

MEISTER COUP


Ein Spiel von Alexandre Droit und David Paput

Für 3 bis 6 Personen:

- Standard-Modus: 3 bis 5 Personen
- Team-Modus: 4 oder 6 Personen

SPIELMATERIAL



- ◆ 48 Karten mit 3 verschiedenen Informationen:
 - Farbe: Violett, Blau, Grün oder Gelb;
 - Wert: von 1 bis 12;
 - Anzahl Diamanten: 0, 1, 2 oder 3 .
- ◆ 1 Wertungsblock

SPIELÜBERSICHT

In diesem Stichspiel musst du kurzzeitige Bündnisse eingehen und dir clevere Strategien überlegen, damit deine Kartenfarbe die Mehrheit bekommt. Nur so kannst du Karten und wertvolle Diamanten gewinnen. Wer nach 3 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt ... Aber sollte jemandem 3 Mal ein Meistercoup gelingen, gewinnt diese Person sofort die gesamte Partie!

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Karten und **teilt an alle je 8 Karten verdeckt aus (eine nach der anderen)**. Legt die verbleibenden Karten zunächst beiseite.

Wer eurer Meinung nach am Cleversten ist, beginnt.

STANDARD-MODUS



Eine Partie besteht aus **höchstens** 3 Runden.

ABLAUF EINER RUNDE

In einer Runde werden 8 Stiche gespielt.

Alle spielen nacheinander eine Karte aus. Wer den Stich gewinnt, erhält Karten. Die Karten bringen Punkte und helfen dabei, einen Meistercoup zu landen.

1 EINE KARTE AUSSPIELEN

Die Startperson beginnt, dann sind die anderen im Uhrzeigersinn am Zug. Wenn du am Zug bist, spielst du eine Karte offen aus deiner Hand aus und legst sie in die Tischmitte.

Du kannst eine beliebige Karte aus deiner Hand ausspielen, egal welche Farbe oder welchen Wert die ausgespielte Karte von der Startperson hat.

Die Rückseiten der Karten geben an, welche Farben ihr jeweils auf der Hand habt. Sie müssen immer sichtbar sein.

Ihr dürft allerdings nicht preisgeben, welche Werte die Karten auf eurer Hand jeweils haben.

2 EINEN STICH GEWINNEN

Sobald alle jeweils eine Karte ausgespielt haben, müsst ihr ermitteln, wer den Stich gewonnen hat.

1 Zuerst ermittelt ihr **die Mehrheitsfarbe, also die Farbe, die den höchsten Gesamtwert hat.**



- 2 Aus allen, die eine Karte mit der Mehrheitsfarbe ausgespielt haben, **gewinnt die Person den Stich, die die Karte mit dem höchsten Wert ausgespielt hat. Sie wählt eine der ausgespielten Karten und legt sie vor sich auf den Tisch.** Hinweis: Die Anzahl der Diamanten beeinflusst nicht den Wert der Karte, wenn ermittelt wird, wer den Stich gewonnen hat.
- 3 **Wer die Karte mit dem zweithöchsten Wert der Mehrheitsfarbe ausgespielt hat, erhält die beiden Karten mit den niedrigsten Werten** und legt sie vor sich auf den Tisch. Haben mehrere Karten denselben Wert, darf sich die Person die Karten aussuchen, die sie erhält. Hinweis: In einer Partie zu dritt erhält diese Person die 2 verbleibenden Karten.
- 4 Legt die übrigen Karten beiseite. Sie werden in dieser Runde nicht mehr gebraucht.
- 5 **Wer bei diesem Stich 2 Karten erhalten hat, beginnt mit dem nächsten Stich bzw. der nächsten Runde (wenn bereits 8 Stiche gespielt wurden).**

BEISPIELE DER 4 VERSCHIEDENEN SITUATIONEN, DIE EINTRETEN KÖNNEN:

Beispiel 1: Alle ausgespielten Karten haben dieselbe Farbe.

