

COPA



SPIELREGEL
RULES
RÈGLES
REGLAMENTO

DIE SPIELE

		Seite
STRATEGIE	KALA	5
	Strategiespiel für 2 Personen ab 10 Jahren Spieldauer 15–30 Min	
MEMO	RONDA	8
	Gedächtnisspiel für 2–5 Personen ab 7 Jahren Spieldauer 10–20 Min	
GESCHICK	HOPPER	10
	Geschicklichkeitsspiel für 2–5 Personen ab 7 Jahren Spieldauer 10–20 Min	
BLUFF	DA CAPO	11
	Bluffspiel für 2–5 Personen ab 8 Jahren Spieldauer 5–10 Min	

Spielerweiterungen

Auf www.steffen-spiele.de finden Sie eine weitere Variante des KALA Strategiespiels und eine vereinfachte RONDA Version für Kinder ab 5 Jahren.

Der Bohnenvorrat

Alle vier COPA Spiele sind mit 80 Bohnen spielbar. Beim Füllen der Schachtel werden die Bohnen aber nicht einzeln gezählt, sondern mit einem Messbecher aus großen Gebinden „geschöpft“. Wir haben die Größe des Bechers so gewählt, dass sich in jedem Spiel deutlich mehr als die benötigte Menge befindet.

Trockenbohnen sind ein Naturprodukt. In jeder Spielschachtel werden sich vermutlich einige kleinere oder angesplitterte Bohnen finden – nach dem Aussortieren bleiben immer noch genug zum Spielen übrig.

KALA

Strategiespiel für 2 Personen ab 10 Jahren
von Steffen Mühlhäuser und Daniel Krieg

Spielmaterial

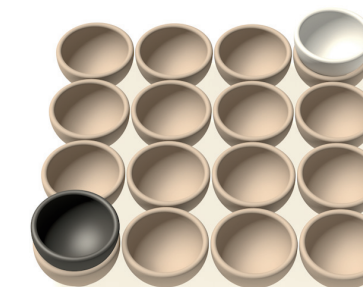
16 neutrale Schalen („Feldschalen“)
2 Sonderschalen („Spielschalen“)
Ca. 80 Bohnen

Spielidee

Die Spieler säen Bohnen in ein Spielfeld aus 16 Schalen, die sich dadurch langsam füllen. Ziel ist es durch geschickte Züge möglichst oft Bohnen aus vollen Schalen zu ernten und gleichzeitig zu verhindern, dass der Gegner zum Ernten kommt.

Spielvorbereitung

Die 16 Feldschalen werden, wie in der Abbildung gezeigt, zwischen den Spielern aufgestellt. Ein Spieler wählt die dunkle, der Andere die helle Spielschale. Die Spielschalen werden auf zwei diagonal gegenüberliegende Eckschalen gesetzt. Die Bohnen liegen griffbereit in ihrem Kästchen („Bank“) neben dem Spielfeld. Der Startspieler wird ausgelost.



Spielaufbau

SPIELABLAUF

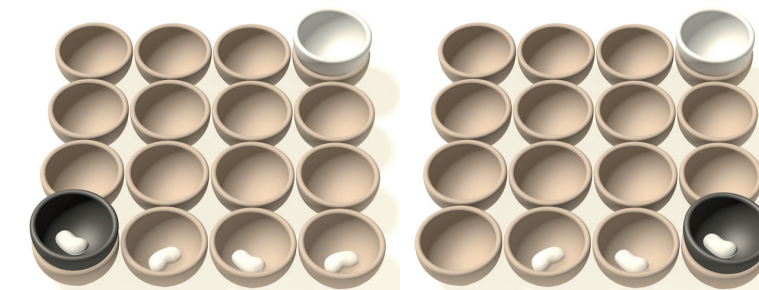
Aussaat

Der Startspieler nimmt 4 Bohnen aus der Bank und sät diese einzeln in horizontaler oder vertikaler Richtung aus. Die erste Bohne wird immer in die **eigene** Spielschale gelegt, die weiteren Bohnen in direkt benachbarte Feldschalen.

