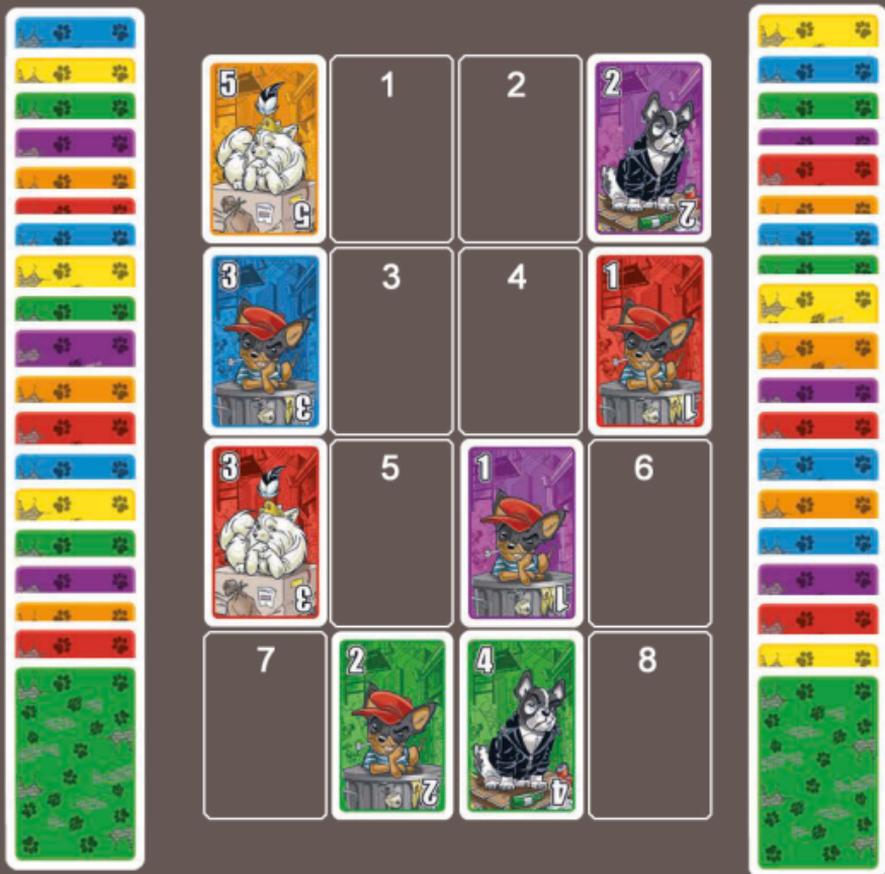
4. Karte nachziehen

Am Ende des Zuges sind die Handkarten wieder auf 4 zu ergänzen. Dabei darf der Spieler wählen, von welcher Auslage er die Karte nimmt. Nehmen darf er sich aber immer nur die oberste frei liegende Karte. Sind die Karten einer Auslage aufgebraucht, muss von der anderen nachgezogen werden.

5. Hunderat nachbesetzen

Bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt, muss der Hunderat nachbesetzt werden, sofern **mehr als 4 Plätze frei** sind. Die Karten zum Nachbesetzen werden dabei von der Auslage genommen, von der der aktuelle Spieler seine Handkarte nachgezogen hat. Der Hunderat wird immer ausgehend von der oberen linken Ecke aufgefüllt, und zwar Reihe für Reihe, immer von links nach rechts, **bis nur mehr 4 Plätze frei** sind. Werden während des Nachbesetzens die Karten einer Auslage aufgebraucht, sind die restlichen Karten von der zweiten Auslage zu nehmen. Gibt es auch dort keine Karten mehr, bleiben eventuell überzählige Plätze frei.





Beispiel:

Nach dem Zug des Spielers sind 8 Plätze im Hunderat frei. Der Spieler hat seine Handkarten von der rechten Auslage auf 4 ergänzt, deswegen ist von dieser auch der Hunderat aufzufüllen: Die grüne Karte wandert auf Platz 1, die gelbe auf Platz 2, die rote auf Platz 3 und die lila auf Platz 4. Die letzten vier Plätze bleiben frei. (Siehe Fortsetzung des Beispiels auf Seite 12).



Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende und Wertung:

Sind die Karten beider Auslagen aufgebraucht, hat jeder Spieler noch einmal die Möglichkeit, eine Karte in den Hunderat zu legen und entsprechend zu agieren. Anschließend werden die restlichen Handkarten den eigenen Revierreihen zugeordnet. Danach endet das Spiel und es folgt die **Wertung**.

Jeder Spieler zählt die Stimmen seiner gesammelten Reviere, nach Farbreihen getrennt, zusammen. Der Spieler, der in einem Revier die Stimmenmehrheit hat, darf sein Revier sichern, indem er die Karten dieser Farbreihe umdreht. Alle anderen Spieler lassen ihre Karten des Reviers in dieser Farbe offen liegen. Bei einem Gleichstand von zwei oder mehreren Spielern wird das Revier geteilt und alle betroffenen Spieler drehen die entsprechende Farbreihe um.

Nachdem die Reviere jeder Farbe gesichert wurden, zählt jeder Spieler die Stimmen seiner noch offen liegenden Karten zusammen – die Reviere, in denen er nicht die Mehrheit der Stimmen erreichen konnte. Das sind seine **Schlechtpunkte**. Es gewinnt, wer **zumindest ein Revier** sichern konnte und **gleichzeitig die wenigsten Schlechtpunkte** gesammelt hat.

Beispiel Endwertung bei 3 Spielern:

Selina



Selina hat sich die Stimmenmehrheit im **blauen Revier** gesichert, deswegen darf sie alle blauen Karten umdrehen. Im **gelben Revier** konnte sie gleich viele Stimmen wie Karl ergattern – deswegen ist auch dieses Revier bei ihr gesichert. Sie kommt somit insgesamt auf **24 Schlechtpunkte** durch ungesicherte Reviere: $8+7+5+4$.

Karl:



Karl sichert sich das **gelbe Revier** zusammen mit Selina, außerdem das **orangefarbene, lila und rote Revier**, weil er hier überall die Stimmenmehrheit hat. Übrig bleiben ihm **19 Schlechtpunkte** von den Revieren blau und grün: 8+11.



Peter:



Peter sichert sich das grüne Revier. Die Schlechtpunkte der übrigen Reviere ergeben in Summe 24: $5+9+5+5$. Karl gewinnt somit das Spiel, da er zumindest ein Revier gesichert und gleichzeitig die wenigsten Schlechtpunkte hat.

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Wenn Sie zu „Kleine Kläffer“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria oder an info@piatnik.com

Du findest uns auf



facebook.com/PiatnikSpiele
piatnik.com

