

1

KINAPA

Ein Spiel für 2 bis 8 Spieler von Rudolf Larregain-Feller und François Pina. Illustrationen & Grafikdesign von Delphine Delmas. Deutsche Regeln Redaktion: Philipp Kehl. Herausgegeben von Chris Loizou, SBG Editions. www.sbgeditions.com

SPIELREGELN



2

DAS SPIEL

ZIEL DES SPIELS:

Ziel ist es, als erster Spieler vor den anderen Spielern alle seine Paare auf die gleiche Zahl wie die entsprechenden Objektkarten zu legen.

Beispiel:

Ein 9er... oder 10er Paar ... wird auf die Objektkarte mit der Nummer 9-10 gelegt



SPIELMATERIAL:

- 16 Tierkarten, nummeriert von 1 bis 16
- 16 Unterschlupfkarten, nummeriert von 1 bis 16
- 16 Objektkarten, nummeriert von 1-2, 3-4, ... 15-16
- 1 „Kaiser“-Karte, dargestellt durch einen weißen Hirsch
- 2 „Minister“-Karten, dargestellt durch einen Fuchs
- 8 „Schaf“-Karten
- 2 Spielhilfekarten

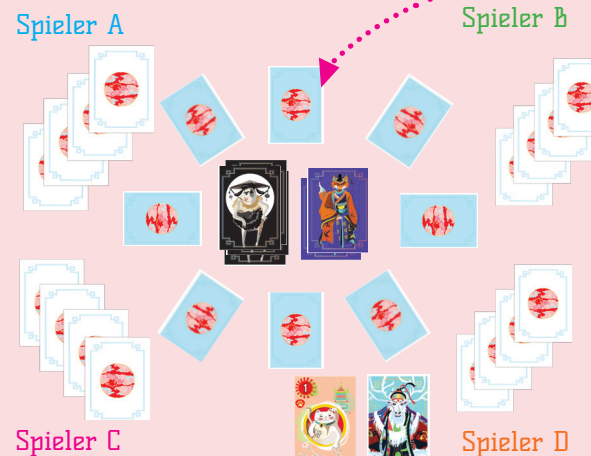
3

SPIELAUFBAU

SPIELREGELN

für 4-8 Spieler

Beispiel :



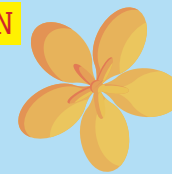
WER BEGINNT?

„Die Maneki-Neko (Katzenkarte Nr. 1) zeigt an, wer der erste Kaiser sein wird (hier ist es Spieler D)“.

4

VORBEREITUNG DER KARTEN

1. **TRENNE** die Objektkarten (blaue Rückseiten) von den anderen Karten (weiße Rückseiten).



2. Um zu bestimmen, mit welchen Karten gespielt werden soll, multipliziere die Anzahl der Spieler mit 2. **Beispiel:** Hier gibt es 4 Spieler, deshalb **SPIELT** man mit Karten, die von 1 bis 8 nummeriert sind.

3. **MISCHE** und **PLATZIERE** die Minister- und Schafskarten in der Tischmitte, und lege dann die Objektkarten verdeckt in einem Kreis um sie herum.

4. **MISCHE** die Tierkarten und die Unterschlupfkarten zusammen und **GIB** jedem Spieler 4 Karten.



5

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

- 1- Ansage des Kaisers 3- Ablage des Paares/der Paare
- 2- Austausch der Karten 4- Der neue Kaiser wird bestimmt

Der Kaiser sagt «KINAPA (wer hat keine) ...?» und dann eine Zahl und zählt laut 3 Sekunden, um den Spielern Zeit zu geben, eine Aktion zu wählen.

Beispiel: «KINAPA 7? 1-2-3»



oder

- * Hebe Deine Hand «Ich habe die Karte nicht»
- * Mache nichts «Vielleicht habe ich die Karte»

Der Kaiser kann mit den Spielern, die ihre Hand nicht gehoben haben (d.h. diejenigen, die in diesem Fall die Karte 7 haben oder nicht), eine Karte tauschen.

mindestens 2 Spieler heben nicht die Hand

Der Kaiser bestimmt dann einen dieser Spieler, von dem er eine zufällige Karte nimmt und ihm im Gegenzug eine Karte seiner Wahl gibt.