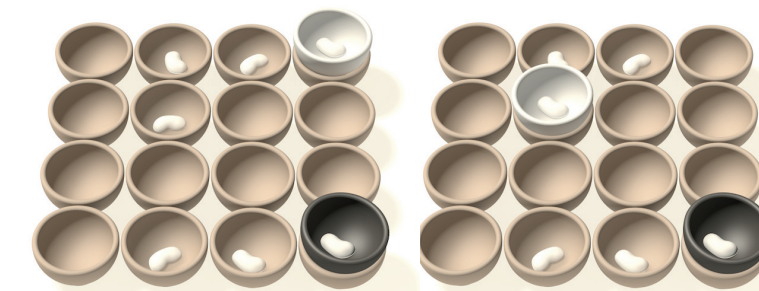
Es ist erlaubt während des Zuges **einmal** im 90°-Winkel abzubiegen.

Nach dem Aussäen wird die eigene Spielschale auf die Schale versetzt, in die der Spieler die vierte (letzte) Bohne gelegt hat.

Nun ist der andere Spieler an der Reihe. Er sät ebenfalls 4 Bohnen aus und versetzt danach seine Schale usw.



Schwarz sät 4 Bohnen ... und versetzt die Spielschale.



Weiß sät 4 Bohnen ... und versetzt die Spielschale.

Die gegnerische Schale

Es ist erlaubt Bohnen in die gegnerische Spielschale zu legen. Eine Aussaat darf somit auch über die gegnerische Spielschale hinwegführen.

(Von nun an werden die 4 Bohnen, die der aktive Spieler aussät, in der Grafik grün hervorgehoben.)

Die eigene Schale darf allerdings **nicht** auf die gegnerische Schale versetzt werden. Legt ein Spieler die **letzte** Bohne seines Zuges in die gegnerische Schale, muss er die eigene Schale auf eine beliebige horizontal oder vertikal benachbarte Schale setzen.

(In der Grafik sind die vier Plätze, auf die die weiße Schale versetzt werden darf, blau hervorgehoben.)

Es ist jederzeit erlaubt unter die beiden Spielschalen zu schauen.

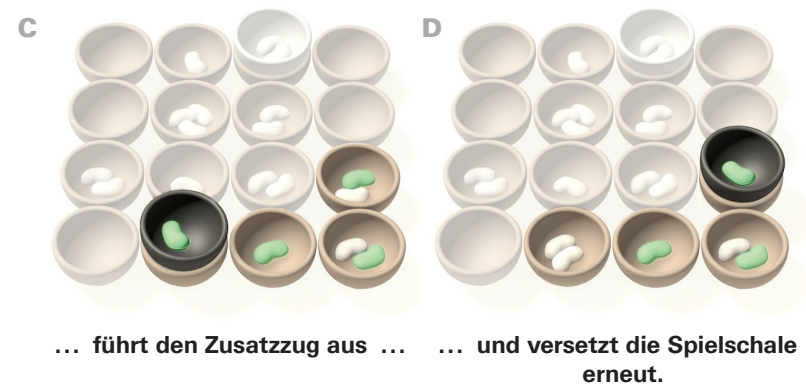
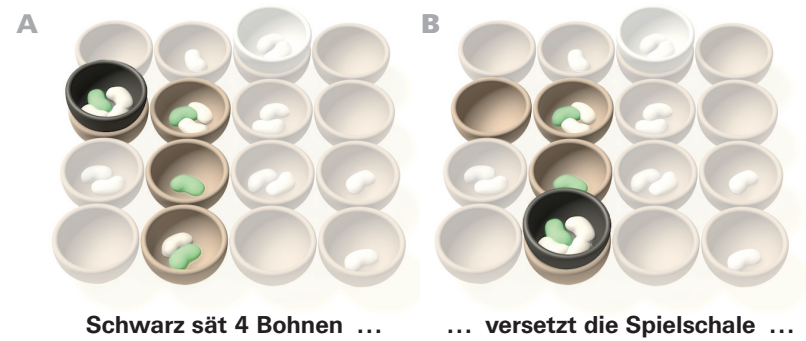
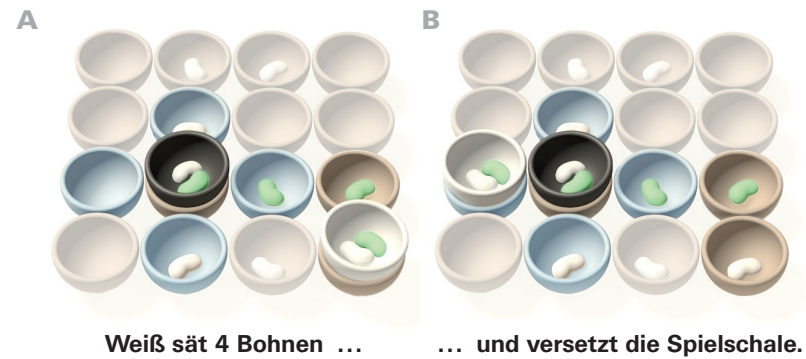
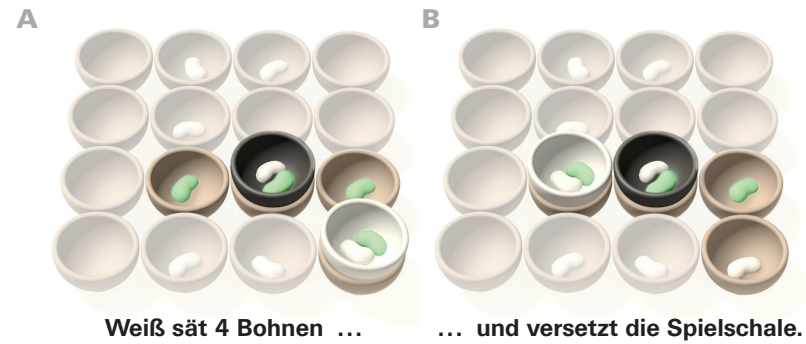
Der Zusatzzug

