



# KOKOPELLI

Ein Spiel von Stefan Feld für 2-4 Spieler

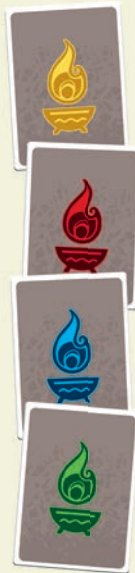
## Spielmaterial

• 192 Zeremoniekarten

Vorderseite: 12x je 16 Zeremonien



Rückseite:  
Zeigt die Spielerfarben.  
Pro Spieler drei Karten je Zeremonie.



• 24 Kokopellikarten



Rückseite: Zeigt die Spielerfarben.  
Je Spieler gibt es sechs Karten.



Vorderseite:  
Kokopelli (Joker)

• 16 Auswahlplättchen



Rückseite:

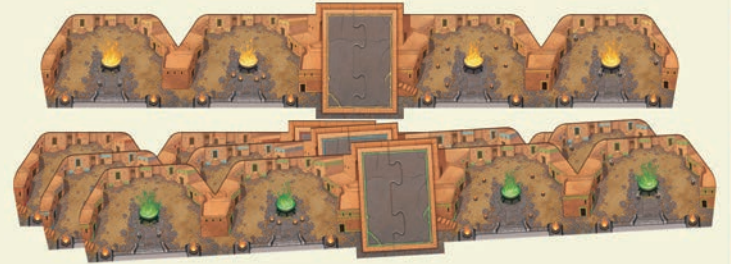
• 80 Siegpunkteplättchen (SP)



35x 1 SP, 15x 3 SP, 15x 4 SP, 15x 10 SP

Rückseite:

• 4 Dorftableaus



1 Tableau je Spieler (besteht aus zwei Teilen)

• 1 Startspielermarker



• 12 Spielendeplättchen



• 4 Fähigkeitsübersichten  
doppelseitig



• 1 Spielregel

## Spielidee und Spielziel

Jeder Spieler startet mit einem eigenen Kartendeck, bestehend aus Zeremonie- und Kokopellikarten, sowie einem Dorftableau mit vier Zeremonieplätzen. Mit Hilfe der Karten eröffnen die Spieler an ihren Dorftableaus Zeremonien. Jede eröffnete Zeremonie bringt ihrem Besitzer eine Fähigkeit, die er benutzen kann, solange die Zeremonie noch nicht beendet ist. Durch das Anlegen gleicher Karten wird eine Zeremonie erweitert und schließlich mit der vierten Karte beendet.

Spieler können dabei Karten nicht nur bei sich, sondern auch bei ihren Nachbarn anlegen.

Ziel des Spiels ist es, durch den cleveren Einsatz der Fähigkeiten und das Beenden von Zeremonien so viele Siegpunkte wie möglich zu erhalten.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Karten mehr in seinem Nachziehstapel besitzt, oder genug Zeremonien beendet worden sind. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

# Spieldaufbau – Beispiel für 4 Spieler

## 1 Zeremonie-Auswahl

Die 16 Auswahlplättchen werden mit ihrer Rückseite nach oben gemischt und anschließend 10 Plättchen gezogen. Diese werden offen, in einer Reihe, in die Tischmitte gelegt. Anschließend wird auf jedes Auswahlplättchen ein 3er Siegpunkteplättchen und danach ein 4er Siegpunkteplättchen oben aufgelegt. Die übriggebliebenen Auswahlplättchen werden nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

Die restlichen Siegpunkteplättchen werden nach Wert sortiert und bilden den allgemeinen Vorrat.

*Das erste Spiel:* Für das erste Spiel empfehlen wir, die in der Abbildung gezeigten Auswahlplättchen (Zeremonien) zu benutzen, anstatt zufällig zu wählen.

*Diese Zusammenstellung ist besonders gut geeignet, um das Spiel kennenzulernen:*



Der rote Spieler kann auf einem dieser zwei Zeremonieplätze Karten anlegen.

