

KIRETM

In Kire, der Hauptstadt des Königreichs, vergehen die Jahre friedlich. Doch unter der scheinbaren Ruhe braut sich etwas zusammen. Dass das beliebte Herrscherpaar kinderlos geblieben ist, trägt nicht gerade zur Beruhigung bei, denn die verschiedenen Häuser buhlen um die Gunst des Klerus und der Zünfte, um sich Positionen für die zukünftige Thronfolge zu sichern. Die Dorfbewohner sprechen sogar von bevorstehenden Auseinandersetzungen zwischen den Adligen – ein Streit, der kein Geheimnis ist...

Kire ist vom klassischen spanischen Kartenspiel Mus inspiriert, das zwischen zwei Paaren gespielt wird. Kire kann jedoch von zwei bis fünf Spielern gleichermaßen gespielt werden. Wer zuerst zwei „Revoluten“ gewinnt, sichert sich das Spiel. Eine Revolte besteht im Wesentlichen darin, 20 oder mehr Punkte zu erreichen.



Spielaufbau

Zu Beginn wählt jeder Spieler eine Farbe und nimmt die entsprechenden Holzplättchen: 12 "Fässer" und zwei Scheiben. Eine Scheibe und 5 Fässer behält jeder Spieler, die restlichen 7 liegen in einem gemeinsamen Vorrat. Legen Sie die zweite Scheibe vor sich hin, damit die anderen Spieler die Farben der jeweils anderen erkennen können. Die Punkteplättchen (1 und 5) und die Plättchen für die "Revoltengewinner" (gekennzeichnet mit "R") kommen ebenfalls in den gemeinsamen Vorrat. Die vier Ortsplättchen – Dorf, Burg, Lager und Markt – werden zufällig in einer Reihe in der Tischmitte ausgelegt.

Kire kann je nach lokaler Gepflogenheit im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn gespielt werden. Der letzte Spieler (die sogenannte Endhand) teilt die Karten aus und hält den Stapel bei sich. Der jüngste Spieler ist zu Beginn der Endhand, mischt die Karten und teilt jedem Spieler vier Karten aus. Bei einem Wechsel der Spielleitung gibt die Endhand den Stapel an die Vorhand weiter, die nun der letzte Spieler ist, und so weiter.



Das Spiel wird in Runden gespielt, die jeweils aus drei Phasen bestehen: einer Abwurfphase, gefolgt von einer Bietphase und einer Auswertungsphase zur Punktevergabe und zum Zurücksetzen der Karten....



Abwurfphase

Der Vorspieler muss seine Holzscheibe auf ein Feld legen und kann dann entscheiden, ob er mit der Bietphase oder der Abwurfphase fortfahren möchte. Wählt der Vorspieler die Abwurfphase, dürfen alle Spieler eine Abwurfaktion durchführen. Diese wird verdeckt in Spielerreihenfolge ausgeführt, beginnend mit dem Vorspieler. Dieser muss mindestens eine Karte ablegen, maximal alle vier, und zieht so viele neue Karten nach, wie er abgelegt hat. Die übrigen Spieler können ebenfalls beliebig viele Karten ablegen, dürfen aber auch ihre Starthand behalten, wenn sie dies wünschen.

Nachdem alle Spieler ihre Karten abgelegt haben, wechselt die Hand (die Vorhand ist nun die Endhand*) und der Vorgang wiederholt sich: Der Vorhandspieler muss sein Plättchen auf ein Feld legen und kann dann entscheiden, ob er mit der Abwurfphase oder der Bietphase fortfährt usw. Wenn alle Spieler abgelegt haben und der Zug wieder beim Startspieler der Runde ankommt, geht es direkt mit der Bietphase weiter. *Der erste Spieler entscheidet, ob er Karten ablegt; wenn er dies tut rückt auf den letzten Platz vor.

Beispiel für die Abwurfphase.- Angenommen, die Spieler sind wie folgt an der Reihe: Ana (A), Bea (B), Carlos (C) und Daniel (D). (A) legt ihr Plättchen in das Dorf und kündigt eine Abwurfrunde an. Da sie die erste Spielerin ist, muss sie mindestens eine Karte ablegen. Sie entscheidet sich, zwei Karten abzulegen und zwei neue zu ziehen. Anschließend legt (B) eine Karte ab und zieht eine weitere. Dann erklärt (C), dass er seine Hand behält, während (D) alle seine Karten ablegt und vier neuen Karten zieht.