Da in jedem Spielzug eine Bohne in die eigene Spielschale gelegt wird, wächst deren Inhalt kontinuierlich an.

Befinden sich in der eigenen Spielschale, nach dem Versetzen, **4 oder mehr Bohnen**, ist der Spieler **noch einmal an der Reihe**. Er nimmt alle Bohnen aus seiner Spielschale und sät sie direkt wieder aus, wiederum beginnend in der eigenen Schale. Nach dem Zusatzzug versetzt der Spieler seine Schale ein zweites Mal.

In einem Zusatzzug können (und müssen!) manchmal 5, in seltenen Fällen sogar 6 Bohnen ausgesät werden. Auch in einem solchen Fall darf während des Zuges nur **einmal** im 90°-Winkel abgeboten werden.

Kann auf Grund dieser Regel die 6. Bohne nicht mehr im Spielfeld untergebracht werden, geht sie an den Gegner. In diesem Fall gilt die 5. Bohne als letzte der Aussaat.



Die Ernte

Legt ein Spieler die **letzte** Bohne seiner Aussaat in eine Feldschale, in der sich bereits 3 oder mehr Bohnen befinden (nach seinem Zug also 4 oder mehr), darf er diese Schale leeren. **Eine** Bohne geht als Abgabe in die Bankschachtel, die restlichen Bohnen darf der Spieler als Gewinn zu seinem Vorrat legen.

(In der Grafik ist die Ernteschale gelb hervorgehoben.)

ACHTUNG:

