

# Ku-Ka-König

Nehmt euch, was ihr wollt!



302008093

Reinhard  
Staupe



**Spieler:** 2-4

**Alter:** ab 8 Jahren

**Dauer:** ca. 20 Minuten

Der König spricht: „Nehmt euch, was ihr wollt!“ Und so bekommt jeder Spieler in jeder Runde genau **eine Kartenreihe seiner Wahl**. Die erhaltenen Karten sammelt man offen vor sich an und erhält dafür in zwei Wertungen Siegpunkte. Verschiedene Strategien können zum Sieg führen. Du kannst voll auf Landwirtschaft und Viehzucht setzen oder konsequent den König unterstützen. Auch eine starke Rittermacht ist nicht zu verachten und der Segen der Kirche ist enorm wertvoll. Es liegt alles in deiner Hand!

## Material

Es gibt **8 Zahlenkarten** und **112 Spielkarten**. Auf jeder Spielkarte ist links oben angegeben, wie viele Karten dieses Typs es insgesamt gibt. Rechts oben ist ersichtlich, ob eine gesammelte Karte **nach der 1. Wertung** in die Schachtel **zurückgelegt** wird (rotes Kreuz) oder ob sie vor dem Spieler **liegen bleibt** (grüner Haken). Im unteren Bereich kann man ablesen, wie viele Punkte dieser Kartentyp bei den Wertungen einbringt.

Gesammelte Könige bleiben nach der 1. Wertung vor dem Spieler liegen.

Es gibt 10 Könige.

1 König = 0 Punkte

⋮ ⋮

7 Könige = 36 Punkte



Gesammelte Bauern werden nach der 1. Wertung in die Schachtel gelegt.

Es gibt 8 Bauern.

1 Bauer = 0 Punkte

1 Bauer + 1 Bäuerin

= 7 Punkte



## Spielvorbereitung

Die **Zahlenkarten** werden offen nebeneinander auf den Tisch gelegt: bei **vier Spielern** die Karten **1-8**, bei **drei Spielern 1-7** und bei **zwei Spielern 1-6**. Überzählige Zahlenkarten kommen in die Schachtel.

Die **112 Spielkarten** werden gut gemischt. Bei vier Spielern werden alle **112 Karten** verwendet. Beim Spiel zu dritt werden nur **102 Karten** benötigt (10 Karten werden abgezählt und unbesehen in die Schachtel gelegt). Beim Spiel zu zweit werden nur **80 Karten** benötigt (32 Karten werden abgezählt und unbesehen in die Schachtel gelegt). Unter jede Zahlenkarte werden **genau 3 Spielkarten** gelegt, etwas versetzt aufeinander, so dass man jede einzelne Karte gut sehen kann. Die übrigen Karten werden als verdeckter Zugstapel etwas an den Tischrand gelegt.

### Beispiel: Kartenauslage für 3 Spieler



## Spielablauf

Jede Runde läuft gleich ab. In jeder Runde bekommt jeder Spieler stets **genau eine Kartenreihe**.

→ Jeder Spieler überlegt sich, welche der ausliegenden Reihen er gerne haben möchte. Ist jeder mit seiner Überlegung fertig, sagt er „bereit“. Jeder ballt seine **beiden Fäuste** und bewegt sie drei Mal im Takt (so wie bei Schnick-Schnack-Schnuck) zu den Worten „**Ku-Ka-König**“. Die Worte Ku-Ka-König sollten von allen Spielern gemeinsam gesprochen werden. Bei dem Wort „König“ zeigt jeder **sofort** mit seinen Fingern die Zahl an, die der von ihm gewollten Reihe entspricht und sagt die Zahl dann laut und deutlich an.

## Beispiel:



Tim zeigt 6 Finger und sagt „sechs“. Er möchte Reihe 6 haben.



Sarah zeigt 2 Finger und sagt „zwei“. Sie möchte Reihe 2 haben.



Linus zeigt auch 2 Finger und sagt „zwei“. Er möchte ebenfalls Reihe 2 haben.