- 1 David beginnt und spielt die violette 10 aus.
- 2 Stephanie spielt die violette 11 aus.



- 4 Fiona beendet den Stich, indem sie die violette 6 ausspielt.
- 3 Alex spielt die violette 12 aus.

Alex gewinnt mit der **12** und erhält daher eine Karte seiner Wahl (er wählt z.B. die **12**), die er vor sich auf den Tisch legt. **Stephanie** hat die violette Karte mit dem zweithöchsten Wert ausgespielt (die **11**) und erhält daher die 2 Karten mit den niedrigsten Werten (die **6** und die **10**), die sie vor sich auf den Tisch legt. **Fiona** und **David** erhalten keine Karten.

Beispiel 2: Mehr als eine ausgespielte Karte hat die Mehrheitsfarbe.

- 1 David beginnt und spielt die violette 10 aus.
- 2 Stephanie spielt die blaue 11 aus.



- 4 Fiona beendet den Stich, indem sie die violette 6 ausspielt.
- 3 Alex spielt die grüne 4 aus.

Die Personen mit den violetten Karten gewinnen mit der **10** und der **6** ($10 + 6 = 16$), da Blau den Wert **11** und Grün den Wert **4** hat.

David hat die violette Karte mit dem höchsten Wert ausgespielt (die **10**) und erhält eine Karte seiner Wahl (er wählt z.B. die **4**). **Fiona** hat die violette Karte mit dem zweithöchsten Wert ausgespielt (die **6**) und erhält die beiden Karten mit den niedrigsten Werten (die **6** und die **10**, da David die **4** hat).

Beispiel 3: Nur eine Karte bestimmt die Mehrheitsfarbe.

- 1 David beginnt und spielt die violette 10 aus.
- 2 Stephanie spielt die blaue 11 aus.



- 4 Fiona beendet den Stich, indem sie die grüne 6 ausspielt.
- 3 Alex spielt die grüne 4 aus.

Nur eine Person hat eine Karte mit der Mehrheitsfarbe Blau ausgespielt (– **Stephanie** mit der **11**). Sie erhält eine Karte ihrer Wahl. In diesem Fall erhält **David** nach **Stephanie** die beiden Karten mit den niedrigsten Werten. Denn er hat die Karte mit dem höchsten Wert ausgespielt, welche der nächsten Mehrheitsfarbe entspricht: die **10**. Bei der nächsten Mehrheitsfarbe gibt es einen Gleichstand zwischen Violett (**10**) und Grün ($4 + 6 = 10$).

In diesem Fall gewinnt immer die Karte mit dem höheren Wert.

Hätte **Fiona** eine **7** ausgespielt, hätte es einen Gleichstand zwischen **Stephanies** blauer Karte (**11**) und den beiden grünen Karten ($4 + 7 = 11$) gegeben. **Stephanie** würde immer noch mit der **11** die erste Karte wählen, aber in diesem Fall erhält **Fiona** durch ihre **7** die beiden Karten mit den niedrigsten Werten.

Beispiel 4: Die ausgespielten Karten haben denselben Wert oder es gibt mehr als eine Mehrheitsfarbe.

1 David beginnt und spielt die violette 10 aus.



2 Stephanie spielt die grüne 10 aus.



Falls es einen Gleichstand zwischen mehr als einer Mehrheitsfarbe gibt, gewinnt immer die Karte mit dem höchsten Wert den Stich. Gibt es außerdem einen Gleichstand zwischen dem höchsten Wert, gewinnt die Person, die ihre Karte früher ausgespielt hat.

David gewinnt deshalb mit der **10**, gefolgt von **Alex** mit der **6**.

4 Fiona beendet den Stich, indem sie die grüne 6 ausspielt.

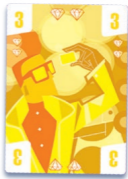


3 Alex spielt die violette 6 aus.




3 EINEN MEISTERCOUP LANDEN

Sobald du **4 verschiedenfarbige Karten** vor dir liegen hast, gelingt dir ein **Meistercoup** und du kreuzt das sofort auf dem Wertungsblock an.



