

# Der Kartoffelkönig



Höpinger  
Spielewerkstatt

ein Spiel für 2 bis 6 Personen ab 8 Jahren

www.spiele-werkstatt.de

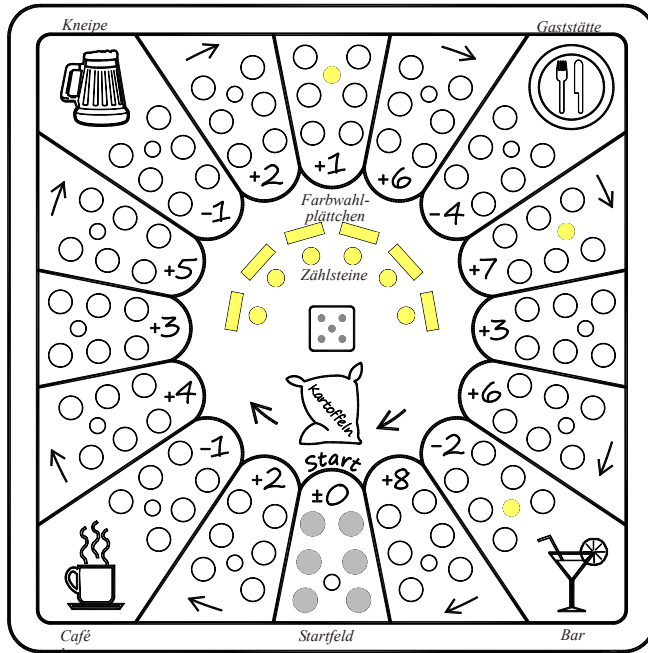


Abb. Spielfeld

## Spielvorbereitung :

Die 6 farbigen Spielsteine ( Spitzbuben, bzw "Spitzmädel" ) werden in das Startfeld gesteckt. Im weiteren Verlauf der Spielregel wird nur noch von Spitzbuben gesprochen, aber selbstverständlich sind damit auch die "Spitzmädel" gemeint.

Drei ( siehe Anmerkung "Spielgeschwindigkeit" ) olivfarbene Spielsteine (Söhne des Bauern Bernd) werden mit dem Kopf nach oben in die entsprechenden Bohrungen beliebiger Spielfelder gesteckt.

Auf dem Kartoffelzählbrett werden die sechs Zählsteine mit dem Kopf nach oben in das Startfeld gesteckt.

Die Farbwahlplättchen werden in den kleinen Stoffbeutel gegeben und gut gemischt. Jeder Spieler zieht sich ohne zu schauen ein Plättchen. Achtung - die gezogene Farbe ist absolut geheimzuhalten. Die restlichen Plättchen werden im Beutel ungesehen an die Seite gelegt.

( Bei nur 2 Spielern kann sich jeder Spieler auch 2 Farbwahlplättchen ziehen. )

**Beim Kartoffelkönig** gewinnt, wer am Besten bluffen kann. 6 Spitzbuben und natürlich auch "Spitzmädel" versuchen unerkannt von den Feldern des Bauern Bernd möglichst schnell mehr als 35 Kartoffeln zu stibitzen. Natürlich haben Bauer Bernd und seine Frau Roswitha etwas dagegen. Sie schicken ihre Söhne Michael, Peter und Christoph zum Bewachen auf die Felder. Doch jedesmal, wenn ein Sohn einen Kartoffeldieb erwischt, können alle anderen Spitzbuben ihre stibitzten Kartoffeln heimlich in den Kartoffelsack schütten.

## Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt. Entsprechend der Augenzahl darf er jetzt die Spitzbuben im Uhrzeigersinn ziehen. Damit nicht auffällt unter welcher Farbe der Spieler spielt, darf er natürlich alle Farben bewegen. Auch darf er die Punktzahl auf beliebig viele Spitzbuben verteilen. ( z.B. ist es möglich bei einer 6 alle Spitzbuben um ein Spielfeld weiterzusetzen. ) Achtung - Ein Spitzbube wird nicht von Bohrung zu Bohrung, sondern von Feld zu Feld gesetzt! So wird weiter reihum gewürfelt.