1 oder kein Spieler heben nicht die Hand

Der Kaiser befiehlt, die angekündigte Karte abzugeben: Der Spieler, der sie besitzt, muss sie abgeben und der Kaiser gibt ihm dafür eine Karte seiner Wahl. **WENN** die Karte im Besitz eines Spielers war, der seine Hand gehoben hat, ruft der Kaiser «Lügner!» und der Spieler der gelogen hat, wird bestraft (siehe Abschnitt «LÜGEN»).

WICHTIG! Bei einem Tausch muss der Kaiser eine andere Karte zurückgeben als die, die er gerade erhalten hat.

6

SONDERFALL

Wenn der Kaiser «KINAPA» ansagt, gefolgt von einer Zahl, von der er bereits ein Paar hat, und alle anderen Spieler heben ihre Hand, dann behält der Kaiser seine Karten. In dieser Runde gibt es keinen Austausch.

Beispiel:

Der Kaiser, Spieler A, verkündet « KINAPA 2 ? » während er bereits dieses Paar auf der Hand hat.



Spieler B



Spieler C



Spieler D

Alle anderen Spieler heben ihre Hand. Der Kaiser zeigt sein 2er-Paar und tauscht keine Karten mit anderen Spielern aus.

Wenn jedoch mindestens ein Spieler seine Hand nicht erhoben hat, zeigt der Kaiser sein Paar. Er hat die Pflicht, eine zufällige Karte vom Stapel eines der Spieler zu nehmen, die ihre Hand nicht erhoben haben, und gibt dafür eine Karte seiner Wahl ab.

Beispiel:

Der Kaiser, Spieler A, verkündet « KINAPA 2 ? » während er bereits dieses Paar auf der Hand hat.



Spieler B



Spieler C



Spieler D

Einer der Spieler hat seine Hand nicht gehoben. Der Kaiser zeigt sein 2er-Paar, nimmt dann eine zufällige Karte aus der Hand von Spieler D und gibt ihm im Gegenzug eine Karte seiner Wahl. Danach beendet er seinen Zug ganz normal.

7

RUNDENENDE

Der Kaiser dreht am Ende seines Zuges eine Objektkarte für alle sichtbar auf dem Tisch um.

Beispiel:



Beispiel:



Wenn der Kaiser sein zweites Paar ablegt, **gewinnt er das Spiel!**
Achtung: Du kannst kein Paar auf einem Objekt platzieren, auf dem bereits ein Paar vorhanden ist.
Wenn mindestens ein Spieler seine Hand gehoben hat, wählt der Kaiser den nächsten Spieler aus, der die Kaiserkarte erhält, es sei denn, er hat eine SCHAFFKARTE (siehe unten).
Wenn kein Spieler seine Hand gehoben hat, bleibt der Kaiser in der nächsten Runde derselbe.

8

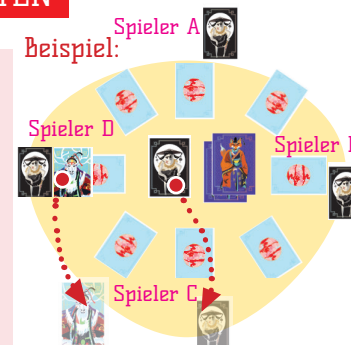
SCHAFFKARTEN

Schafskarten sorgen dass jeder die Chance hat, die Kaiserkarte zu bekommen. Wenn ein Spieler Kaiser wird, erhält er auch eine Schafskarte, die er vor sich auf den Tisch legt, falls er noch keine hat.

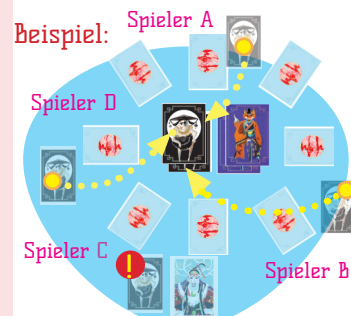
Wenn der amtierende Kaiser seinen Zug beendet und seinen Nachfolger aus den Spielern wählt, die ihre Hand gehoben haben, muss er zuerst unter denen wählen, die keine Schafskarte haben.

