



Chislaine van den Bulk • Kristel Kleijer • Kathalijn Vergeer

D



GOCKOLA



Ein tierisch schnelles Kartenspiel

für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren • Piatnik Spiel Nr. 658402

© 2015 999 Games b.v., Niederlande

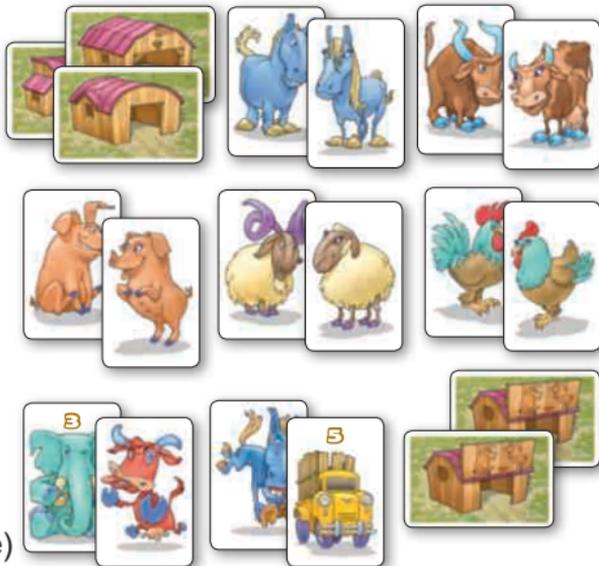
Deutsch/Ungarisch/Tschechisch/Slowakische Ausgabe:

© 2016 Piatnik, Wien • Printed in EU

Da ist ganz schön was los auf Bauer Hans Hof! Alles könnte so friedlich sein, käme es nicht dauernd zu einem Gerangel in den Ställen. Solange sich in jedem Stall nur ein Männchen mit einem oder mehreren Weibchen der gleichen Art versammelt hat, ist ja alles fein. Doch wehe, wenn ein zweites Männchen den Stall betritt! Dann geht es heiß her! Zudem tragen wahnsinnige Kühe, verrückte Pferde und Elefanten auch nichts zu einer heimeligen Atmosphäre bei!

Spielinhalt:

- 106 Spielkarten:
- 20 Ställe, 4 Hengste,
- 7 Stuten, 4 Stiere,
- 7 Kühe, 5 Eber,
- 10 Säue, 5 Böcke,
- 10 Schafe, 6 Hähne,
- 12 Hennen,
- 3 Elefanten,
- 2 wahnsinnige Kühe,
- 2 verrückte Pferde,
- 7 Transporter,
- 2 besondere Ställe
(für die Bonusvariante)



1 Spielanleitung

www.piatnik.com



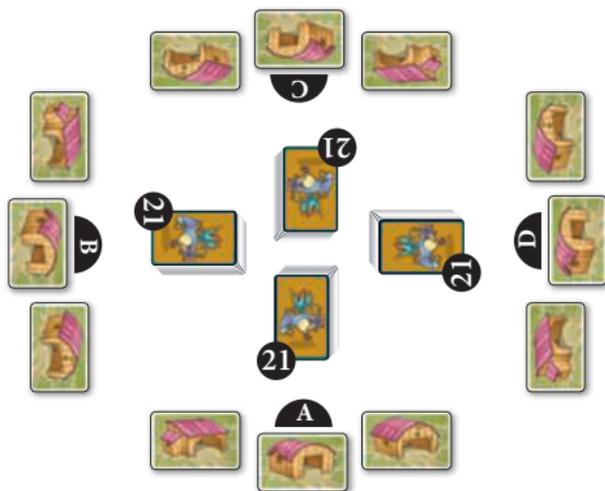
Spielziel:

Ziel ist, als Erster 5 Ställe mit Tieren je einer Art zu füllen. Doch Achtung: Es darf sich immer nur ein Männchen mit mindestens einem Weibchen seiner Art in einem Stall befinden!

Spielvorbereitung:

-  Jeder Spieler bekommt 3 Ställe und legt diese offen vor sich ab. Die übrigen Ställe kommen vorerst zurück in die Schachtel. *Anmerkung:* Die 2 besonderen Ställe werden ausschließlich für die Bonusvariante benötigt.
-  Bei einem Spiel mit 2 oder 3 Spielern müssen vor Spielbeginn alle Karten mit dem Symbol  aussortiert werden. Diese kommen zurück in die Schachtel. Bei einem Spiel mit 4 Spielern werden alle Karten benötigt. Die Karten werden gut gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt.
-  Jeder Spieler legt seine Karten als verdeckten Stapel vor sich ab, ohne sich die Karten anzusehen.

Startaufstellung
bei einem
Spiel zu viert



Spielablauf:

Es spielen immer alle Spieler gleichzeitig! Ein Spielzug läuft immer wie folgt ab:

1. Karten ausspielen
2. Karten schnappen & ablegen

1. Karten ausspielen:

Alle Spieler decken gleichzeitig die oberste Karte ihres verdeckten Stapels auf und legen sie offen in die Mitte des Tisches, gut erreichbar für jeden. Beim Aufdecken ist darauf zu achten, dass die eigene Karte so aufgedeckt wird, dass sie zuerst die anderen Spieler sehen.