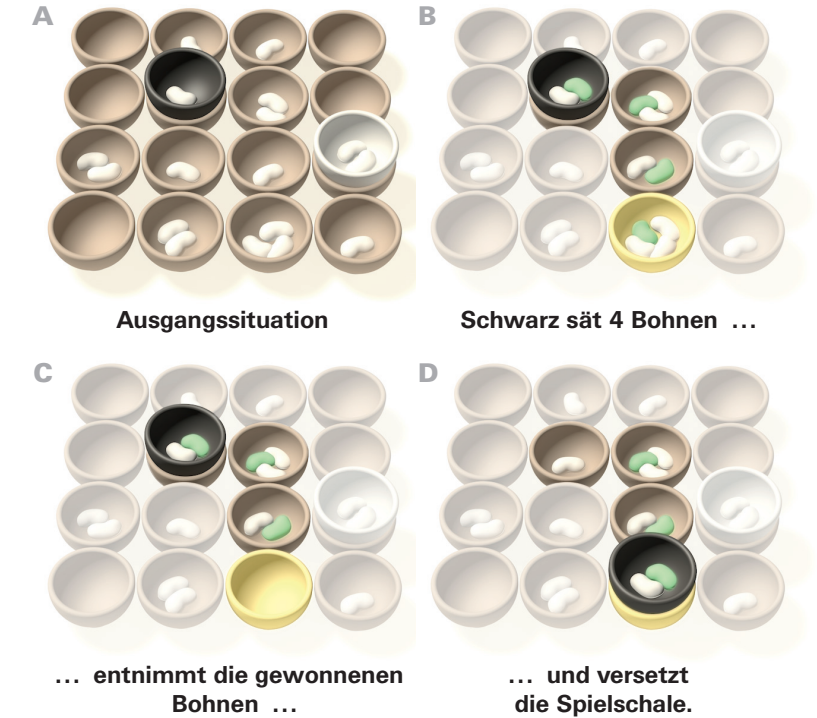
Es ist auch erlaubt in der **gegnerischen Spielschale zu ernten**. Nach dem Leeren der gegnerischen Schale wird die eigene Spielschale wie gewohnt auf eine benachbarte Feldschale versetzt.

Spieltipp: Es empfiehlt sich zuerst die Ernteschale leerräumen und danach die Spielschale auf die geleerte Ernteschale zu setzen.

Spielende

Die Partie ist zu Ende, sobald ein Spieler keinen vollständigen Zug mehr ausführen kann, da sich in seinem Vorrat weniger als 4 Bohnen befinden.

Der andere Spieler gewinnt die Partie.



RONDA

Gedächtnisspiel für 2–5 Personen ab 7 Jahren
von Steffen Mühlhäuser

Spielmaterial

10 neutrale Holzschalen, 1 schwarze Sonderschale
20 Bohnen für die Füllung der Schalen
9 Bohnen pro Spieler

Spielziel

Jeder Spieler versucht als Erster alle seine Bohnen loszuwerden.

Spielvorbereitung

Unter zwei Schalen wird je 1 Bohne versteckt, unter zwei Schalen je 2 Bohnen versteckt, unter zwei Schalen je 3 Bohnen und unter zwei weiteren je 4 Bohnen. Zwei Schalen bleiben leer.

Die Schalen werden vorsichtig gemischt und in der Mitte der Spielfläche im Kreis angeordnet. Die schwarze Schale wird mit der Öffnung nach oben in die Mitte des Kreises gestellt.

Jeder Mitspieler erhält 10 Bohnen, die er vor sich ablegt. Der Startspieler wird ausgelost.

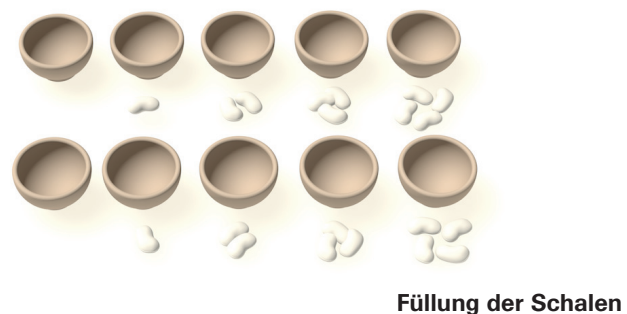
Spieltipp: Es empfiehlt sich die Schalen beim Aufdecken nicht umzudrehen sondern nur anzuheben und außerhalb des Kreises abzusetzen.

Spielweise

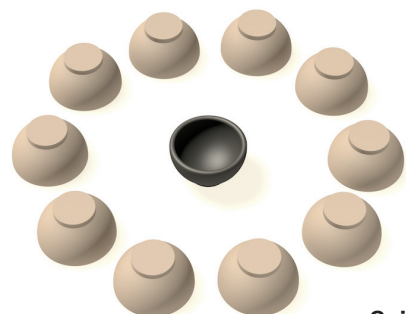
Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, deckt zwei Schalen auf, so dass der Inhalt für alle sichtbar wird. Tauchen zwei verschiedene Bohnenmengen auf, muss der Spieler diese wieder mit den Schalen verdecken und der Nächste ist an der Reihe.