Sobald der Vorgang abgeschlossen ist, übergibt (D), der zuletzt an der Reihe war (und die Karten ausgeteilt hat), den Stapel an (A), der nun die Endhand hat. Bea ist nun die erste Spielerin. Sie platziert ihr Plättchen an einer beliebigen Stelle (kann dieselbe wie Ana sein) und entscheidet, ob eine weitere Abwurfrunde stattfindet (und der Vorgang wiederholt wird) oder ob sie zur Bietphase übergeht. Bea bemerkt, dass Carlos seine Hand behalten hat, und obwohl sie nicht die gewünschte Karte erhalten hat, will sie ihre Vorhandposition nicht riskieren*. Nachdem sie ihre Holzscheibe im Lager platziert hat, beschließt sie, die Abwurfphase zu beenden und zur Bietphase überzugehen.

*Wir werden sehen, dass die Zugreihenfolge wichtig ist, da sie bei Gleichstand in der Auswertungsphase entscheidet.



Bietphase

Dies ist die Kernphase des Spiels, in der die Spieler um die Kontrolle über die vier Ortsplättchen bieten. Die Phase wird für jedes Ortsplättchen in der Reihenfolge ihrer Anordnung auf dem Tisch abgespielt, wobei sich der folgende Ablauf wiederholt: Beginnend mit der Vorhand kann jeder Spieler reihum entweder passen oder mit einem oder mehreren „Fässern“ aus seinem persönlichen Vorrat bieten und diese Fässer zur Kennzeichnung auf das Ortsplättchen legen.

In seinem Zug kann ein Spieler passen oder bieten, wobei der Betrag immer mindestens dem bisherigen Höchsteinsatz entspricht. Die Fässer bleiben auf dem Ortsplättchen liegen. Erhöht ein Spieler den Einsatz, beginnt der Zyklus von Neuem. Spieler, die gepasst haben, können wieder einsteigen und in ihrem Zug mitgehen oder erhöhen, wobei sie immer in Zugreihenfolge sprechen.

Das Setzen um ein Ortsplättchen endet, sobald der Spieler mit dem höchsten Einsatz wieder an der Reihe ist. Die anderen Spieler haben entweder gepasst oder sind mitgegangen. Anschließend geht es zum nächsten Ortsplättchen und der Vorgang wiederholt sich. Sobald auf alle vier Ortsplättchen geboten wurde, werden die Karten aufgedeckt, um festzustellen, wer die Punkte für das jeweilige Ortsplättchen gewonnen hat.

Fässer während der Gebotsphase kaufen.- Während der Gebotsphase können Sie Fässer aus dem Vorrat kaufen, um ein erhöhtes Gebot auszugleichen. In diesem Fall zahlen Sie für jedes Fass, das Sie aus dem Vorrat nehmen und direkt dem entsprechenden Feld zuweisen, einen Punkt. Beachten Sie, dass Sie in dieser Phase keine Fässer kaufen können, um ein Gebot zu erhöhen, sondern nur, um es auszugleichen. Wir werden später sehen, wie Sie am Ende der Runde weitere Fässer erhalten. Denken Sie außerdem an Ihr Limit von 12 Fässern bei der Verteilung Ihrer Wetten!

Beispiel einer Bietphase.- Angenommen, die Spieler sind der Reihe nach Ana (A), Bea (B), Carlos (C) und Daniel (D) und bieten für das erste Feld. (A) bietet ein Fass für das Feld, (B) und (C) passen, aber (D) bietet zwei Fässer. (A) ist wieder an der Reihe und bietet gleich viel wie (D). (B) passt, aber (C) beschließt, erneut zu bieten und erhöht sein Gebot auf drei. (D) bietet gleich viel, hat aber keine Fässer mehr und muss daher einen Punkt ausgeben, um ein Fass aus dem Vorrat zu holen und gleich viel wie (C) zu bieten. (A) ist wieder an der Reihe, zieht sein Gebot zurück und erreicht erneut (B), sodass der Einsatz wieder bei drei liegt. Am Ende der Runde wird entschieden, wer die Punkte zwischen (C) und (D) gewinnt, nachdem die Spieler für die drei verbleibenden Felder geboten haben.



Auswertung und Punktevergabe

Nach der Gebotsphase erhält der Spieler mit den meisten Fässern auf dem jeweiligen Feld folgende Punkte:

- 1 oder 2 Punkte, abhängig vom Basiswert des Feldes (ein Punkt auf dem Markt oder im Dorf, zwei auf der Burg oder im Lager)
- + 1 Punkt für jede Scheibe auf dem Feld (von jedem Spieler)
- + 1 Punkt für jedes Fass des nächsthöheren (oder gleichwertigen) Einsatzes

Bei zwei oder mehr übereinstimmenden Wetten gewinnt die beste Hand die Punkte. Allerdings hat jedes Ortsplättchen unterschiedliche Kriterien zur Bestimmung der Gewinnerhand. Und zwar folgendermaßen:



In der Burg gewinnt die Hand mit der höchsten Karte. Bei Gleichstand werden die folgenden Karten in absteigender Reihenfolge verglichen. Sind die vier Karten beider Hände gleichwertig, gewinnt der Spieler, der in der Zugreihenfolge beginnt.



