

# HASP

Spieler: 2 - 4  
Alter: 10+  
Spieldauer: 20 Minuten

Inhalt:  
28 Karten, 5 Marke, 1 Block,  
6 Regel

Autor: Dennis Kirps and Christian Kruchten // Illustrationen: Joseph Canouil

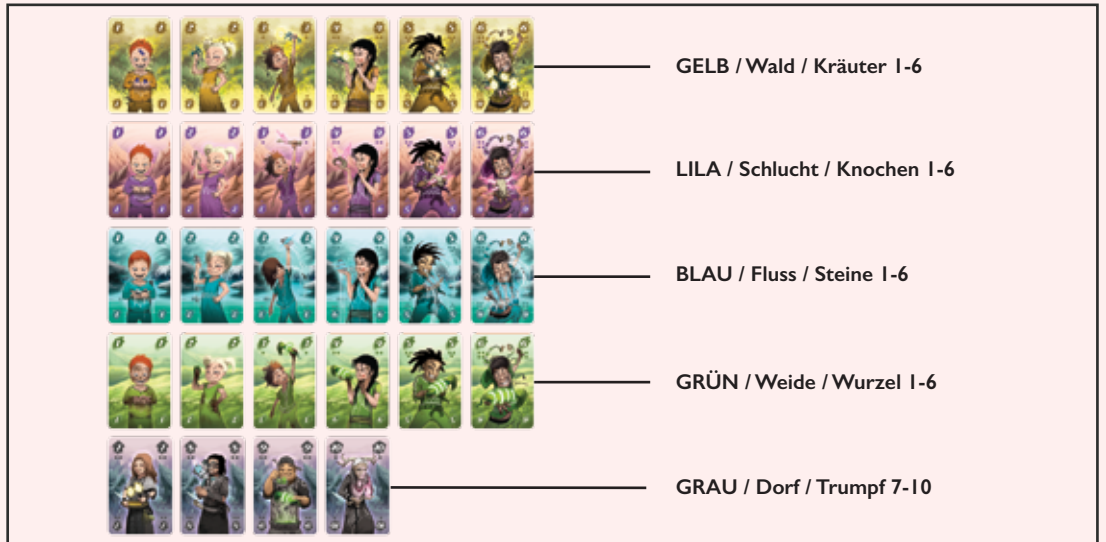
Die Kinder von Zura bekommen die Aufgabe, nützliche Dinge für die Erwachsenen des Dorfes zu finden: Wurzeln für den Koch, Kräuter für die Heilerin, kostbare Steine für den Erfinder und Knochen für die ehrwürdige Schamane. Die Spieler legen Karten mit unterschiedlichen Stärken und Werten ab und versuchen sich gegenseitig auszustechen. Nur ein Spieler kann den jeweiligen Stich gewinnen. In einer Runde mit vier Spielern spielen jeweils zwei Spieler zusammen in einem Team. Nachdem sieben Stiche ausgespielt wurden, wird gezählt welches Team die Runde gewonnen hat. Danach beginnt eine neue Runde. Das Team, welches zuerst 12 Punkte erzielt, hat das Spiel gewonnen.

## DAS WESENTLICHE

Die Karten werden in fünf verschiedenen Farben angeordnet. Eine Farbe bezieht sich auf alle Karten, welche zur selben Gruppe (oder Farbe) gehören. Diese sind:  
Wald, Weideland, Fluss, Felsen und Dorf.

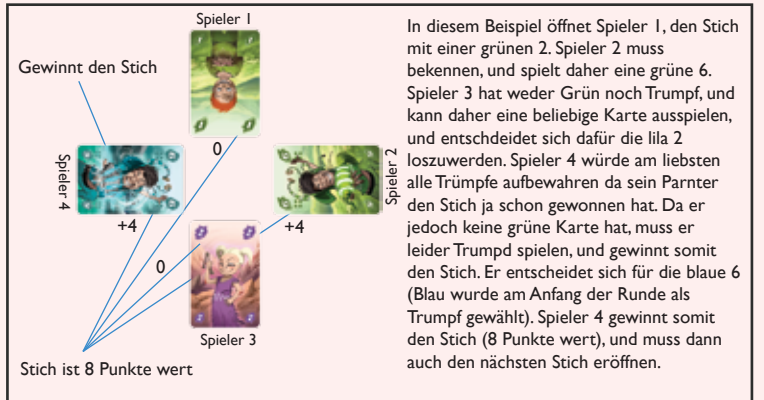
Die Dorf-Karten weisen einige Besonderheiten auf:

- es werden Erwachsene statt Kindern gezeigt
- Ihre Werte reichen von 7 bis 10 anstatt von 1 bis 6 wie die restlichen Farben
- diese Farbe ist immer Trumpf, d.h. es schlägt sämtliche Karten der anderen Farben.