2. Karten schnappen & ablegen:

Jetzt darf jeder Spieler so schnell wie möglich eine beliebige der soeben aufgedeckten Karten schnappen. Die geschnappte Karte darf sofort abgelegt werden – es muss nicht auf die anderen gewartet werden. Dabei gilt:

-  Es darf nur mit einer Hand gespielt werden!
-  Wird eine offen ausliegende Karte berührt, gilt diese als geschnappt und muss genommen werden, auch wenn es nicht vorteilhaft ist.
-  Jeder Spieler muss eine aufgedeckte Karte nehmen. Der langsamste Spieler erhält dann somit die Karte, die übriggeblieben ist.
-  Alle Karten müssen immer abgelegt werden. Kann ein Spieler seine Karte nicht ablegen, wandert diese auf den Ablagestapel.
-  Eine einmal abgelegte Karte darf nicht mehr zurückgenommen bzw. umgelegt werden.

Je nachdem, welche Karte sich ein Spieler geschnappt hat, darf er sie wie folgt ablegen:

Gewöhnliche Tiere (Hengst, Stute, Stier, Kuh, Eber, Sau, Bock, Schaf, Hahn, Henne)

Schnappt sich ein Spieler ein gewöhnliches Tier, MUSS er dieses in einen eigenen leeren Stall oder in einen eigenen Stall mit Tieren derselben Art legen. Dabei gilt,

-  In einem Stall darf sich nur genau ein Männchen zusammen mit einem oder mehreren Weibchen befinden. **Nur dann ist ein Stall gültig.**

-  In einem Stall dürfen sich ausschließlich Tiere derselben Art befinden. Es ist erlaubt, mehrere Ställe mit derselben Tierart zu füllen, aber nur dann, wenn das erste Tier, das in den neuen Stall kommt, ein Männchen ist.
-  Tiere, die sich in einem Stall befinden, können nicht mehr daraus weggenommen werden (Ausnahme: mit dem Transporter).

Kann das Tier nicht in einen eigenen Stall gelegt werden, weil schon alle Ställe mit Tieren anderer Arten befüllt sind, legt der Spieler die Karte auf den Ablagestapel. Aber Achtung: Schnappt sich ein Spieler aus Versehen ein männliches Tier, das im Stall derselben Art schon vorkommt und alle anderen Ställe auch schon besetzt sind, darf er dieses NICHT auf den Ablagestapel legen. Die Karte muss in den Stall zum anderen Männchen dazugelegt werden und es kommt zu einem

AUFRUHR IM STALL. Ein Stall in Aufruhr ist ungültig und es gibt dafür bei der Abrechnung keine Punkte. Befinden sich also 2 oder mehr Männchen derselben Art in einem Stall, kann diese Situation nur gelöst werden, wenn entweder der Transporter, die wahnsinnige Kuh (im Kuhstall) oder das verrückte Pferd (im Pferdestall) eingesetzt werden (siehe dazu die entsprechenden Abschnitte).

Wahnsinnige Kühe

Schnappt sich ein Spieler eine wahnsinnige Kuh, MUSS er diese in einen Kuhstall eines Mitspielers legen. Der Spieler darf die wahnsinnige Kuh auch in einen eigenen Kuhstall, in dem sich mehr als 1 Stier befindet, legen, um einen Aufruhr aufzulösen. Die wahnsinnige Kuh steckt alle Stiere und Kühe im betreffenden Stall an und alle Tiere, die sich in diesem Stall befinden (inklusive der wahnsinnigen Kuh) kommen auf den Ablagestapel. Danach ist der Stall wieder leer und kann mit anderen Tieren gefüllt werden.

Hat keiner der Mitspieler einen Kuhstall und möchte der Spieler die Karte nicht in einen eigenen Kuhstall legen, darf er sie auf den Ablagestapel legen.

Verrückte Pferde

Es gilt dieselbe Vorgangsweise wie bei den wahnsinnigen Kühen, nur in fremden oder eigenen Pferdeställen. Das verrückte Pferd macht die anderen Pferde ebenfalls verrückt und alle betroffenen Tiere kommen auf den Ablagestapel.

Elefanten

Schnappt sich ein Spieler einen Elefanten, MUSS er diesen in einen leeren Stall eines Mitspielers legen. Ein Stall mit einem Elefanten ist voll belegt, somit für andere Tiere tabu und damit ungültig. Ein Elefant kann ausschließlich mit einem Transporter weggebracht werden. Hat kein Mitspieler mehr einen leeren Stall, kommt der Elefant auf den Ablagestapel.