ENDE EINER RUNDE

Falls niemandem bis zum Ende der Runde 3 Mal ein Meistercoup gelungen ist, zählt ihr eure Punkte folgendermaßen:


- **1 Punkt pro Karte vor dir;**
- **1 zusätzlicher Punkt für jeden  auf deinen Karten.**

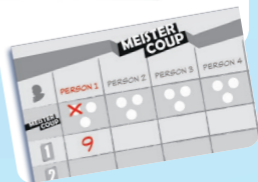
Mischt dann alle Karten, einschließlich der Karten, die ihr während der Spielvorbereitung beiseite gelegt habt, und beginnt eine neue Runde. (Ihr spielt höchstens 3 Runden.)

Beispiel einer Wertung am Ende einer Runde:



Du hast Folgendes gewonnen:

- **6 Karten**, durch die du **6 Punkte** erhältst.
- **3 zusätzliche Punkte**, weil auf diesen Karten **3 ** abgebildet sind.



Du erhältst insgesamt 9 Punkte.

Während der Runde hast du 1 Meistercoup angekreuzt, da du 4 verschiedenfarbige Karten hattest. Hättest du eine weitere blaue und gelbe Karte, dürftest du einen weiteren Meistercoup ankreuzen.

SIEG DURCH 3 GELUNGENE MEISTERCOUPS

Wenn du zu einem beliebigen Zeitpunkt der Partie deinen dritten Meistercoup ankreuzt, gewinnst du sofort die Partie (ohne dass Punkte gezählt werden).

Falls im gleichen Stich jemand anderes ebenfalls Karten erhält und so einen dritten Meistercoup landet, gewinnt die Person, die zuerst die Karte erhalten hat.

SIEG DURCH PUNKTE

Ist am Ende der dritten und letzten Runde niemandem von euch 3 Mal ein Meistercoup gelungen, zählt ihr jeweils eure Punkte von allen 3 Runden zusammen.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

Bei einem Gleichstand gewinnt, wem die meisten Meistercoups gelungen sind. Gibt es immer noch einen Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

TEAM-MODUS (4 ODER 6 PERSONEN)



Teilt euch in zwei Teams auf und setzt euch abwechselnd um den Tisch. Der Team-Modus läuft ähnlich wie der Standard-Modus ab, mit den folgenden Unterschieden:

Zählt wie gewohnt am Ende einer Runde jeweils die Punkte und Meistercoups. Jetzt trägt allerdings jedes Team nur die Wertung (Punkte + Meistercoups) eines einzigen Teammitglieds auf dem Wertungsblock ein. Entscheidet am Ende der Runde gemeinsam, von welchem Teammitglied ihr die Wertung in dieser Runde eintragen wollt.

Sind einem Teammitglied während einer Runde genügend Meistercoups gelungen, um insgesamt 3 angekreuzte Meistercoups zu haben (einschließlich der Meistercoups aus vorigen Runden), gewinnt das Team sofort.



Die Autoren möchten sich herzlich beim Team von Funnyfox bedanken sowie bei allen anderen, die dieses Spiel so schön feingeschliffen haben, bei ihren Familien und Freunden, bei CAL und FLGSs, bei all den verschiedenen Spielräumen, bei allen nah und fern, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben, und bei allen alten und neuen Meistercoup-Spielenden!

CREDITS

Autoren: Alexandre Droit und David Paput

Illustrationen: Ulric

Entwicklung: Funnyfox

Deutschsprachige Ausgabe – Asmodee Germany:

Übersetzung, Redaktion und Lektorat: Marvin Pietsch, Franziska Wolf

Satz und Layout: Vanessa Löh



©2023 Funnyfox

Ein Markenzeichen von Hachette Livre.

Alle Rechte vorbehalten.

21 rue du Montparnasse

75006 Paris – Frankreich

www.funnyfox.fr

Folgt uns auf
[Funnyfoxgames](https://www.funnyfoxgames.com)