Stößt ein Spieler zweimal auf dieselbe Bohnenmenge, darf er eine seiner Bohnen zu einem der aufgedeckten Inhalte dazulegen. Danach darf er weiterspielen. Er verdeckt **eines** der beiden Bohnenhäufchen und deckt eine neue Schale im Kreis auf. Erscheint hier die gleiche Menge an Bohnen, die der Spieler aufgedeckt ließ, darf er erneut eine eigene Bohne ablegen und weiterspielen usw.

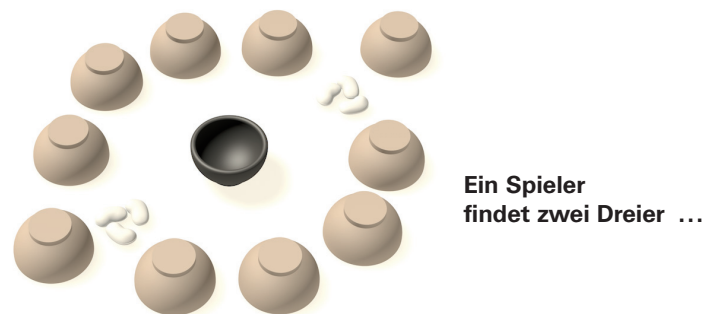
Taucht eine andere Bohnenmenge auf als die noch offen liegende, ist der Zug beendet. Beide Bohnenhäufchen werden wieder zugedeckt, der Nächste ist an der Reihe.



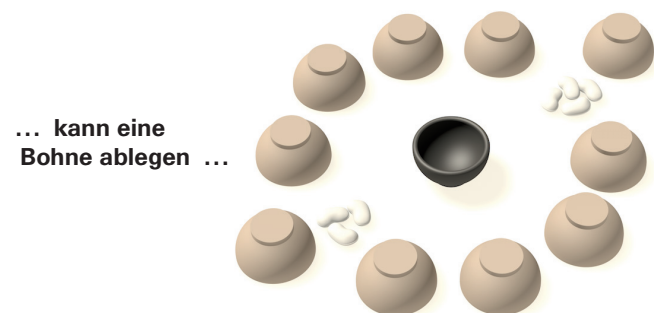
Füllung der Schalen



Spielaufbau



Ein Spieler findet zwei Dreier ...



... kann eine Bohne ablegen ...

Beispiel:

Ein Spieler hat zwei Dreierhäufchen aufgedeckt. Er darf nun eine seiner Bohnen zu einem der beiden Dreier dazulegen, wodurch ein Viererhäufchen entsteht.

Danach entscheidet der Spieler ob er mit vier oder mit drei Bohnen weiterspielen will. Wenn er noch weiß, wo sich im Kreis ein weiterer Vierer befindet, wird er das Dreierhäufchen zudecken und vier Bohnen aufgedeckt lassen. Nun darf er die Schale hochheben, unter der er den anderen Vierer vermutet. Hat er richtig getippt, darf er eine weitere seiner Bohnen zu einem der geöffneten Bohnenhäufchen dazulegen, einen Inhalt verdecken und mit dem Anderen weiterspielen usw.

Passen

Wer eine Bohne ablegen konnte, danach aber nicht mehr weiterspielen will, darf passen und beide Bohnenhäufchen wieder zudecken.

Die schwarze Schale

Stößt ein Spieler in seinem Zug auf zwei Fünferhäufchen, füllt er eines der beiden zusammen mit der Bohne, die er ablegen darf, in die schwarze Schale. Hier liegen somit 6 Bohnen. Im Kreis verbleiben: ein Fünferhäufchen und ein leerer Platz. Beides wird mit den geöffneten Schalen abgedeckt, womit der Zug des Spielers beendet ist. Wer zwei Fünfer aufgedeckt hat ist also nicht noch einmal an der Reihe.