Wenn ein Spieler gelogen hat, indem er die Hand gehoben hat, bestraft wurde und keine Schafskarte besitzt, wird dieser Spieler vorrangig zum nächsten Kaiser ernannt.

Wenn alle Spieler eine Schafskarte haben, werden sie wieder in die Tischmitte gelegt, mit Ausnahme des letzten verteilten Schafs, und von dort aus beginnt der Prozess von neuem.



Am Ende des Zuges von Spieler D erhält der Spieler, der der neue Kaiser werden soll, die Kaiserkarte und eine Schafskarte.



Da alle anderen Spieler ebenfalls eine Schafskarte haben, legen sie diese zurück in die Tischmitte.

9 LÜGEN

Der Spieler, der gelogen hat, indem er seine Hand gehoben hat, erhält die 2 Ministerkarten (Fuchs), da er zwei Runden lang bestraft wird. Solange er Fuchskarten hat, bleiben seine anderen Karten aufgedeckt, **und er kann seine Hand nicht mehr heben**. Er gibt dem Kaiser die geforderte Karte und erhält dafür eine Karte, die verdeckt bleiben kann.

Wenn er keine Schafskarte hat, erhält er am Ende der Runde vorrangig die Kaiserkarte. Ab der nächsten Runde, wenn die Kaiserkarte von einem Spieler zum anderen wechselt, nimmt der bestrafte Spieler eine Fuchskarte und legt sie in die Mitte des Tisches zurück.

Beispiel: Der Kaiser, **Spieler A**, fragt «KINAPA 7?»

Spieler B **Spieler C** **Spieler D**

Nur ein Spieler (D) hat seine Hand nicht gehoben. Der Kaiser verlangt daher die Karte von Spieler D, denn wenn er seine Hand nicht gehoben hat, müsste er logischerweise eine 7 in der Hand haben (denken Sie daran, dass KINAPA - Wer hat keine? bedeutet), es sei denn natürlich, er lügt. Spieler D behauptet, dass er die geforderte Karte nicht hat. Der Kaiser ruft daraufhin „Lügner!“ und der Spieler, der die Karte tatsächlich hat, muss sich zu erkennen geben. Es ist in diesem Fall Spieler B, der seine Karte 7 dem Kaiser geben muss und dann bestraft wird.

Spieler B legt seine Karten wie folgt vor sich auf den Tisch:



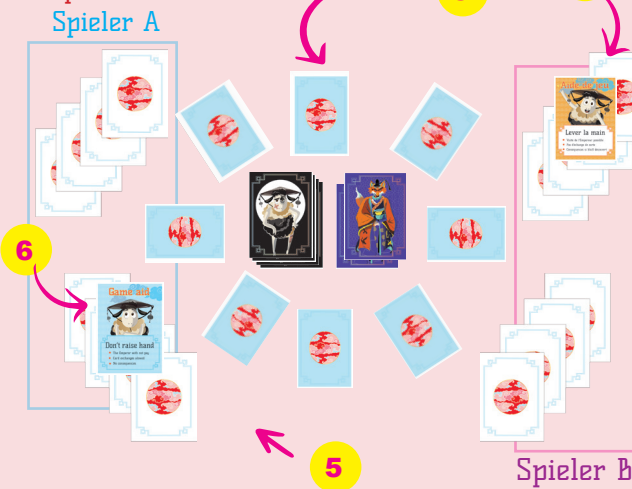
Die Karten, die Spieler B auf der Hand hatte (aufgedeckt) Die soeben mit dem Kaiser ausgetauschte Karte (verdeckt) Die 2 «Fox» cards

Der Kaiser beendet seinen Zug normalerweise, indem er eine Gegenstandskarte umdreht und den nächsten Kaiser wählt - da Spieler B keine Schafskarte hat, hat er den Vorrang, der nächste Kaiser zu sein.

10 SPIELAUFBAU

SPIELREGELN Für 2 Spieler

Beispiel:



Der Spieler mit der Maneki-Neko # 1 Katzenkarte wird zum Kaiser, erhält eine Schafskarte und beginnt das Spiel.

Wenn kein Spieler die Maneki-Neko Karte besitzt, führen beide Spieler einen «Wechsel» durch.

11 ZIEL DES SPIELS

Der Spieler, der seine Handkarten zuerst ablegt, gewinnt das Spiel.