Trifft ein Spitzbube auf ein Spielfeld, auf dem sich ein Sohn von Bauer Bernd befindet, lenkt er diesen so sehr ab, dass alle anderen Spitzbuben auf dem Spielfeld, entsprechend ihren Bereichen, ihre Kartoffeln einsacken können. Das wird auf dem Kartoffelzählbrett festgehalten. Befindet sich ein Spitzbube im Café, in der Kneipe, Gaststätte oder Bar, muss er Kartoffeln entsprechend der Angabe abgeben. Der Spitzbube, der den Bauernsohn getroffen hat, bekommt leider keine Kartoffeln, muss aber gegebenenfalls auch keine abgeben. Er schickt jedoch den getroffenen Sohn auf ein anderes freies Feld ( natürlich dürfen die Söhne auch Cafe, Kneipe, Gaststätte oder die Bar besuchen, falls sich kein Spitzbube darin aufhält ). Außerdem gibt es die Möglichkeit, den Sohn mit dem Kopf nach unten einzustecken. Jetzt ist der Sohn eingeschlafen. Trifft nun ein Spitzbube auf einen schlafenden Sohn, wird nur für diesen Spitzbuben die Wertung ausgelöst: Er bekommt Kartoffeln entsprechend gutgeschrieben oder muss gegebenenfalls welche abgeben. Der Sohn wird wieder mit dem Kopf nach oben in ein leeres Feld eingesetzt. Er schläft nun nicht mehr.

Treffen mehrere Spitzbuben in einer Runde auf Söhne, bekommen sie alle keine Kartoffeln. **Wichtig:** Nach Beendigung einer Runde müssen sich alle Söhne in freien Feldern befinden.

Erreicht ein Zählstein das Zählfeld 18 ( Umkehrfeld ), so wird der Stein umgedreht ( Kopf nach unten ). Die evtl. überzähligen Kartoffeln werden nicht gezählt. Bei der nächsten Wertungsrunde geht es dann für den Zählstein in die andere Richtung. Muss der Spieler in den nächsten Wertungsrunden Kartoffeln abgeben, kann der Zählstein nur bis auf das Umkehrfeld zurückfallen.

## Spielende:

Der Spieler, dessen Spitzbube zuerst 35 Kartoffeln gesammelt hat, ist der Sieger und darf sich dann "Kartoffelkönig(in)" oder international "Potato King (Queen)" nennen. Ist ein Spitzbube spielerlos, so wird das Spiel fortgesetzt, bis ein Spitzbube eines Spielers gewonnen hat. Erreichen 2 Spitzbuben gleichzeitig das Ziel, so gibt es ein Fotofinish. Es gewinnt der Spitzbube, der bei der letzten Wertung die meisten Kartoffeln übrig hat.

## Spielgeschwindigkeit:

Die Spielgeschwindigkeit kann durch die Anzahl der eingesetzten Söhne verlangsamt werden: Bei weniger Söhnen gibt es weniger Wertungsrunden.

**Ach ja**, am Ende dieser Geschichte gibt der Kartoffelkönig, bzw. die Kartoffelkönigin ein großes Kartoffelfest, zu dem natürlich auch Bauer Bernd und seine Familie eingeladen sind. Alle freuen sich schon auf die nächste Runde Kartoffelstibitzen.

**Und übrigens**, die Inspiration zu diesem Spiel ergab sich aus " Heimlich & Co." von Wolfgang Kramer aus dem Jahr 1983. "Heimlich & Co." wurde 1986 mit dem begehrten Kritikerpreis "Spiel des Jahres" ausgezeichnet. In den Jahren danach wurden weltweit mehr als 1.000.000 Exemplare von "Heimlich & Co." verkauft.