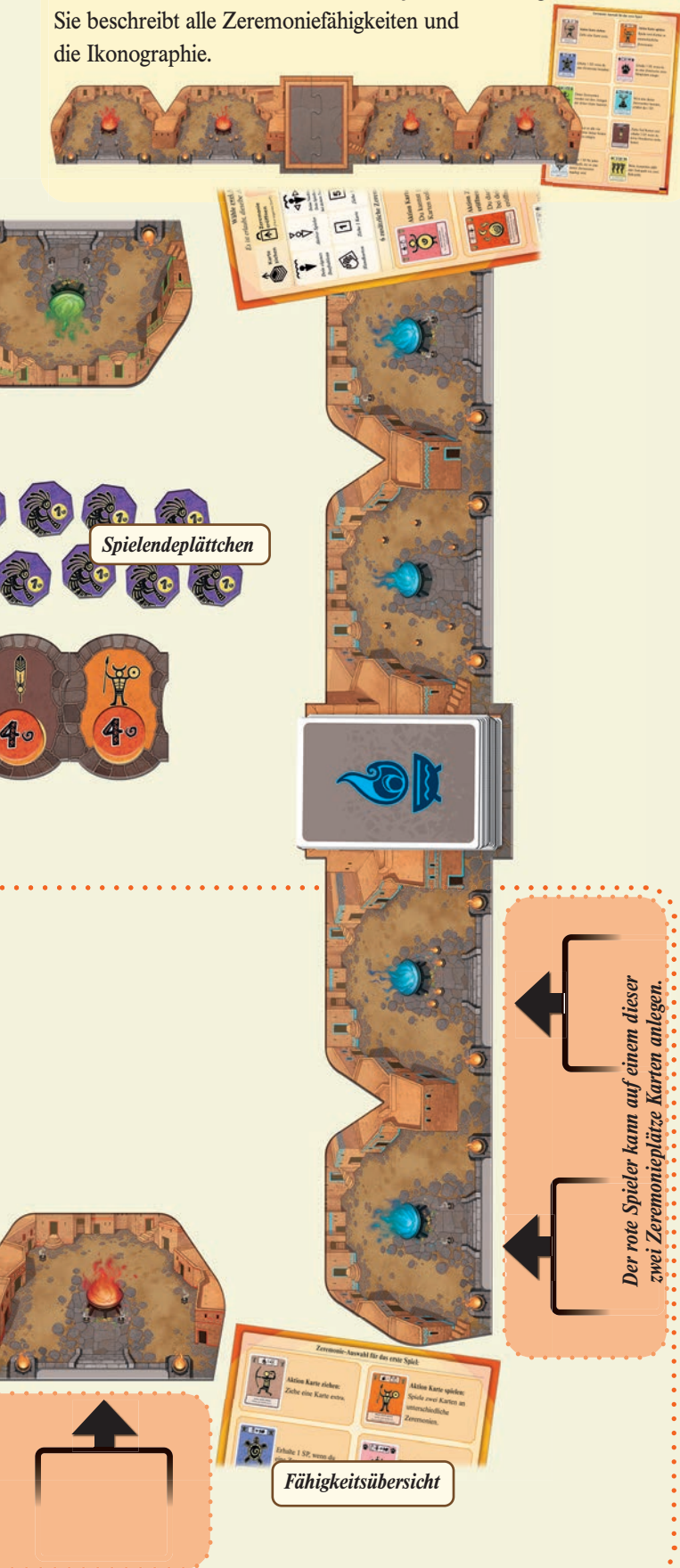
Spielbereich für den roten Spieler



Der rote Spieler kann auf den vier Zeremonieplätzen Karten anlegen und Zeremonien eröffnen.

## 2 Dorftableaus und Fähigkeitsübersichten

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt das entsprechende Dorftableau zu sich. Zusätzlich nimmt sich jeder eine Fähigkeitsübersicht. Sie beschreibt alle Zeremoniefähigkeiten und die Ikonographie.



## 3 Kartendeck zusammenstellen

Jeder Spieler stellt nun sein eigenes Kartendeck zusammen. Von jeder der 10 gewählten Zeremonien nimmt sich der Spieler die entsprechenden Zeremoniekarten mit der farblich passenden Rückseite (*Jeweils 3 Karten*). Zusätzlich nimmt er die 6 Kokopellikarten mit der farblich passenden Rückseite. Dann werden die Karten zusammen gemischt und in die Mitte des Dorftableaus gelegt. Sie bilden den Nachziehstapel des Spielers. Anschließend zieht jeder Spieler 5 Karten auf die Hand.



Die übrigen Karten werden nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

## 4 Spielendeplättchen

Abhängig von der Spieleranzahl wird eine bestimmte Anzahl Spielendeplättchen gestapelt und neben den Auswahlplättchen bereitgelegt.

2 Spieler:	10 Spielendeplättchen
3/4 Spieler:	9 Spielendeplättchen

Die übrigen Plättchen werden nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

## 5 Startspieler bestimmen

Die Spieler bestimmen auf eine beliebige Art einen Startspieler, welcher den Startspielermarker erhält.