Im Dorf verhält es sich genau umgekehrt: Die Hand mit der niedrigsten Karte (mindestens 1) gewinnt. – Bei Gleichstand der niedrigsten Karte werden die folgenden Karten in aufsteigender Reihenfolge verglichen, und wie zuvor entscheidet die Spielreihenfolge bei gleichwertigen Händen.



Auf dem Markt vergleichen wir aufsteigende Kombinationen aus Paaren, Doppelpaaren, Drillingen oder Vierlingen.

Zum Beispiel: Ein Drilling beliebiger Wertigkeit schlägt Doppelpaare beliebiger Wertigkeit, während ein Vierling gegen jeden Drilling gewinnt usw.

Die höchste Hand ist vier Neunen (da es nur zwei Zehnen im Deck gibt), dann vier Achten usw.

Beim Vergleich von Doppelpaaren gewinnt die Hand mit dem Paar des höheren Wertes. Das Paar mit dem niedrigeren Wert wird nur bei Gleichstand zwischen dem Paar mit dem höchsten Wert berücksichtigt. Karten, die kein Paar oder Drilling bilden, zählen nicht zur Auflösung eines Gleichstands. Wie immer entscheidet bei Gleichstand die Zugreihenfolge der Spieler.



Im Lager zählt nicht der Kartenwert; stattdessen bestimmt die Anzahl der Faustsymbole oben auf dem Stapel die Stärke der Karten. Die Hand mit der höchsten Gesamtstärke (den meisten Faustsymbolen) gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet die Zugreihenfolge, was im Lager besonders wichtig ist, da Gleichstände dort häufig vorkommen.

Außerdem gibt es im Lager noch etwas zu beachten: Die meisten Karten mit einem Stärkewert gehören zu einem Haus erkennbar am Schildsymbol in der oberen rechten Ecke. Die Stärke dieser Karten addiert sich nur, wenn sie demselben Haus angehören (erkennbar an der Farbe der Faustsymbole). Es gibt vier Häuser: Rot, Grün, Gelb und Blau, und jedes Haus hat vier Karten: Adelige (9), Ritter (7), Knappe (5) und Krieger (3).

Zum Beispiel: Eine Hand bestehend aus einer roten 9, einer blauen 9, einer blauen 7 und einer 6; sie hat dank der Stärke des blauen Adels und des Ritters eine Stärke von fünf; der rote Adel zählt nicht, da das Haus mit den meisten Fäusten das blaue ist

Karten mit grauen Fäusten (die 10er und die 0) erhöhen die Stärke eines beliebigen Hauses auf der Hand um diese Fäuste. Der Knappe (Karte mit dem Wert 5) erhöht die Stärke anderer Karten seines Hauses um 2 oder die eines beliebigen anderen Hauses um 1.



Rundenende

Erreicht oder überschreitet ein Spieler während der Auswertungsphase 20 Punkte, gewinnt er sofort die Revolte (und das Spiel, falls es seine zweite Revolte ist). Andernfalls endet die Runde nach der Wertung der vier Ortsplättchen und die nächsten Schritte werden ausgeführt...

- Alle Fässer auf den Ortsplättchen wandern in den allgemeinen Vorrat, und die Plättchen werden an ihre Spieler zurückgegeben.

- Anschließend holt sich jeder Spieler der Reihe nach 3 seiner Fässer aus dem Vorrat zurück und kann zusätzlich Fässer „kaufen“ – zwei Fässer pro ausgegebenem Punkt.

Beispiel: Gibt man zwei Punkte aus, erhält man 7 Fässer zurück: die 3 Basisfässer + 4 zusätzliche.

- Zum Schluss wird der Spieler, der den ersten Zug hatte, zum letzten Spieler, nimmt den Kartenstapel auf, mischt ihn neu und teilt jedem Spieler 4 Karten aus. Eine neue Runde beginnt.



Ende einer Revolte

Hat jemand die Revolte gewonnen, aber nicht das Spiel, werden alle Punkte und Fässer in den Vorrat zurückgelegt.

Anschließend nimmt jeder Spieler wie zu Beginn des Spiels 5 Fässer (zusätzlich zu seiner Spielscheibe), und die vier Ortsplättchen werden zufällig neu angeordnet. Dann beginnt eine neue Runde. Der Gewinner der Revolte erhält einen Siegermarker ("R") und beginnt die nächste Runde als Endspieler.