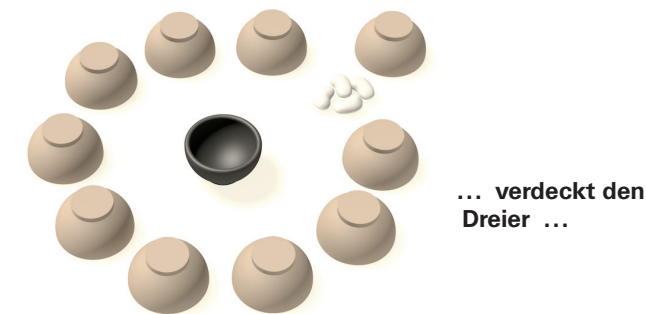
Strafbohnen

Sobald sich in der schwarzen Schale Bohnen befinden, gilt: Wer in seinem Zug einen Fehler macht (zwei verschiedene Mengen aufdeckt), muss zur Strafe eine Bohne aus der schwarzen Schale an sich nehmen. Ist die schwarze Schale leereräumt, bleiben die Fehler wieder ungestraft.

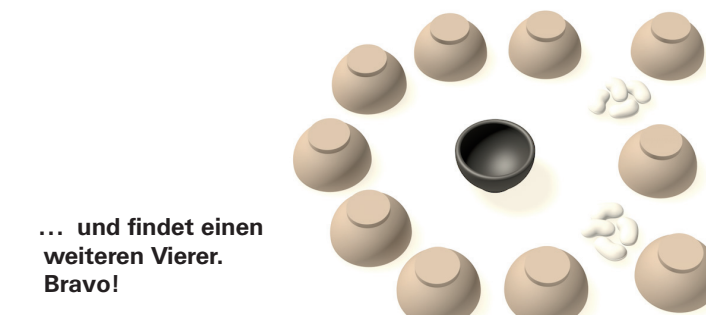
Bildet sich ein weiterer Sechser, solange noch Bohnen in der schwarzen Schale liegen, werden die 6 Bohnen ganz aus dem Spiel genommen. Erst wenn die schwarze Schale wieder leer ist, wandert der nächste Sechser, der sich im Kreis bildet, wieder in die Mitte.

Spielende

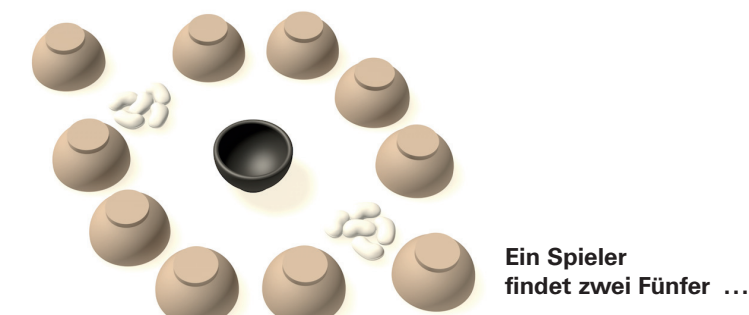
Wer als Erster alle seine Bohnen abgelegt hat, gewinnt das Spiel.



... verdeckt den Dreier ...



... und findet einen weiteren Vierer. Bravo!



Ein Spieler findet zwei Fünfer ...



... und füllt die schwarze Schale.

HOPPER

Geschicklichkeitsspiel für 2–5 Personen ab 7 Jahren
von Steffen Mühlhäuser

Spielmaterial

16 neutrale Holzschalen, 1 schwarze Sonderschale
1 Schachteleinsatz („Tablett“), ca. 80 Bohnen

Spielidee

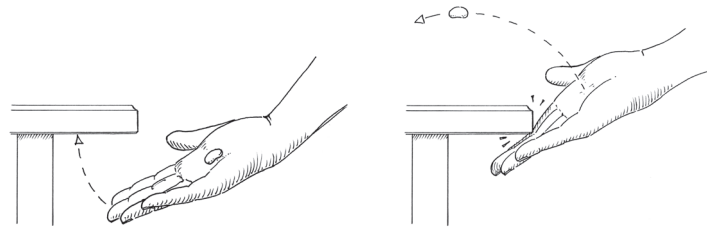
Die Spieler versuchen Bohnen vom Rand des Tisches in die aufgestellten Schalen zu katapultieren und dabei möglichst viele Treffer zu landen.