### Der Spielbereich eines Spielers

Der Spielbereich, auf den ein Spieler mit seinen Karten Einfluss nehmen kann, besteht aus den 4 Zeremonieplätzen auf seinem Dorftableau, sowie die 2 ihm direkt benachbarten Zeremonieplätze auf den Dorftableaus seines linken und rechten Nachbarn. Der Spielbereich eines Spielers besteht also aus 8 Zeremonieplätzen (4 eigene und 4 bei Nachbarn). An alle anderen Zeremonieplätze kann der Spieler keine Karten spielen.

Die folgenden Regeln gelten immer, wenn sie nicht durch eine Kartenfähigkeit geändert werden:

- Eine Zeremonie kann nur am eigenen Dorftableau eröffnet werden.
- Eine Zeremonie darf nicht eröffnet werden, wenn die gleiche Zeremonie bereits im Spielbereich des Spielers eröffnet ist.
- Karten dürfen nur an Zeremonien gespielt werden, die sich im Spielbereich des Spielers befinden.

# Spielablauf

Kokopelli wird in Runden gespielt. Eine Runde beginnt beim Startspieler, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Der Spieler am Zug hat immer zwei Aktionen zur Verfügung. Bei jeder Aktion kann er aus fünf Aktionsmöglichkeiten wählen:

- a) Karte ziehen | ● b) Zeremonie eröffnen | ● c) Karte spielen | ● d) Zeremonie abbrechen | ● e) Karten austauschen

Es ist möglich, eine Aktion mehrfach zu wählen.

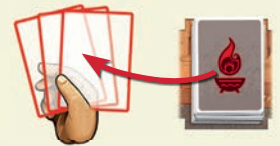
*Ausnahme:* In der ersten Runde haben der Startspieler und sein linker Nachbar nur jeweils eine Aktion zur Verfügung.

Hat ein Spieler beide Aktionen ausgeführt, kontrolliert er, ob er mehr als 5 Handkarten besitzt.

Ist dies der Fall, muss er solange Karten von seiner Hand unter seinen Nachziehstapel legen, bis er nur noch 5 Handkarten besitzt.

## Bonus: Hand leer spielen

Spielt ein Spieler während seines Zuges seine letzte Handkarte aus, erhält er sofort einen Siegpunkt aus dem Vorrat und zieht drei Karten von seinem Nachziehstapel auf die Hand. Dies passiert sofort und zählt nicht als Aktion. Der Spieler kann mit den neuen Karten seine Aktion(en) weiter fortführen.



Das Spiel endet nach der Runde, in der mindestens ein Spieler keine Karten mehr in seinem Nachziehstapel hat oder das letzte Spielendeplättchen vom Stapel auf ein Auswahlplättchen gelegt wurde.

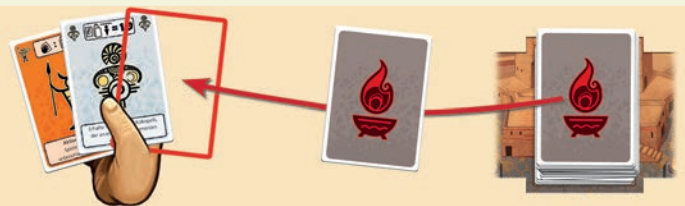


Dann findet die Schlusswertung statt und der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## Die fünf Aktionsmöglichkeiten im Detail:

### ● a) Karte ziehen

Der Spieler zieht die oberste Karte von seinem Nachziehstapel und nimmt diese auf die Hand.



### ● b) Zeremonie eröffnen (Nur eigenes Dorftableau)

Der Spieler muss auf seinem Dorftableau mindestens einen freien Zeremonieplatz besitzen, um eine Zeremonie eröffnen zu können. Er wählt eine Zeremoniekarte (keinen Kokopelli) von seiner Hand und legt sie an einen freien Zeremonieplatz.

*Wichtig:* Der Spieler darf nur Zeremonien eröffnen, die noch nicht in seinem Spielbereich ausliegen. Ist bereits eine gleiche Zeremonie vorhanden, muss er eine andere Zeremonie zur Eröffnung wählen.



*Beispiel:* Der grüne Spieler möchte die Jäger-Zeremonie an einem seiner zwei freien Zeremonieplätze eröffnen. Vor dem Eröffnen muss er kontrollieren, ob die Jäger-Zeremonie nicht schon in seinem Spielbereich ausliegt.