Ein Spieler beginnt einen neuen Stich, indem er eine Karte seiner Wahl ablegt. Danach fügt im Uhrzeigersinn jeder Spieler diesem Stich eine weitere Karte hinzu. Wenn ein Spieler eine oder mehrere Karten der ausgespielten Farbe hat, **muss er bekennen**, d.h. eine Karte derselben Farbe ablegen. Falls der Spieler nicht bekennen kann, **muss er Trumpf spielen**. Kann er weder bekennen noch trumpfen, legt er eine Karte seiner Wahl ab. Sobald alle Spieler eine Karte gespielt haben, wird geprüft, wer die stärkste Karte gespielt hat. Dieser Spieler erhält den Stich als Belohnung und legt ihn umgedreht vor sich zusammen mit eventuell bereits gewonnenen anderen Stichen ab.

**Welcher Spieler hat nun die stärkste Karte ausgespielt?** Wenn keine Trumpfkarte abgelegt wurde, kommt es auf die zuerst abgelegte Karte an. Diese legt die zu bekennende Farbe fest. Die Karte dieser Farbe mit dem höchsten Wert gewinnt den Stich. Falls eine Trumpfkarte ausgespielt wurde, gewinnt dieser Spieler den Stich. Sollten mehrere Trümpfe ausgespielt werden, gewinnt der Spieler mit dem stärksten Trumpf (höchste Nummer) den Stich.



Der Spieler, welcher den Stich gewonnen hat, eröffnet den nächsten Stich. Das Spiel geht weiter bis alle Karten ausgespielt wurden (Ausnahme unter "Vorhersage" weiter unten). Eine Runde ist abgeschlossen, wenn der letzte Stich ausgespielt wurde.

**Wichtig:** Die Spieler (ob Gegner oder Partner) dürfen während einer Runde nicht über ihr Blatt reden oder Vorschläge unterbreiten.

## SO WIRD GESPIELT

Dies sind die Regeln für ein Spiel mit vier Teilnehmern. Sollten ihr mit weniger Spielern spielen, findet ihr entsprechende Regeln am Ende dieser Anleitung.

Es gibt mehrere Schritte in einer kompletten Runde von Hasp:

- 1) Kartengeber bestimmen
- 2) Trumpf ansagen
- 3) Erste Karte ausspielen und eine Vorhersage treffen
- 4) Den Rest der Runde spielen
- 5) Eine neue Runde beginnen und Ende des Spiels

### 1) Kartengeber bestimmen

Wird mit vier Spielern gespielt, werden zwei 2er-Teams gebildet. Wir empfehlen, die Teams durch das zufällige Austeilen von Karten festzulegen. Sobald zwei Spieler eine Karte derselben Farbe erhalten, bilden diese ein Team und spielen gegen die beiden anderen. (Teams können auch aus freien Stücken gebildet werden, besonders wenn der Punktestand über mehrere Spiele hinweg weitergeführt werden soll.) Spieler desselben Teams sitzen sich gegenüber. Der Spieler, der die zweite, Team bildende Karte erhalten hat, ist gleichzeitig der Kartengeber. (Sollten sich die Teams frei gebildet haben, werden so lange Karten ausgeteilt, bis ein Spieler eine Dorf-Karte erhält. Dieser Spieler wird der Kartengeber.)

### 2) Trumpf ansagen

Der Kartengeber mischt die Karten und verteilt an jeden Spieler drei Karten. Der Spieler zur Linken des Kartengebers schaut seine Karten an und verkündet einen Trumpf oder keinen Trumpf. Denkt daran: Dorf-Karten sind immer Trumpf, d.h. selbst wenn dieser Spieler "Kein Trumpf" ankündigt, bleiben die Dorf-Karten Trümpfe. Das bedeutet dass dieser Spieler entscheidet, ob einer der anderen Farben (diejenigen der Kinder) ebenfalls Trumpf wird oder nicht.