- Hat ein Spieler eine Reihe **alleine** gewählt, nimmt er sich **alle** Spielkarten der gewünschten Reihe (nur die Zahlenkarte bleibt dort liegen) und legt die erhaltenen Karten offen nebeneinander vor sich ab, nach Sorten getrennt.

Tim hat als einziger Reihe 6 gewählt und nimmt sich die drei Karten aus Reihe 6.

- Haben mehrere Spieler **die selbe Zahl** gewählt, wird in der betreffenden Reihe diejenige Karte, die **ganz außen** liegt (also vollständig sichtbar ist), **entfernt** und in die Schachtel gelegt. Niemand bekommt aus dieser Reihe Karten – in dieser Reihe liegt nun eine Karte weniger.

Sarah und Linus zeigen jeweils 2 Finger. Die in Reihe 2 ganz außen liegende Spielkarte wird entfernt.

Die betroffenen Spieler (also nur diejenigen, die eine gleiche Reihe gewählt haben) **wiederholen** nun den Ku-Ka-König-Vorgang. Hierbei kann sich jeder für eine **beliebige** der noch vorhandenen Reihen entscheiden.

**Hinweis:** Es ist möglich, dass während einer Runde (durch wiederholte gleiche Reihenwahl) manche Reihen nur noch zwei, eine oder keine Karte haben. Der Ku-Ka-König-Vorgang wird gegebenenfalls so oft wiederholt, bis jeder eine Reihe alleine gewählt und Karten erhalten hat.

Sarah und Linus wählen erneut. Sarah zeigt 7 Finger, Linus zeigt 2 Finger. Sarah nimmt sich die drei Karten aus Reihe 7. Linus nimmt sich die beiden verbliebenen Karten aus Reihe 2.

Die Runde endet, wenn jeder eine Kartenreihe erhalten hat. Nun werden **alle Reihen** wieder auf **drei Karten** aufgefüllt, zuerst Reihe 1, dann Reihe 2, dann Reihe 3, usw.

**Beachte:** Verbliebene Karten bleiben an Ort und Stelle liegen und werden vom Zugstapel entsprechend auf drei ergänzt.

**Extrem seltener Sonderfall:** Sollten die Spieler so oft gleiche Reihen gewählt haben, dass nur noch **in einer (oder keiner) Reihe** Karten verblieben sind, endet die Runde sofort und die betreffenden Spieler gehen in dieser Runde leer aus.

In der beschriebenen Art und Weise wird Runde für Runde gespielt. Jeder Spieler bekommt im Spielverlauf immer mehr Karten, die er alle **offen** vor sich ablegt, nach Sorten getrennt. Jede einzelne Karte muss stets für alle Spieler gut zu erkennen sein. Karten, die man erhalten hat, kann einem kein anderer Spieler mehr wegnehmen.

## Ende des ersten Durchgangs

Der **erste Durchgang** (von insgesamt zwei) **endet**, sobald mindestens ein Spieler **nach** einer vollständig absolvierten Runde (alle haben Karten erhalten) **13 oder mehr Karten** vor sich liegen hat. Das ist fast immer nach der fünften Runde der Fall. Das Spiel wird kurz unterbrochen und die erste Wertung (von insgesamt zwei) wird durchgeführt – siehe „Die Wertungen“.

**Ganz wichtig:** **Nach der 1. Wertung** behält jeder Spieler diejenigen Karten, die oben rechts in der Ecke einen grünen Haken zeigen, sie bleiben vor dem Spieler liegen. Alle gesammelten Karten mit einem **roten Kreuz** kommen **zurück in die Schachtel**. Nun wird das Spiel fortgesetzt – genau wie bereits beschrieben. Alle Karten, die die Spieler im 2. Durchgang erhalten, legen sie zu ihren aus dem 1. Durchgang verbliebenen Karten hinzu.