Beschreibung der Karten

Kires Deck besteht aus vierzig Karten mit Werten von 0 bis 10. Die meisten Werte sind viermal vorhanden, andere sechsmal, und zwei Karten existieren nur einmal. Einige Karten haben zudem Spezialeffekte oder einen Stärkewert (Faust-Symbole). Die Kartenverteilung und weitere Details folgen...

2 x (10).- König und Königin; Sie sind nicht nur die wertvollsten Karten, sondern verleihen jedem Haus einen Stärkepunkt.

4 x (9).- Adlige; je einer für jedes Haus. Sie erhöhen die Stärke ihres Hauses um zwei.

4 x (8|2).- Mönche; Sie haben im Schloss oder auf dem Markt einen Wert von 8 und in der Stadt von 2.

4 x (7).- Ritter; je einer für jedes Haus. Sie erhöhen die Stärke ihres Hauses um drei.

6 x (6).- Händler; jeder Händler auf deiner Hand erhöht den Wert deiner höchsten Karte im Schloss um +1.

4 x (5).- Knappen; je einer für jedes Haus. Sie erhöhen die Stärke ihres Hauses um zwei oder einen allgemeinen Stärkepunkt.

6 x (4).- Dorfbewohner; am Ende der Runde erhältst du für jeden Dorfbewohner auf deiner Hand ein zusätzliches Fass.

4 x (3).- Lanzenreiter; je einer für jedes Haus. Sie erhöhen die Stärke ihres Hauses um drei.

4 x (1).- Bauarbeiter; sie haben keinen Spezialeffekt, aber ihr Wert von 1 macht sie sehr gut geeignet, um im Dorf Punkte zu sammeln.

1 x (0).- Gesetzloser; er bringt zwei allgemeine Stärkepunkte, ist aber an keinem anderen Ort nützlich, da der Mindestwert im Dorf 1 beträgt.

1 x (*).- Hexe; kopiere den Wert einer beliebigen der anderen drei Karten in deiner Hand. Beachte, dass die Hexe keine Jokerkarte im üblichen Sinne ist, da sie keinen Wert annehmen kann, den du nicht auf der Hand hast.



Ausscheidungsmodus

Dieser Abschnitt beschreibt einen wettbewerbsorientierten Spielmodus, der sich für Meisterschaften oder Gruppen eignet, in denen mehr Wettkampf erwünscht ist. Der Vorteil dieses Modus liegt darin, dass die Aktionen unerfahrener oder leichtsinniger Spieler das Spielgeschehen weniger stark beeinflussen als im Standardmodus. Das Spielprinzip ist genau wie beschrieben, nur dass in diesem Fall der Spieler mit den wenigsten Punkten am Ende jeder Revolte ausscheidet.

Die Revolte endet ebenfalls in der Runde, in der ein Spieler 20 oder mehr Punkte erreicht. Anders als im Standardspiel geht es jedoch nicht sofort zur nächsten Revolte über, sondern man wertet die verbleibenden Felder weiter. Spieler, die auch an den folgenden Orten 20 oder mehr Punkte erreichen, sind „sicher“ und spielen weiter. Nachdem alle Felder gewertet wurden, scheidet der Spieler mit den wenigsten Punkten (oder derjenige, der als Letzter 20 Punkte erreicht hat) aus. So verringert sich die Anzahl der Teilnehmer am Ende jeder Revolte um einen, bis in einer letzten Runde nur noch zwei Spieler gegeneinander antreten, sofern das Spiel nicht vorher bereits beendet wurde.

Beispiel für den Wettkampfmodus.- Angenommen, die Spieler heißen Ana (A), Bea (B), Carlos (C) und Daniel (D) und haben alle 17 Punkte. Ana (A) gewinnt das erste Feld und erhält 3 Punkte, womit sie die Revolte gewinnt. Da es nicht ihr zweiter Sieg ist, geht das Spiel mit einer neuen Revolte weiter. Zuvor muss jedoch ermittelt werden, wer ausscheidet. Dazu wird das zweite Feld gewertet. Da hier niemand gesetzt hat, geht es mit dem dritten Feld weiter, das Bea gewinnt, aber nur 2 Punkte erhält. Schließlich gewinnt Carlos das vierte Feld und erhält 5 Punkte, sodass er insgesamt 22 Punkte hat und somit "sicher" ist. Am Ende der Wertungsphase hat Bea 19 Punkte und Daniel mit 17 Punkten muss das Spiel verlassen.

Mitwirkende

Spieldesign : Jaime Iscar Gallego

Illustrationen: María Ballesteros

© 2026 CRISCAR EDITIONS

Alle Rechte vorbehalten

www.criscareditons.com

