



3 > 6



9+



15min

KOBA YAKAWA

Im feudalen Japan kämpfen mächtige Samurai-Clans um die Herrschaft. Nur der Stärkste zu sein, reicht nicht aus! Der mächtige Kobayakawa-Clan kann als Verbündeter selbst einem schwachen Gegner zum Sieg verhelfen. Doch seine Treue ist so wechselhaft wie der Wind. Hast du das Zeug dazu den heimtückischen Clan zu überlisten?

● INHALT

15 Karten (von 1 bis 15),
32 Kamons, 1 Startspieler-
marker, 1 Spielregel

● ZIEL

Ziel des Spiels ist es,
nach Ende der 7. Runde die meisten Kamons zu besitzen.

● AUFBAU

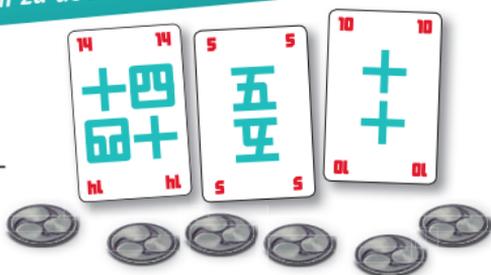
Jeder Spieler bekommt 4 Kamons. 8 Kamons werden als Stapel in der Tischmitte bereitgelegt. Die übrigen Kamons werden zurück in die Box gelegt. Der jüngste Spieler beginnt.

● WIE FUNKTIONIERT DAS SPIEL?

Zu Beginn jeder Runde werden alle Karten gemischt. Jeder Spieler bekommt verdeckt eine Karte.

Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Von diesem Stapel wird eine Karte gezogen und offen daneben gelegt. Diese Karte wird „Kobayakawa“ genannt, sie hilft dem Spieler mit dem niedrigsten Kartenwert.

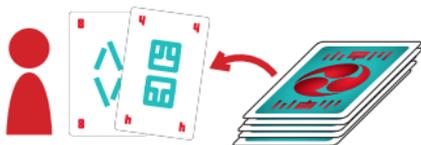
Jeder Spieler schaut sich seine Karte an, ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen.



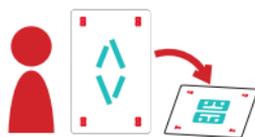
● KARTE ZIEHEN

Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn, führt jeder Spieler eine der folgenden Aktionen aus:

- Eine Karte vom Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen, dann eine davon behalten und die andere offen vor sich ablegen.



Ziehe 1 Karte



Lege eine Karte deiner Wahl aufgedeckt vor dir ab

ODER

- Eine Karte vom Nachziehstapel ziehen und damit (ohne sie vorher anzusehen) die aktuelle Kobayakawa-Karte ersetzen.



Neue Kobayakawa-Karte

Sobald jeder Spieler ein Mal an der Reihe war, beginnt die Kampfphase.

● KAMPFPHASE

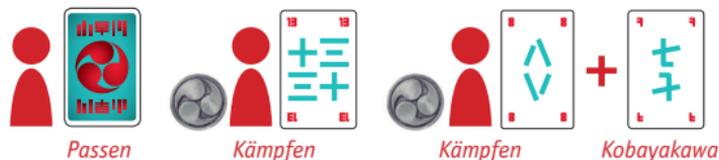
1 - Der Wetteinsatz

Die Spieler entscheiden sich der Reihe nach, ob sie kämpfen oder passen. Wer sich entscheidet zu kämpfen, muss genau 1 seiner Kamons als Einsatz bieten. Wer passt, tut dies nicht.

2 - Der Kampf

Nun spielen die Spieler ihre Karte aus, die sich für eine Teilnahme am Kampf entschieden haben. Der Spieler mit dem niedrigsten Kartenwert addiert zum Wert seiner Karte den der Kobayakawa-Karte.

Der Spieler mit dem höchsten Gesamtkartenwert gewinnt die Runde. Er erhält alle eingesetzten Kamons und zusätzlich 1 der ursprünglich acht Kamons in der Tischmitte.



**In diesem Kampfbeispiel ist der niedrigste Wert eine 8.
Die Kobayakawa-Karte (7) erhöht den Gesamtwert
dieses Spielers auf 15.**

Spieler, die alle Kamons verloren haben, scheiden aus.

Falls mehr als ein Spieler den höchsten Gesamtkartenwert hat, gewinnt derjenige von ihnen, der als erster geboten hat.

Falls nur ein Spieler geboten hat, gewinnt dieser automatisch. Dieser Spieler muss seine Karte nicht aufdecken.

Hier endet die Runde. Der Gewinner dieser Runde wird zum Startspieler der nächsten Runde.

Die letzte Runde beginnt, sobald nur noch zwei Kamons in der Tischmitte liegen.

● LETZTE RUNDE

Wer sich entscheidet zu kämpfen, muss in der letzten Runde 2 Kamons bieten. Wer jedoch nur noch 1 Kamon hat, darf sich trotzdem beteiligen und setzt nur 1 Kamon.

Der Gewinner dieses letzten Kampfes erhält zusätzlich zu den gebotenen Kamons die beiden übrigen Kamons aus der Tischmitte.

● SIEG

Nach der letzten Runde werden die Kamons gezählt. Der Spieler mit den meisten Kamons gewinnt.

● CREDITS

Danke an: Jun Sasaki, Asahi Sato, Hatano Satoe, Stéphane Athimon, Yannick Deplaedt, Vincent Dumesnil und Masumi Sato.

Spielautor: Jun Sasaki

Grafikdesign: Origames

Münzen-Artwork: Biboun

©2013 OINK GAMES

©2014 SUPERLUDE



Oink Games

● DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Sabine Machaczek

Übersetzung: Sina Schäfer

Grafische Bearbeitung und Layout: Fiona Carey

Unter Mitarbeit von: Stefan Ausschill, Jasmin Ickes,
Philip Striezel, Heiko Eller

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Besucht uns im Web:
www.heidelbaer.de

©2015 SUPERLUDE. SUPERLUDE and its logo are trademarks of SUPERLUDE.

©2013-2015 OINK GAMES. OINK GAMES, KOBAYAKAWA and their logos are trademarks of OINK GAMES.

©2015 ORIGAMES. ORIGAMES and its logo are trademarks of ORIGAMES.

©2015 German version published by Heidelberger Spieleverlag.

Warning: This product contains small parts that can be swallowed and may not be suitable for use by children under 36 months. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 3 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Made in China by WHATZ GAMES.

**Heidelberger
Spieleverlag**