## Rundenablauf

1. Würfeln & setzen
2. Gegebenenfalls werten
3. Falls gewertet wurde: getroffene Söhne auf freie Felder setzen

# Der Kartoffelkönig



Höpinger  
Spielewerkstatt

ein Spiel für 2 bis 6 Personen ab 8 Jahren

www.spiele-werkstatt.de

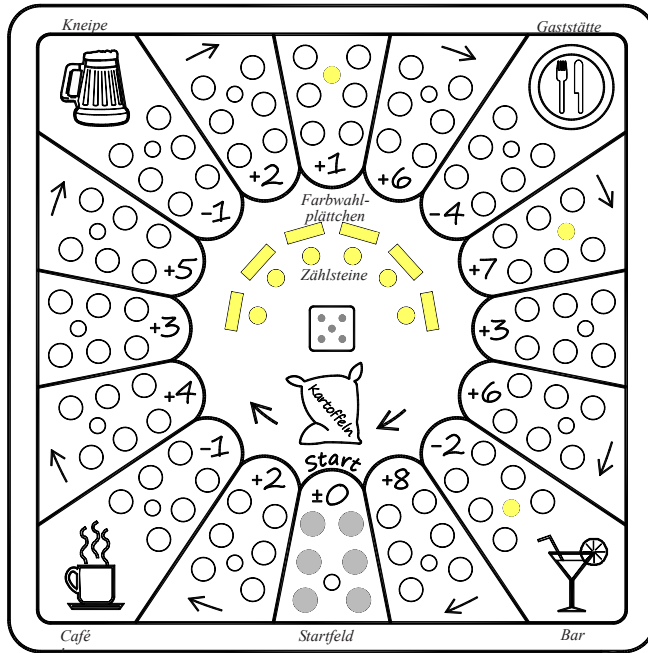


Abb. Spielfeld

## Spielvorbereitung :

Die 6 farbigen Spielsteine ( Spitzbuben, bzw "Spitzmädel" ) werden in das Startfeld gesteckt. Im weiteren Verlauf der Spielregel wird nur noch von Spitzbuben gesprochen, aber selbstverständlich sind damit auch die "Spitzmädel" gemeint.

Drei ( siehe Anmerkung "Spielgeschwindigkeit") olivfarbene Spielsteine (Söhne des Bauern Bernd) werden mit dem Kopf nach oben in die entsprechenden Bohrungen beliebiger Spielfelder gesteckt.

Auf dem Kartoffelzählbrett werden die sechs Zählsteine mit dem Kopf nach oben in das Startfeld gesteckt.

Die Farbwahlplättchen werden in den kleinen Stoffbeutel gegeben und gut gemischt. Jeder Spieler zieht sich ohne zu schauen ein Plättchen. Achtung - die gezogene Farbe ist absolut geheimzuhalten. Die restlichen Plättchen werden im Beutel ungesehen an die Seite gelegt.

( Bei nur 2 Spielern kann sich jeder Spieler auch 2 Farbwahlplättchen ziehen. )

**Beim Kartoffelkönig** gewinnt, wer am Besten bluffen kann. 6 Spitzbuben und natürlich auch "Spitzmädel" versuchen unerkannt von den Feldern des Bauern Bernd möglichst schnell mehr als 35 Kartoffeln zu stibitzen. Natürlich haben Bauer Bernd und seine Frau Roswitha etwas dagegen. Sie schicken ihre Söhne Michael, Peter und Christoph zum Bewachen auf die Felder. Doch jedesmal, wenn ein Sohn einen Kartoffeldieb erwischt, können alle anderen Spitzbuben ihre stibitzten Kartoffeln heimlich in den Kartoffelsack schütten.

## Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt. Entsprechend der Augenzahl darf er jetzt die Spitzbuben im Uhrzeigersinn ziehen. Damit nicht auffällt unter welcher Farbe der Spieler spielt, darf er natürlich alle Farben bewegen. Auch darf er die Punktzahl auf beliebig viele Spitzbuben verteilen. ( z.B. ist es möglich bei einer 6 alle Spitzbuben um ein Spielfeld weiterzusetzen. ) Achtung - Ein Spitzbube wird nicht von Bohrung zu Bohrung, sondern von Feld zu Feld gesetzt! So wird weiter reihum gewürfelt.

