

König Kobra

Ein Kartenspiel mit Biss
für 2 - 4 Schlangenfans von 6 - 99 Jahren.

Spielidee: Christoph Cantzler & Anja Wrede

Illustration: Sebastian Coenen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Viel Geschick und etwas Glück braucht ihr auf dieser Expedition! Wer es schafft, besonders viele und lange Giftschlangen zu fangen, wird König Kobra genannt.

Spielinhalt

- 1 Schlangenarmband
- 54 Schlangenkarten
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Jeder versucht, aus gleich farbigen Karten Kobras zu legen. Je länger die gelegte Kobra ist, desto mehr Punkte zählt sie. Wer am Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Mischt die Karten und teilt jedem Spieler fünf Karten verdeckt aus. Jeder nimmt seine Karten auf die Hand. Alle übrigen Karten legt ihr als verdeckten Vorratsstapel in die Tischmitte. Haltet das Schlangenarmband bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Der Spieler mit den spitzesten Zähnen beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler.

Du musst mindestens eine Karte spielen und darfst eine oder mehrere der folgenden Aktionen durchführen und beliebig oft wiederholen.

- **Eine Schlange beginnen:**

Mit einer Kopf- oder Körperkarte, deren Farbe nicht in der Tischmitte liegt, kannst du eine neue Schlange beginnen. Es darf immer nur eine Schlange je Farbe auf dem Tisch liegen.

- **Eine Schlange verlängern:**

Eine begonnene Schlange darfst du mit einer Karte derselben Farbe verlängern. Aber Vorsicht! Liegt bereits eine Kopfkarte aus, darfst du keine zweite Kopfkarte anlegen.



- **Eine Schlange fangen:**

Eine Schlange mit einer Kopfkarte und mindestens zwei Körperkarten darfst du sofort fangen. Nimm alle Karten der Schlange und lege sie offen vor dir ab. Sie sind jetzt deine Beute.

Wer die erste Kobra fängt, erhält das Schlangenarmband. Wer danach eine gleich lange oder längere Kobra fängt, übernimmt das Schlangenarmband von seinem Mitspieler.

Aufgepasst!

- Eine Schlange kann bis zu 6 Körperkarten haben.
- Mit etwas Glück kannst du während eines Zuges eine Schlange beginnen und so oft verlängern, bis du sie fangen darfst.
- In einer Runde kannst du auch mehrere Schlangen fangen.
- Kannst du keine Karte spielen, musst du eine deiner Handkarten zurück in die Verpackung legen.

Am Ende deiner Aktionen ziehst du so viele Karten vom Vorratsstapel, bis du fünf Handkarten besitzt. Ist der Vorratsstapel aufgebraucht, kann keine Karte mehr nachgezogen werden. Der nächste Spieler ist an der Reihe und das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Spieler ihre letzte Karte gelegt haben. Jetzt zählt jeder die Karten seiner gefangenen Schlangen. Jede Karte zählt einen Punkt. Der Spieler, der am Spielende das Schlangenarmband besitzt, erhält zusätzlich fünf Punkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel und darf sich ab sofort „König Kobra“ nennen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

King Cobra

A game of cards with bite
for 2 to 4 snake freaks ages 6-99.

Authors: Christoph Cantzler & Anja Wrede
Illustrations: Sebastian Coenen
Length of the game: approx. 10 minutes

All you need for this expedition is lots of skill and a bit of luck! Whoever is able to catch the most and more especially the longest snakes will be King Cobra.

Contents

- 1 snake bracelet
- 54 snake cards
- Set of game instructions

Aim of the game

The players try to lay out Cobra cards of the same color. The longer the Cobra snake of cards you build, the more points it scores. Whoever has the most points at the end, wins the game.

Preparation of the game

Shuffle the cards and deal five cards face down to every player. The players take the cards in their hand and the rest of the cards are put in a pile, face down, in the center of the table. Get the snake bracelet ready.