### 3) Erste Karte ausspielen und eine Vorhersage treffen

Sobald der Spieler angekündigt hat, welcher der anderen Farben ebenfalls Trumpf wird oder "Kein Trumpf" verkündet, verteilt der Kartengeber weitere vier Karten an jeden Spieler. Der Spieler zur Linken des Kartengebers platziert nun einen Marker in der Mitte der Spieler und eröffnet danach den ersten Stich (der Marker fungiert als Erinnerung daran, dass die aktuelle Runde im Moment einen Punkt wert ist).

Vor dem Ausspielen der ersten Karte muss dieser Spieler nun eine Vorhersage treffen oder passen. Sobald er eine Vorhersage abgegeben oder gepasst hat, spielt er seine erste Karte. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn hat dieselbe Aufgabe: eine Vorhersage treffen oder passen und eine Karte spielen. Dies geht so weiter bis alle Spieler ihre Vorhersage getroffen oder gepasst und danach ihre erste Karte ausgespielt haben. Der erste Stich ist vorbei und wird von dem Spieler mit der stärksten Karte eingesammelt. Dieser Spieler beginnt den nächsten Stich. Sobald der zweite Stich ausgespielt wird, dürfen keine Vorhersagen mehr getroffen werden.

Spieler haben also nur während des ersten Stiches die Möglichkeit, für die Runde eine Vorhersage zu treffen. Dies sind die Vorhersagen, welche durch die Spieler getroffen werden können:

- **Geringer Fund:** der Spieler hat die 7 und die 8, welche er allen anderen zeigt. Dadurch wird der Wert der aktuellen Runde um einen Punkt erhöht.
- **Großer Fund:** der Spieler hat die 9, welche er allen anderen zeigt. Dadurch wird der Wert der aktuellen Runde um einen Punkt erhöht.
- **Alles finden\*:** der Spieler verkündet "alles finden", wenn er der Meinung ist, dass sein Team alle Stiche in dieser Runde gewinnen kann. Dadurch wird der Wert der aktuellen Runde um zwei Punkte erhöht.
- **Nichts finden\*:** der Spieler verkündet "nichts finden", wenn er der Meinung ist, dass sein Team keine Stiche in dieser Runde gewinnen kann. Dadurch wird der Wert der aktuellen Runde um zwei Punkte erhöht.
- **Passen:** der Spieler hat das Gefühl dass sein Blatt nicht stark genug ist, um zu gewinnen und möchte das Risiko vermeiden, den Wert der Runde zu erhöhen.
- **\*wichtiger Hinweis:** "alles finden" und "nichts finden" können nicht in derselben Runde vorhergesagt werden. Sobald ein Spieler eine dieser Vorhersagen getroffen hat, kann kein weiterer Spieler eines dieser beiden Ergebnisse vorherzusagen. Für jede getroffene Vorhersage fügen die Spieler entsprechend viele Marker in die Mitte. Dies soll als Erinnerung dienen, wie viel diese Runde nun wert ist. Der höchste Wert, den eine Runde einnehmen kann, ist fünf Punkte: ein Punkt ist der Grundwert, zu welchem jeweils ein Punkt für jeden "Geringeren Fund" oder "Großen Fund" hinzugefügt wird, und zwei Punkte für entweder "Alles finden" oder "Nichts finden".

### 4) Den Rest der Runde spielen

Nachdem die Vorhersagen getroffen wurden und der Wert der laufenden Runde festgelegt wurde, spielen die Spieler die restlichen Stiche wie oben erklärt regulär zu Ende. Am Ende des siebten Stiches zählen beide Teams die jeweiligen Punkte ihrer gewonnenen Stiche. Das Team mit den meisten Punkten erhält so viele Gewinnpunkte wie Marker in der Mitte liegen. Schreibt das Ergebnis auf den Ergebnisblock.

