



KING JOHN



®

Ein schnelles Zähl- und Reaktionsspiel

von Wolfgang Dirscherl • für 2–4 Spieler ab 6 Jahren • Illustration: Rooobert Bayer

King John lädt zum Feste! Alle Burgherren, Burgherrinnen, Burgfräulein und Ritter des Landes sind herzlich willkommen. Blöd nur, dass der König ein Sehproblem hat. Er ist total kurzsichtig und hat deswegen große Schwierigkeiten, seine zahlreichen Gäste auseinanderzuhalten. Helft ihm beim Erkennen und Zählen und ihr werdet dafür königlich belohnt!

Spielinhalt:

- **18 Aufgabekarten**

(jeweils mit den Abbildungen von Burgherr, Burgherrin, Burgfräulein und Ritter, in unterschiedlicher Anzahl)



- **22 Lösungskärtchen**

(5 von jedem Charakter, 1x 6+, 1x 0)



- **4 Spielfiguren** (mit Standfüßchen)



- **20 Wappen**



- **1 Würfel**

(mit Etiketten)



- **1 Spielanleitung**

Spielziel:

Schnappe dir als Erster das Kärtchen oder die Spielfigur mit der richtigen Lösung und sammle so am schnellsten fünf Wappen.



Spielvorbereitung:

- Drückt vor dem ersten Spiel vorsichtig die Teile aus den Stanztafeln heraus. Steckt die 4 Spielfiguren in die Standfüßchen. Beklebt den Würfel mit den Etiketten.
- Legt die 22 Lösungskärtchen in die Tischmitte. Stellt die vier Spielfiguren ebenfalls in die Tischmitte. Achtet darauf, dass zwischen allen Kärtchen und Spielfiguren ausreichend Abstand ist und jeder von euch die Kärtchen und Spielfiguren gut erreichen kann.
- Mischt die 18 Aufgabenkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
- Haltet den Würfel und die Wappen ebenfalls bereit.

Spielablauf:

- Ihr spielt immer alle gleichzeitig.
- Der Älteste von euch startet die erste Runde.
- Wenn du an der Reihe bist, würfelst du. Der Würfel gibt an, nach welcher Lösung ihr in dieser Runde suchen müsst.
- Anschließend deckst du schnell drei Aufgabenkarten auf und legst sie für alle Spieler gut sichtbar auf den Tisch. Jetzt beginnt die rasante Suche nach der richtigen Lösung!

Zeigt der Würfel...

- **eine Spielfigur**, müsst ihr schnell zählen, wie oft der gewürfelte Charakter auf den drei offen ausliegenden Aufgabenkarten abgebildet ist. Wer die Lösung weiß, schnappt sich schnell das Lösungskärtchen des entsprechenden Charakters in der richtigen Anzahl.



Wichtig:

- Ist der Charakter sechsmal oder öfter auf den Karten abgebildet, müsst ihr schnell nach dem Lösungskärtchen „6+“ schnappen.
- Ist der Charakter überhaupt nicht auf den Karten abgebildet, müsst ihr schnell nach dem Lösungskärtchen „0“ schnappen.

6+

0

- **das Plus**, müsst ihr alle Charaktere miteinander vergleichen und herausfinden, welcher Charakter **am häufigsten** auf den drei Karten abgebildet ist. Wer die richtige Lösung gefunden hat, schnappt sich schnell die Spielfigur des entsprechenden Charakters.



Achtung: Bei diesem Würfelsymbol kann es mehrere Lösungen geben. Natürlich wird jede richtige Lösung belohnt! Wenn mehrere Lösungen richtig sind, dürft ihr auch mehrere Spielfiguren schnappen, allerdings nacheinander und immer nur mit einer Hand.

- **das Minus**, müsst ihr ebenfalls alle Charaktere miteinander vergleichen. Dieses Mal müsst ihr aber herausfinden, welcher Charakter **am wenigsten oft** auf den drei Karten abgebildet ist. Wer die richtige Lösung gefunden hat, schnappt sich die Spielfigur des entsprechenden Charakters.



Achtung: Auch bei diesem Würfelsymbol kann es wieder mehrere Lösungen geben. Natürlich wird jede richtige Lösung belohnt! Wenn mehrere Lösungen richtig sind, dürft ihr auch mehrere Spielfiguren schnappen, allerdings nacheinander und immer nur mit einer Hand.

Auswertung der Runde

- Eine Runde endet, sobald alle richtigen Lösungen geschnappt sind.
- Jetzt wird kontrolliert:
 - Wer sich ein Kärtchen bzw. eine Spielfigur mit richtiger Lösung geschnappt hat, erhält pro richtiger Lösung ein Wappen und legt es vor sich ab.
 - Wer sich ein Kärtchen bzw. eine Spielfigur mit einer falschen Lösung geschnappt hat, muss zur Strafe pro falscher Lösung eines seiner bereits gesammelten Wappen zurück in den allgemeinen Vorrat legen. Wer noch kein Wappen besitzt, muss natürlich auch keines abgeben.

Beispiele:

Aufgedeckte Karten:



Lösungen bei unterschiedlichen Würfelergebnissen:



:

6+



:



:



:



:



:



Neue Runde

- Gebt alle geschnappten Lösungskärtchen und Spielfiguren wieder zurück in die Tischmitte.
- Legt die drei offen ausliegenden Aufgabenkarten dieser Runde auf einen Ablagestapel.
- Jetzt ist der nächste von euch im Uhrzeigersinn mit Würfeln an der Reihe und darf drei Aufgabenkarten aufdecken.
- **Achtung:** Ist der Stapel der Aufgabenkarten aufgebraucht, mischt ihr einfach alle 18 Karten neu und legt sie wieder als verdeckten Stapel bereit.

Spielende:

Das Spiel endet sofort, wenn einer von euch fünf Wappen gesammelt hat und das Spiel somit gewinnt. Erreichen zwei oder mehr Spieler von euch dieses Ziel gleichzeitig, gibt es mehrere Gewinner.



Spielvarianten:

- Mit folgenden Änderungen könnt ihr den Schwierigkeitsgrad bzw. die Schnelligkeit des Spiels gezielt anpassen:
- Ihr entscheidet vor Spielbeginn, ob ihr 2, 3 oder 4 Aufgabenkarten pro Runde aufdeckt.
 - Ihr könnt die Anzahl der aufzudeckenden Aufgabenkarten auch je nach Mitspieleranzahl festlegen. Jeder Spieler nimmt sich eine Aufgabenkarte und alle decken ihre Karte gleichzeitig auf (bei vier Spielern spielt ihr also mit vier Aufgabenkarten, usw.).



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile.

Erstickungsgefahr.

Adresse bitte aufbewahren.



Wenn du zu „KING JOHN“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:

Piatnik • Hütteldorfer Straße 229–231 • A-1140 Wien
oder an: info@piatnik.com

Like us on