How to play

Play in a clockwise direction.

The player with the sharpest teeth starts. If you cannot agree, the oldest player starts.

You have to play at least one card. There are various options of what you can do and you can repeat them as many times as you like.

- **Start arranging a snake:**

You can start a new snake with a card showing the head or the body of a snake, if that color isn't already on the table. Only one color of snake can be on the table at any time.

- **Lengthen a snake:**

A snake can be lengthened by a card of the same color. But watch out: If there is already a head card, no second head can be added.



- **Catch a snake:**

A snake with a head card and at least two body cards can be caught. Collect the cards and place them face up in front of you. They are your booty.

Whoever catches the first cobra, gets the snake bracelet.
Whoever later on catches a cobra of the same length or longer, takes over the snake bracelet.

Watch out!

- A snake can be composed of up to 6 body cards.
- With a bit of luck you can start a snake and lengthen it within your turn as many times as it is needed for you to catch it.
- Within your turn you can catch more than one snake.
- If you can not play any card, you have to return back to the game box one of the cards you hold in your hands.

At the end of your turn you draw as many cards from the extra pile until you have five cards again. If there are no more cards in the pile, no more cards can be taken. It's the turn of the next player to continue the game as described.

End of the game

The game ends when all players have placed their last card. Each player counts the cards of the snakes they caught. Each card scores one point. The player who is left with the snake bracelet gets 5 additional points.

The player with the most points wins the game and may call themselves from now on "King Cobra". In the event of a draw there are various winners.

Le roi des cobras

Un jeu de cartes pour
2 à 4 fans de serpents, de 6 à 99 ans.

Idée : Christoph Cantzler & Anja Wrede
Illustration : Sebastian Coenen
Durée de la partie : env. 10 minutes

Voilà une expédition qui va demander beaucoup d'adresse et un peu de chance ! Celui qui réussira à attraper beaucoup de grands serpents deviendra le roi des cobras.

Contenu

- 1 un bracelet-serpent
- 54 cartes de serpents
- 1 règle du jeu

But du jeu

Chacun essaye de former des cobras en posant des cartes de la même couleur. Plus le cobra est long plus il rapporte de points. Celui qui a le plus de points à la fin de la partie gagne.

Préparatifs

Mélanger les cartes et en distribuer cinq par joueur, faces cachées. Chaque joueur prend les cartes dans une main. Empiler les cartes restantes au milieu de la table, faces cachées. Préparer le bracelet-serpent.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a les dents les plus pointues commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

Tu dois jouer au moins une carte et peux réaliser une ou plusieurs des actions suivantes et les répéter autant de fois que tu veux.

- **Commencer un serpent :**

Tu peux commencer un nouveau serpent en posant une carte représentant une tête ou un corps, dont la couleur n'est pas posée sur la table. Il ne doit toujours y avoir qu'un seul serpent d'une couleur sur la table.

- **Compléter un serpent :**

Tu as le droit de compléter un serpent commencé en posant une carte de la même couleur. Mais attention : si une carte de tête est déjà posée, tu n'as pas le droit d'en poser une deuxième.



- **Attraper un serpent :**

Quand un serpent a une carte de tête et au moins deux cartes de corps, tu as le droit de l'attraper. Prends toutes les cartes formant le serpent et pose-les devant toi, faces visibles. Elles représentent ton butin.

Celui qui attrape le premier cobra prend le bracelet-serpent. Le joueur suivant qui attrapera un cobra de la même longueur ou un cobra plus long prend le bracelet-serpent à ce joueur.

Attention !

- Un serpent peut avoir jusqu'à 6 cartes de corps.
- Si tu as de la chance quand c'est ton tour, tu peux commencer un serpent, le compléter autant de fois que tu veux et ensuite l'attraper.
- Tu peux commencer plusieurs serpents pendant un tour.
- Si tu ne peux pas poser de carte, tu dois en remettre une de ton jeu dans la boîte.