1. NIMM die Karten mit den Zahlen 1 bis 8 und 1-2 bis 7-8.

2. TRENNE die Karten mit zwei Zahlen von den anderen Karten (1-2, 3-4 etc.).

3. MISCHe die Karten und lege sie verdeckt in die Mitte des Tisches.

4. MISCHe die Tier- und Unterschlupfkarten zusammen.

5. VERTEILE je 2 Stapel mit 4 Karten an jeden Spieler.

6. PLATZIERE eine **Spielerhilfe** auf einem der Kartenstapel (genannt **BOT**), der neben jedem Spieler liegt, ohne diesen Stapel anzusehen, und nimm den anderen Kartenstapel auf.

13 ERKLÄRUNG DES KARTENAUSTAUSCHS

* **Wenn** mindestens zwei Spieler (oder bei einem Spiel mit zwei Spielern mindestens ein Spieler und eine **Spielerhilfekarte** mit der entsprechenden Seite) ihre Hände gesenkt haben.

Der Kaiser wählt daraus eine zufällige Karte und tauscht im Gegenzug eine Karte seiner Wahl aus seiner Hand aus.

* **Wenn** nur eine Hand gesenkt wird, verlangt der Kaiser die Karte von diesem Stapel.

- **Wenn** die gesenkte Handseite auf der **Spielerhilfekarte** des Kaisers verwendet wird: Der Kaiser sieht sich heimlich die Karten an, die sich unter seiner Spielhilfekarte befinden. Befindet sich dort die gewünschte Karte, tauscht er sie mit einer seiner Handkarten aus.

- **Wenn** die gesenkte Hand der **Spielerhilfekarte** auf dem Stapel des Gegners verwendet wird: Dieser schaut sich heimlich die Karten unter seiner **Spielerhilfekarte** an. Befindet sich dort die gewünschte Karte, tauscht er sie mit einer vom Kaiser gegebenen Karte aus.

- **Wenn** der Gegner eine gesenkte Hand hat und die gewünschte Karte auf der Hand hat, gibt er sie dem Kaiser, der sie im Gegenzug mit einer Karte seiner Wahl austauscht.

* **Wenn** sich herausstellt, dass die Karte nicht in dem Stapel mit der gesenkten Hand ist, verlangt der Kaiser die Karte von den anderen. Der Stapel mit der Karte ist verpflichtet, sie zu geben und wird bestraft.

* **Wenn** alle 3 Hände erhoben sind, verlangt der Kaiser die Karte auch von allen Spielern, die sie «nicht» haben, und derjenige, der sie besitzt, muss sie tauschen und wird bestraft.

14 RUNDENENDE

Der Kaiser dreht am Ende seines Zuges eine Objektkarte für alle sichtbar auf dem Tisch um.

Beispiel:

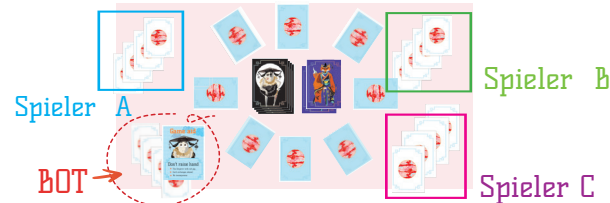


Beispiel:



Wenn der Kaiser sein zweites Paar ablegt, **gewinnt er das Spiel!**
Achtung: Du kannst kein Paar auf einem Objekt platzieren, auf dem bereits ein Paar vorhanden ist.
Wenn mindestens ein Spieler seine Hand gehoben hat, wählt der Kaiser den nächsten Spieler aus, der die Kaiserkarte erhält, es sei denn, er hat eine **SCHAFKARTE** (siehe oben).
Wenn kein Spieler seine Hand gehoben hat, bleibt der Kaiser in der nächsten Runde derselbe.

15 REGELN für 3 SPIELER und «BOT» VARIANTE



Lege eine **Spielerhilfekarte** auf die vierte Kartenhand, die keinem Spieler gehört (**BOT**-Stapel).

Wenn die Maneki-Neko-Katze Nr. 1 zu Beginn nicht in der Hand eines der 3 Spieler ist, wird die Katze Nr. 2 aufgerufen, und so weiter, bis die niedrigste Katzennummer in der Hand eines der 3 Spieler ist. Nun wird der erste Kaiser bestimmt.