Trifft ein Spitzbube auf ein Spielfeld, auf dem sich ein Sohn von Bauer Bernd befindet, lenkt er diesen so sehr ab, dass alle anderen Spitzbuben auf dem Spielfeld, entsprechend ihren Bereichen, ihre Kartoffeln einsacken können. Das wird auf dem Kartoffelzählbrett festgehalten. Befindet sich ein Spitzbube im Café, in der Kneipe, Gaststätte oder Bar, muss er Kartoffeln entsprechend der Angabe abgeben. Der Spitzbube, der den Bauernsohn getroffen hat, bekommt leider keine Kartoffeln, muss aber gegebenenfalls auch keine abgeben. Er schickt jedoch den getroffenen Sohn auf ein anderes freies Feld ( natürlich dürfen die Söhne auch Cafe, Kneipe, Gaststätte oder die Bar besuchen, falls sich kein Spitzbube darin aufhält ). Außerdem gibt es die Möglichkeit, den Sohn mit dem Kopf nach unten einzustecken. Jetzt ist der Sohn eingeschlafen. Trifft nun ein Spitzbube auf einen schlafenden Sohn, wird nur für diesen Spitzbuben die Wertung ausgelöst: Er bekommt Kartoffeln entsprechend gutgeschrieben oder muss gegebenenfalls welche abgeben. Der Sohn wird wieder mit dem Kopf nach oben in ein leeres Feld eingesetzt. Er schläft nun nicht mehr.

Treffen mehrere Spitzbuben in einer Runde auf Söhne, bekommen sie alle keine Kartoffeln. **Wichtig:** Nach Beendigung einer Runde müssen sich alle Söhne in freien Feldern befinden.

Erreicht ein Zählstein das Zählfeld 18 ( Umkehrfeld ), so wird der Stein umgedreht ( Kopf nach unten ). Die evtl. überzähligen Kartoffeln werden nicht gezählt. Bei der nächsten Wertungsrunde geht es dann für den Zählstein in die andere Richtung. Muss der Spieler in den nächsten Wertungsrunden Kartoffeln abgeben, kann der Zählstein nur bis auf das Umkehrfeld zurückfallen.

## Spielende:

Der Spieler, dessen Spitzbube zuerst 35 Kartoffeln gesammelt hat, ist der Sieger und darf sich dann "Kartoffelkönig(in)" oder international "Potato King (Queen)" nennen. Ist ein Spitzbube spielerlos, so wird das Spiel fortgesetzt, bis ein Spitzbube eines Spielers gewonnen hat. Erreichen 2 Spitzbuben gleichzeitig das Ziel, so gibt es ein Fotofinish. Es gewinnt der Spitzbube, der bei der letzten Wertung die meisten Kartoffeln übrig hat.

## Spielgeschwindigkeit:

Die Spielgeschwindigkeit kann durch die Anzahl der eingesetzten Söhne verlangsamt werden: Bei weniger Söhnen gibt es weniger Wertungsrunden.

**Ach ja**, am Ende dieser Geschichte gibt der Kartoffelkönig, bzw. die Kartoffelkönigin ein großes Kartoffelfest, zu dem natürlich auch Bauer Bernd und seine Familie eingeladen sind. Alle freuen sich schon auf die nächste Runde Kartoffelstibitzen.

**Und übrigens**, die Inspiration zu diesem Spiel ergab sich aus " Heimlich & Co." von Wolfgang Kramer aus dem Jahr 1983. "Heimlich & Co." wurde 1986 mit dem begehrten Kritikerpreis "Spiel des Jahres" ausgezeichnet. In den Jahren danach wurden weltweit mehr als 1.000.000 Exemplare von "Heimlich & Co." verkauft.

## Rundenablauf

1. Würfeln & setzen
2. Gegebenenfalls werten
3. Falls gewertet wurde: getroffene Söhne auf freie Felder setzen