*Ausnahme: Falls einer der Spieler "Alles finden" oder "Nichts finden" vorhergesagt hatte und dieses Ereignis eintritt, müssen die Stiche nicht überprüft werden. Dieses Team hat automatisch gewonnen. Die Runde endet hingegen vorzeitig, wenn es das gegnerische Team schafft, diese Vorhersage zu durchkreuzen. D.h. falls Team A "Alles finden" vorhergesagt hatte, aber Team B einen einzigen Stich gewinnt, wird die Runde sofort beendet und Team B gewinnt so viele Punkte wie Marker in der Mitte liegen. Dasselbe gilt für "Nichts finden": falls Team A "Nichts finden" vorhergesagt, aber Team B es schafft, Team A einen einzigen Stich gewinnen zu lassen, wird die Runde sofort zugunsten von Team B beendet.*

Am Ende des Spiels sammeln die Spieler des gleichen Teams alle Karten die sie jeweils gewonnen haben, und rechnen alle Punkte zusammen. In diesem Beispiel haben **spieler 1 und 3 insgesamt 21 Punkte** gewonnen, **Spieler 2 und 4 jedoch 26 Punkte**. In der Mitte lagen 3 Marker: Team 2/4 schreibt sich im Block 3 Punkte gut.

### 5) Eine neue Runde beginnen und Ende des Spiels

Wenn eine Runde beendet ist, wird das Spiel mit dem Spieler fortgesetzt, der zuvor den Trumpf angesagt hatte. Dieser wird nun der Kartengeber, und der Spieler zu seiner Linken sagt den Trumpf an und eröffnet die Runde mit dem ersten Stich. Das Spiel geht so weiter, bis eines der beiden Teams zwölf Punkte erreicht und damit gewonnen hat.

Regeln für zwei oder drei Spieler:

- Alle Regeln bleiben unverändert, außer dass die Spieler nun nicht mehr in Teams sondern jeder für sich spielen. Dies sind zusätzliche Regeln:

#### Zwei Spieler:

- bevor die Karten gemischt werden, sortiert alle 1er und 2er aus und legt sie zurück in die Schachtel, da ihr sie nicht benötigen werdet.

- verteilt drei und danach fünf (statt vier) Karten

- nachdem acht Karten an jeden Spieler verteilt wurden, bleiben vier Karten übrig.

Legt diese beiseite ohne sie anzuschauen Ihr werdet sie diese Runde nicht mehr benötigen.

- sollten Spieler am Ende einer Runde gleich viel Punkte erzielt haben, verliert der Spieler, welcher den Trumpf angesagt hatte.

- wenn ihr eine neue Runde beginnt, fügt die vorher beiseite gelegten vier Karten wieder zum Kartenstapel hinzu und fangt wieder von Vorne an. Verteilt drei und dann fünf Karten an jeden Mitspieler und legt die übrig bleibenden Karten zur Seite.

- das Spiel geht so weiter, bis einer der Spieler zwölf Punkte erreicht.

#### Drei Spieler:

- bevor die Karten gemischt werden, sortiert alle 1er aus und legt sie in die Schachtel, da ihr diese Karten nicht benötigen werdet.

- verteilt sieben Karten an jeden Spieler. In einem drei Spieler-Spiel wird kein Trumpf angesagt.

- nachdem an jeden Spieler sieben Karten verteilt wurden, werden drei Karten übrig bleiben. Legt diese beiseite ohne sie anzuschauen. Deckt die oberste Karte auf, dies ist der Trumpf für diese Runde. Falls eine Dorf-Karte aufgedeckt wird, wird die Runde ohne Trumpf ausgespielt (Dorf-Karten bleiben aber weiterhin Trumpf). Anders werden die drei überzähligen Karten in dieser Runde nicht verwendet.

- sollten zwei Spieler am Ende der Runde gleich viele Punkte durch ihre Stiche gewonnen haben, erhalten beide Spieler die volle Punktzahl der Marker.

- falls alle drei Spieler gleichauf liegen und keine Vorhersagen getroffen worden sind, erhält niemand Gewinnpunkte.

- falls alle drei Spieler gleichauf liegen und Vorhersagen getroffen worden sind, erhält der Spieler die Gewinnpunkte, der keine Vorhersage getroffen hat.

- sobald ihr eine neue Runde beginnt, fügt die zuvor beiseite gelegten drei Karten wieder zum Kartenstapel hinzu und fangt von Vorne an. Verteilt sieben Karten an jeden Spieler, legt die übrig bleibenden drei Karten beiseite und deckt die oberste Karte auf, um den Trumpf für diese Runde zu bestimmen.

- das Spiel geht weiter bis einer der Spieler zwölf Punkte erzielt. Sollten zwei Spieler gleichzeitig 12 Punkte erhalten, dann wird so lange weiter gespielt, bis einer von ihnen mehr Punkte hat.