Die Zahl auf der Karte kommt nur dann zu tragen, wenn mehr als ein Elefant bzw. zusätzlich zu einem Elefanten auch ein oder mehrere Transporter aufgedeckt werden. Dann kann es möglicherweise zu einer Pattsituation kommen. In diesem Fall gibt die Zahl auf der Karte an, welche Karte zuerst gespielt werden muss, beginnend mit dem niedrigsten Wert.

***Beispiel:** Spieler A schnappt sich einen Elefanten und Spieler B einen Transporter. Weil Spieler B einen ausgespielten Elefanten noch verschieben kann, möchte Spieler A warten, bis Spieler B seine Karte zuerst ausgespielt hat. Spieler B möchte aber auch abwarten. Nun kommen die Zahlen auf den Karten ins Spiel: Der Elefant hat die Zahl 3, der Transporter die 6. Daher muss Spieler A den Elefanten zuerst ausspielen.*



Transporter

Schnappt sich ein Spieler einen Transporter, darf er ein Tier nach Wahl (aus einem eigenen oder einem fremden Stall) in einen anderen Stall verfrachten oder auf den Ablagestapel transportieren. Dabei müssen jedoch die Spielregeln befolgt werden, z.B. ein Elefant darf nur in einen leeren Stall versetzt werden und gewöhnliche Tiere dürfen nur in Ställe mit Tieren derselben Art gebracht werden. *Anmerkung:* Transporter sind die einzige Möglichkeit, einen Elefanten loszuwerden oder gewöhnliche Tiere in Ställe der Mitspieler zu verfrachten!

Auch die Karten mit Transporter zeigen eine Zahl. Diese kommt, wie schon zuvor bei den Elefanten beschrieben, nur dann zu tragen, wenn mehr als ein Transporter oder zusätzlich zu einem Transporter auch ein oder mehrere Elefanten aufgedeckt werden. Dann kann es auch hier möglicherweise zu einer Pattsituation kommen.

Sobald jeder Spieler seine Karte abgelegt hat, werden die nächsten Karten von den verdeckten Stapeln aufgedeckt und in die Mitte gelegt usw.

Ende einer Runde:

Eine Runde ist zu Ende, wenn

- a) ein oder mehrere Spieler bekannt geben, dass alle ihre Ställe voll und gültig sind, ODER
- b) alle Karten von den verdeckten Stapeln ausgespielt sind.

Der Spieler, der als erster bekannt gibt, dass alle seine Ställe voll und gültig sind, gewinnt die Runde. Geben mehrere Spieler bekannt, dass ihre Ställe voll sind, gewinnt derjenige die Runde, dessen Ställe mehr Punkte bringen (siehe Wertung).

Anmerkung: Ein Spieler kann eine Runde nur dann gewinnen, wenn in dem Moment, in dem er das Ende bekannt gibt, auch alle seine Ställe gültig sind. Ruft der Spieler das Ende aus, nachdem

ein Mitspieler z.B. mit einem Transporter ein männliches Tier aus einem seiner Ställe entfernt hat, hat er die Runde (noch) nicht gewonnen.

Hat es kein Spieler geschafft, alle seine Ställe gültig zu füllen, noch bevor alle Karten von den verdeckten Karten ausgespielt sind, gewinnt der Spieler die Runde, dessen Ställe die meisten Punkte bringen (siehe Wertung).

Der Gewinner einer Runde erhält einen weiteren leeren Stall aus der Schachtel. Gibt es mehrere Gewinner einer Runde, erhält jeder von ihnen einen weiteren leeren Stall.

Wertung:

Für die Tiere in den Ställen gibt es folgende Punkte:

Aufruhr im Stall:	keine Punkte für die Tiere in diesem Stall
Hengst oder Stute:	je 4 Punkte
Stier oder Kuh:	je 3 Punkte
Eber oder Sau:	je 2 Punkte
Bock oder Schaf:	je 2 Punkte
Hahn oder Henne:	je 1 Punkt
Elefant:	0 Punkte
Gültiger Stall:	je 2 Punkte Extra

Spielende:

Der Spieler, der als Erster 5 Ställe gültig gefüllt hat, hat das Spiel gewonnen!

Bonusvariante:

Der Spieler, der als Erster einen 5. Stall gewinnt, bekommt statt einem gewöhnlichen Stall einen der beiden besonderen Ställe. Dasselbe gilt auch für den zweiten Spieler, der einen 5. Stall gewinnt.

Die besonderen Ställe sind nur dann gültig gefüllt, wenn sich darin die Tierart befindet, die auf dem Stall abgebildet ist. Bei der Abrechnung zählen in den besonderen Ställen nur Tiere der richtigen Art Punkte.

Kurzvariante:

Es ist auch möglich, das Spiel nach der ersten Runde zu beenden. Dann gewinnt der Spieler, der als erster 3 Ställe gültig gefüllt hat.

Wenn Sie zu „Gockola“ noch Fragen und Anregungen haben,
wenden Sie sich bitte an
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

www.piatnik.com