In dem Moment, in dem der Kaiser die Kinapa-Frage stellt, entscheidet er, ob das Schaf im **BOT**-Stapel seine Hand hebt.

Wenn der Kaiser zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel den Kaiser an den **BOT**-Stapel abgeben muss oder will, bestimmt er, welcher der beiden Gegner sein Deck mit dem **BOT**-Deck tauschen und es auf seine Hand nehmen muss. Der Gegner, der den **WECHSEL** durchführt, tauscht ebenfalls seine Rolle, als ob er nun anstelle des **BOT** spielen würde, wobei der Rest der Regeln unverändert bleibt.

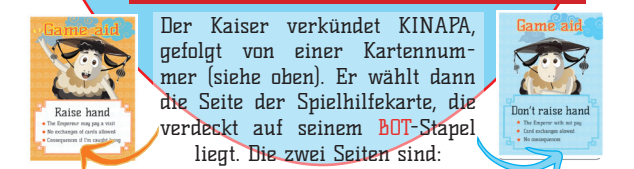
Es ist auch möglich, diesen **BOT** zu verwenden, um die Komplexität des Spiels von 4 auf 7 Spieler zu erhöhen und ein Spiel mit 5 bis 8 Spielern zu simulieren.

12 DER WECHSEL

Der **Wechsel** bedeutet, dass der Spieler seine Handkarten auf den Tisch legt, um seinen zweiten Stapel zu nehmen.

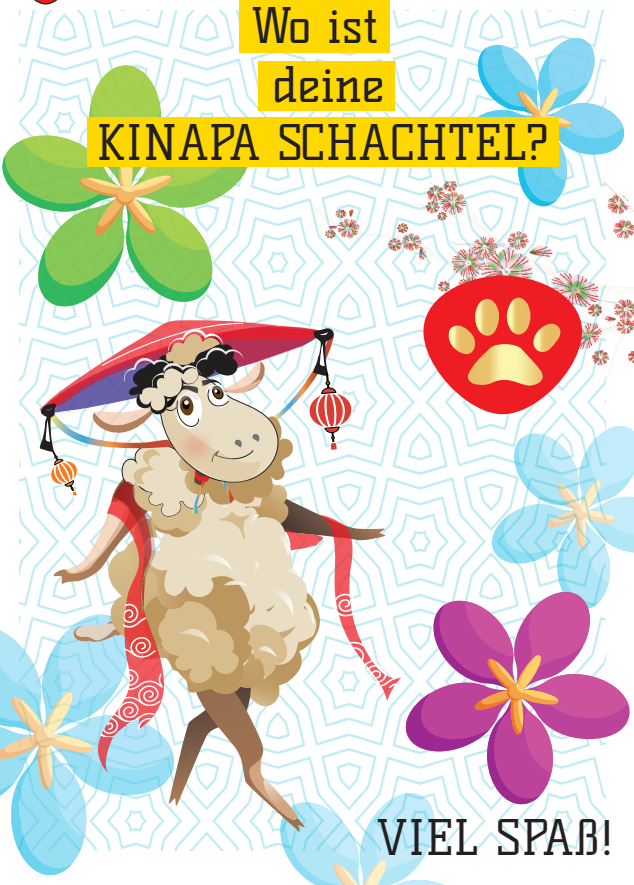


ZU BEGINN DER NÄCHSTEN RUNDE



Der Kaiser verkündet KINAPA, gefolgt von einer Kartennummer (siehe oben). Er wählt dann die Seite der Spielhilfekarte, die verdeckt auf seinem **BOT**-Stapel liegt. Die zwei Seiten sind:
Die verwendete Seite der **Spielerhilfekarte** bestimmt die Aktion des **BOT**-Stapels der verdeckten Karten. Sobald der Kaiser seine Wahl getroffen hat, tut der andere Spieler dasselbe mit seiner **Spielerhilfekarte**, und habt dann seine Hand (oder nicht). Die Anzahl der gesenkten Hände (die des gegnerischen Spielers sowie die der 2 **Spielerhilfekarten**) bestimmt, mit wem der Kaiser eine seiner Handkarten tauschen kann.

16 Wo ist deine KINAPA SCHACHTEL?



VIEL SPAB!