## Spielende

**Wenn der Zugstapel** beim Auffüllen der Reihen komplett alle wird, wird die letzte Runde gespielt.

**Beachte:** Es kann passieren, dass in dieser allerletzten Runde nicht mehr alle Reihen vollständig mit den vorhandenen Karten gefüllt werden können. In diesem Fall werden alle in der Schachtel liegenden Karten gemischt und damit die Reihen aufgefüllt. Dann wird die letzte Runde absolviert und danach folgt die abschließende zweite Wertung. **Sieger ist**, wer nach der zweiten Wertung insgesamt die meisten Punkte hat.

# Die Wertungen

Beide Wertungen werden exakt auf die selbe Weise durchgeführt. Die unterschiedlichen Kartentypen werden **nacheinander** abgehandelt. Die Punkte, die jeder Spieler bekommt, werden auf einem Zettel notiert.

**Nicht vergessen:** Nach der ersten Wertung müssen alle Spieler alle gesammelten Karten zurück in die Schachtel legen, auf denen rechts oben ein rotes Kreuz abgebildet ist.



## 1. Könige

Je mehr Könige man hat, desto mehr Punkte gibt es dafür.

1 König = 0 Punkte, 2 Könige = 1 Punkt, 3 Könige = 4 Punkte, usw.

Mehr als 36 Punkte sind nicht möglich, auch wenn man mehr als 7 Könige haben sollte.

Tim hat 4 Könige. Das bringt 9 Punkte.



## 2. Kirchen

Wer die meisten Kirchen besitzt, bekommt dafür 10 Punkte. Alle anderen Spieler bekommen nichts. Sollten mehrere Spieler gleichermaßen die meisten Kirchen haben, bekommen alle diese Spieler 10 Punkte.

Tim und Sarah haben je 2 Kirchen. Linus hat nur 1 Kirche. Tim und Sarah haben gleichermaßen die Mehrheit und bekommen beide je 10 Punkte. Linus bekommt 0 Punkte.



## 3. Siegpunkte

Jede Siegpunktkarte bringt so viele Punkte, wie die Zahl darauf angibt: 2, 3 oder 4.

Tim hat zwei 4er- und eine 3er-Siegpunktkarte. Das bringt ihm 11 Punkte ein (4+4+3).



#### 4. Ritter

Wer **die meisten Ritter** besitzt, bekommt **für jeden** seiner Ritter **2 Punkte**. Alle anderen Spieler bekommen für jeden ihrer Ritter 1 Punkt. Sollten mehrere Spieler gleichermaßen die meisten Ritter haben, erhalten alle diese Spieler 2 Punkte pro Ritter.

Tim hat 3 Ritter, Sarah hat 2 Ritter und Linus 5 Ritter. Tim bekommt 3 Punkte und Sarah 2 Punkte. Linus hat die meisten Ritter und bekommt für jeden seiner Ritter 2 Punkte, also insgesamt 10 Punkte.



#### 5. Tiere

Es gibt 8 verschiedene Tiere (jedes Tier 5x). Für jede Tierart bekommt man gesondert Punkte. Für 1 Tier einer bestimmten Art bekommt man 1 Punkt, für 2 Tiere 3 Punkte, für 3 Tiere 6 Punkte, für 4 Tiere 10 Punkte und für 5 Tiere 15 Punkte.

Tim hat 4 Schafe, 2 Pferde und 1 Schwein. Das bringt ihm insgesamt 14 Punkte (10+3+1).



#### 6. Bauer, Bäuerin und Bauernhaus

Ein Bauer und eine Bäuerin bringen gemeinsam (als Paar) 7 Punkte. Hat man Bauer und Bäuerin plus Haus, bringt dieses Trio 14 Punkte. Andere Punktmöglichkeiten (durch einzelne oder mehrere dieser Karten) gibt es nicht.

**Beachte:** Es ist möglich, mehrere Paare bzw. Trios zu werten. Tim hat 2 Paare (2x Bauer plus 2x Bäuerin) sowie ein Haus und einen einzelnen Bauern. Das eine Paar plus Haus bringt 14 Punkte, das andere Paar bringt 7 Punkte. Der einzelne Bauer bringt 0 Punkte. Insgesamt bekommt Tim 21 Punkte.