

# Spielanleitung

# Kartl-Kini

## Spielidee:

(2-6 Spieler ab 7 Jahren)

Bayern ist ein Ort der Geselligkeit. Die Einheimischen haben es gern „zünftig“ und „hockan griabig beisamend“ (sitzen gemütlich beisammen).

Wer also bei diesem Kartenspiel der „Kini“ (König) der Geselligkeit werden möchte, hat die Aufgabe, „de Leid zam zum bringa“ (die Leute zusammen zu bringen). Egal, ob als Familientreffen oder als Stammtisch von Gleichgesinnten.

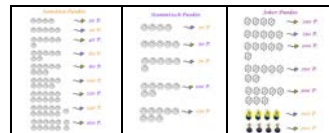
**104 Spielkarten** → 96 waschechte Bayern und 8 Joker (Kini / Selige Irmengard)

Zu jeder der acht bayerischen Großfamilien gehören immer jeweils 12 Familienmitglieder.

Beispiel: Familie Greamandl („grea“ = grün):




## 3 Übersichtskarten zur Punkteauswertung:



## Benötigt werden zudem:

**Zettel + Stift** → Hier werden nach jeder Runde die erzielten Geselligkeits-Punkte für jeden Spieler in seiner Spalte dazu notiert.

## Ziel des Spieles

Wer es schafft, möglichst viele Familienmitglieder zu vereinen, oder eine große Stammtischrunde zusammenbringt (z.B. lauter Uropas mit dem Schwammerlsymbol ) hat gute Chancen der "Kini der Geselligkeit" zu werden (= am meisten Punkte zu erzielen)

## So können Punkte erzielt werden:

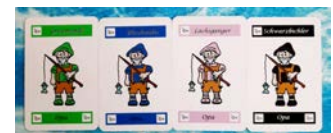
Sobald ein Spieler mindesten 4 zusammenpassende Karten in der Hand hat, kann er sie als **Familie** oder als **Stammtisch** vor sich auslegen.

## Beispiele:

**FAMILIE:** 4 Mitglieder der Familie Ockerer (gleiche Farbe)  
→ Hier z.B. Hund, Baby, Rennsemme, Uroma



**STAMMTISCH:** 4 Gleichgesinnte aus unterschiedlichen Familien (gleiches Symbol)  
→ Hier z.B. vier verschiedene Opas



**SONDERFALL:** Jokerquartett  
= 4 Joker

Royal-Kini  
= 4 Ludwig-Joker

Royal Irm  
= 4 Irmengard-Joker

## Vor Spielbeginn

Die Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält 12 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten kommen als Stapel verdeckt in die Tischmitte. Die oberste Karte wird aufgedeckt und offen neben den Stapel gelegt.

## Spielablauf:

Der Spieler, der am weitesten vom Chiemsee entfernt geboren wurde, beginnt.

### So sieht ein Spielzug aus:

- Er zieht eine Karte (die offene neben, oder die verdeckte vom Stapel) und nimmt sie zu seinen Handkarten.
- Wenn er möchte, darf er nun alle Familien / Stammtische, die er in der Hand hat, vor sich auslegen (Mindestens 4 zusammenpassende Karten).
- Dabei darf er auch Joker verwenden. Allerdings dürfen sich niemals mehr Joker als Karten in einer Familie oder einem Stammtisch befinden.
- Hat der Spieler bereits in einer Vorrunde ausgelegt, darf er auch an seine bestehenden Familien / Stammtische anlegen.
- Zuletzt legt der Spieler eine Karte aus der Hand ab.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. (Spielzug wie beschrieben).

### Runden-Ende und Auswertung:

Kann ein Spieler schließlich seine letzte Karte aus der Hand bei einer der eigenen Familien oder Stammtische anlegen, oder sie neben den Stapel ablegen, ist die gesamte Runde beendet und es wird ausgewertet.

**Achtung: Beim ersten Zug einer Runde darf zwar ausgelegt, aber noch nicht Schluss gemacht werden!**

Das Beenden rentiert sich! Dafür bekommt man nämlich satte **20 Punkte extra.**

Auf den Auswertungskarten steht, was die ausgelegten Familien und Stammtische für jeden Spieler an Punkten einbringen.

**Beispiel 1: Willi hat zum Rundenende folgendes vor sich liegen:**

- 5er Familiengruppe (Schwarzbichler) = **30 Punkte**
- 6er Stammtischgruppe (Uropas) = **70 Punkte**
- 4er Stammtischgruppe (Katzen) = **30 Punkte**

→ In dieser Runde bekommt Willi also  $30 + 70 + 30 =$  **130 Punkte**

**Beispiel 2: Flori hat zum Runden-Ende folgendes vor sich liegen:**

- 7er Familiengruppe (Rotschindl) = **60 Punkte**
- Royal-Kini (4 Ludwig-Joker) = **200 Punkte**

Außerdem hat Flori die Runde beendet (letzte Karte abgelegt).

→ Bonus = **20 Punkte**

→ In dieser Runde bekommt Flori also  $60 + 200 + 20 =$  **280 Punkte**



### Spielende:

Es können beliebig viele Runden gespielt werden. Nach jeder Runde, werden die erzielten Rundenpunkte auf dem Block dazugezählt. Aus is, wenn´s glangt, oder koana mehr Zeit hod!

### Kartl-Kini (= Spielsieger):

Gewonnen hat der Spieler, der am erfolgreichsten für Geselligkeit gesorgt und letztlich die meisten Leute bei Familientreffen oder Stammtischrunden zusammengebracht hat. Er kann bei Spiel-Ende die höchste Anzahl an Geselligkeits-Punkten in seiner Spalte vorweisen.