Spielvorbereitung

Die 16 Schalen werden in ihrem Tablett in der Mitte eines Tisches aufgestellt. Das Schalenviereck sollte für alle Spieler etwa gleich weit entfernt sein.
Die Bohnen werden ungefähr gleichmäßig auf die Mitspieler verteilt. Der Anfangsspieler wird ausgelost.

Spielweise

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, legt eine Bohne auf seinen Handteller und schlägt dann mit den Fingern von unten an die Kante der Tischplatte. Durch den Aufprall wird die Bohne in hohem Bogen ins Schalenviereck geschleudert, wo sie im Idealfall in eine Schale fällt. Landet sie zwischen oder neben den Schalen bleibt sie zunächst im Tablett bzw. auf dem Tisch liegen. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.



Volltreffer

Wer mit einer Bohne in eine Schale trifft, in der sich bereits 3 Bohnen befinden, und damit einen Vierer macht, darf die Schale an sich nehmen. Die Bohnen kommen zurück ins Spiel.

Lücken, die durch das Herausnehmen von Schalen entstehen, können wieder mit anderen Schalen zugeschoben werden.

Wer keine Bohnen mehr hat, füllt seinen Vorrat mit Bohnen von der Spielfläche auf, die neben den Schalen gelandet sind.



Spielaufbau



Ein Spieler macht einen Vierer ...



... und entnimmt die Schale

Spielende 1

Wer als Erster 4 Schalen erobert hat, gewinnt die Partie.

Spielende 2 (längere Spieldauer)

Es wird solange gespielt, bis die letzte Schale das Tablett verlassen hat. Wenn nur noch 3 Schalen übrig sind, wird die schwarze Schale ins Tablett gesetzt und mit den anderen zu einem Viereck in der Mitte zusammengestellt. Ab jetzt katapultieren alle Spieler ihre Bohnen *gleichzeitig* ins Tablett. Wenn die letzte Schale „abgeschossen“ ist, endet das Spiel.

Jede neutrale Schale zählt	1 Punkt,
die schwarze Schale zählt	2 Punkte,
die letzte Schale des Tablett's zählt	3 Punkte,

egal welche Farbe sie hat.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie.

DA CAPO

Bluffspiel für 2–5 Personen ab 8 Jahren
von Fred Horn

Spielmaterial

bei 2–3 Mitspielern: 4 Schalen pro Spieler
bei 4–5 Mitspielern: 3 Schalen pro Spieler
16 Bohnen pro Spieler
1 schwarze Zielschale

Spielidee

Jeder Spieler versucht, durch verdecktes Bieten und geschicktes Bluffen, möglichst viele seiner Schalen zu füllen, um als Erster die Zielschale zu erreichen.

Spielvorbereitung

Die schwarze Zielschale wird in die Mitte der Spielfläche gestellt. Pro Mitspieler werden, je nach Größe der Runde, 3 oder 4 Schalen von der Zielschale aus in Richtung der einzelnen Spieler aneinandergereiht. (Siehe Aufbauskiizzen). Jeder Spieler erhält 16 Bohnen, die er in eine Hand nimmt und unter dem Tisch verbirgt.