Quand tu as fini ces actions, tu prends autant de cartes de la réserve pour en avoir de nouveau cinq dans ton jeu. Si la pile est épuisée, on ne pioche plus. C'est au tour du joueur suivant, qui joue comme décrit plus haut.

Fin de la partie

La partie est terminée quand tous les joueurs ont posé leur dernière carte.

Chacun compte les cartes des serpents qu'il a récupérées. Chaque carte compte un point. Le joueur qui a le bracelet-serpent/le serpent obtient en plus cinq points.

Celui qui a le plus de points gagne la partie : c'est lui le roi des cobras. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

Koning Cobra

Een bijtgraag kaartspel
voor 2 - 4 slangenfans van 6 - 99 jaar.

Spelidee: Christoph Cantzler & Anja Wrede
Illustraties: Sebastian Coenen
Speelduur: ca. 10 minuten

Behendigheid en een beetje geluk zijn op deze expeditie onmisbaar! Wie erin slaagt om zo veel en zo lang mogelijke gifslangen te vangen, wordt koning Cobra.

Spelinhoud

- 1 slangenarmband
- 54 slangenkaarten
- spelregels

Doel van het spel

Elke speler probeert om met kaarten in dezelfde kleur, cobra's uit te leggen. Hoe langer de cobra, hoe meer punten hij waard is. Wie aan het einde de meeste punten heeft, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Schud de kaarten en deel aan alle spelers vijf verdekte kaarten uit. Iedereen neemt zijn kaarten in zijn hand. Alle overige kaarten leggen jullie op een verdekte stapel in het midden van de tafel. Leg de slangenarmband klaar.

Spelverloop

Er wordt klokgewijs om de beurt gespeeld.

De speler met de spitste tanden begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler.

Je moet altijd ten minste één kaart uitspelen en één of meer van de volgende handelingen uitvoeren en net zo vaak herhalen als je wilt.

- **Een slang beginnen:**

Met een kop- of rompkkaart waarvan de kleur niet in het midden van de tafel ligt, kan je een nieuwe slang beginnen. Er mag nooit meer dan één slang van een bepaalde kleur op tafel liggen.

- **Een slang verlengen:**

Een reeds begonnen slang mag je met een kaart van dezelfde kleur verlengen. Maar let wel op! Als er al een kopkaart op tafel ligt, mag je niet een tweede kopkaart uitspelen.



- **Een slang vangen:**

Een slang met een kopkaart en ten minste twee rompkkaarten mag worden gevangen. Pak alle kaarten van de slang en leg ze open voor je neer. Dit is je buit.

De eerste speler die een cobra vangt, krijgt de slangenarmband. Wie later een even lange of langere cobra vangt, neemt de slangenarmband van de medespeler over.

Opgelet!

- Een slang kan maximaal 6 rompkaarten hebben.
- Met een beetje geluk kan je tijdens je beurt een slang beginnen en net zo vaak verlengen tot je hem kunt vangen.
- In een ronde kan je meerdere slangen vangen.
- Als je geen kaart kunt uitspelen, moet je een van de kaarten die je in je hand houdt in de doos leggen.

Aan het eind van je beurt pak je net zoveel kaarten van de

voorraadstapel tot je opnieuw vijf kaarten in je hand hebt. Als er geen kaarten meer op de voorraadstapel liggen, kunnen ook geen kaarten meer worden gepakt. De volgende speler is aan de beurt en het spel gaat zoals beschreven verder.

Einde van het spel

Het spel is voorbij als alle spelers hun laatste kaart hebben neergelegd.

Nu telt iedereen het aantal kaarten van zijn gevangen slangen. Iedere kaart telt voor één punt. De speler die aan het eind van het spel de slangenarmband heeft, krijgt vijf extra punten. Wie de meeste punten heeft, wint het spel en mag zich „Koning Cobra” noemen. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.