Spielweise

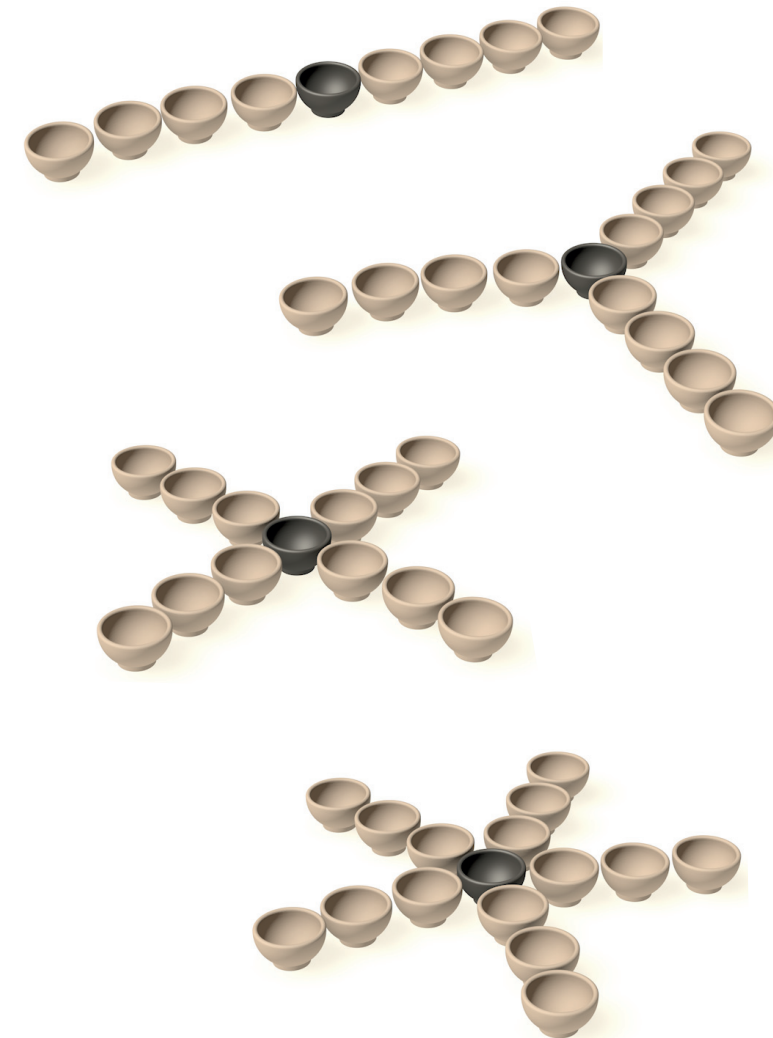
Alle spielen gleichzeitig. Jeder Spieler entscheidet sich im Geheimen für eine Zahl von 1–5 Bohnen und nimmt diese unter dem Tisch aus seinem Vorrat in die freie Hand, ohne dass die Mitspieler dies sehen können. Danach legt er seine geschlossene Faust mit den darin versteckten Bohnen auf den Tisch. Liegen alle Fäuste auf dem Tisch, öffnen die Spieler gleichzeitig die Hand und zeigen ihre Bohnen vor.

Der Spieler, der die höchste Zahl vorweist, darf die Bohnen in die von ihm aus gesehen erste Schale seiner Reihe füllen. Alle anderen Spieler verlieren ihre vorgezeigten Bohnen und legen sie in die Bohnenschachtel zurück.

Gibt es mehrere Spieler mit der gleichen Höchstzahl, blockieren sie sich gegenseitig und müssen ihre Bohnen in die Schachtel zurücklegen. In diesem Fall profitiert der Spieler mit der zweithöchsten Zahl Bohnen und kommt eine Schale weiter.

Gibt es in einer Runde keine höchste Einzelzahl, kommt niemand weiter, alle vorgezeigten Bohnen werden in die Schachtel zurückgelegt.

Wer keine Bohnen mehr hat, scheidet aus. Ist nur noch ein Spieler übrig, legt dieser eine Bohne in seine nächste freie Schale. Seine restlichen Bohnen legt er in die Schachtel zurück.



Spielende

Erreicht ein Spieler mit seinen Bohnen die Zielschale, beendet und gewinnt er damit die Partie.

Haben alle Spieler ihre Bohnenvorräte aufgebraucht, *ohne* dass die Zielschale erreicht wurde, gewinnt der Spieler, der am weitesten gekommen ist.

Gibt es zwei oder mehr Spieler, die gleich weit gekommen sind, gewinnt derjenige der für die Strecke am **wenigsten** Bohnen gebraucht hat.



© 2013 by **Steffen-Spiele**
© 2013 by **Mühlhäuser und Krieg**
© 2013 by **Fred Horn**

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel
www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de

Gestaltung und graphische Arbeiten:
Steffen Mühlhäuser,
Bernhard Kümmelmann
Spielmaterial: Fa. Weiß in Zandt
Druck und Verarbeitung: Ludofact