## Zeremoniefähigkeiten:

Mit Anlegen der Karte ist die Zeremonie eröffnet und der Spieler besitzt ab sofort die Fähigkeit der Zeremonie. Die Fähigkeit besitzt er so lange, bis die Zeremonie von ihm oder einem Mitspieler beendet wird und sie nicht länger an seinem Dorftableau anliegt. Jede Zeremoniefähigkeit hat ihre eigenen Regeln und verändert das Spiel auf unterschiedliche Art. Eine genau Erläuterung der Zeremoniefähigkeiten befindet sich am Ende der Regel.

*Wichtig:* Sollte eine Fähigkeit im Konflikt mit den Grundregeln in diesem Regelheft stehen, so gelten die Regeln der Fähigkeit!

## c) Karte spielen (Ganzer Spielbereich)

Der Spieler wählt eine Karte von seiner Hand und spielt sie an eine bereits eröffnete Zeremonie in seinem Spielbereich. An jede Zeremonie können nur gleiche Karten angelegt werden.

Die Kokopellikarte fungiert als Joker und kann an jede Zeremonie im Spielbereich angelegt werden.

Mit dem Anlegen der zweiten und dritten Karte wird eine Zeremonie erweitert, durch das Anlegen der vierten Karte wird die Zeremonie beendet.

Eine beendete Zeremonie wird auf den Ablagestapel gelegt und die Spieler erhalten Siegpunkte.

Erweitern: Beenden:



### Zeremonie erweitern

Der Spieler darf jede eröffnete Zeremonie in seinem Spielbereich erweitern.

Dazu muss er entweder eine passende Zeremoniekarte oder eine Kokopellikarte auf der Hand haben.

Er spielt die Karte und legt sie leicht nach unten versetzt über die letzte Karte in der Zeremonie.

Das Erweitern einer Zeremonie hat keine direkten Konsequenzen, außer der Spieler besitzt Fähigkeiten, die beim Anlegen an eine Zeremonie ausgelöst werden.



*Beispiel: Der blaue Spieler kann entweder seine eigene Schildkröten-Zeremonie erweitern oder die Spinnenfrau-Zeremonie von einem seiner beiden Nachbarn erweitern, da beide Zeremonien sich in seinem Spielbereich befinden.*

### Zeremonie beenden

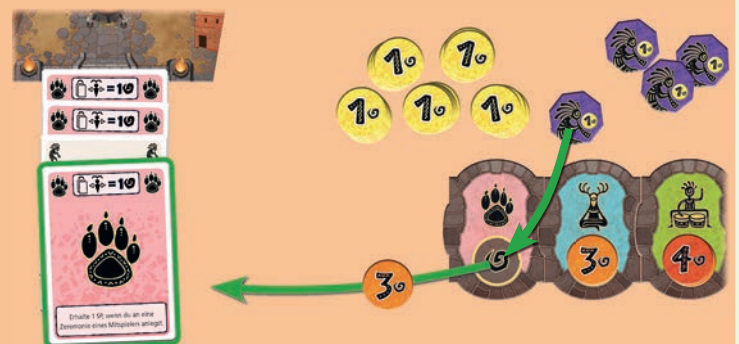
Legt der Spieler die vierte Karte an einer Zeremonie an, so ist die Zeremonie sofort beendet und es passiert folgendes:

1. Der Spieler, der die Zeremonie beendet hat, nimmt sich das oberste Siegpunkteplättchen von dem Auswahlplättchen das der beendeten Zeremonie entspricht.

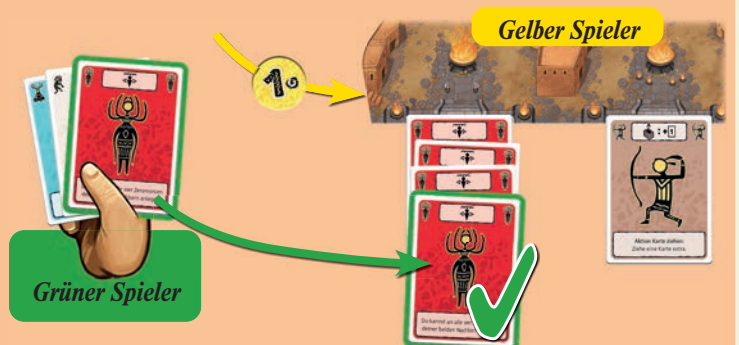
Nimmt er das 3er Siegpunkteplättchen, legt er danach ein Spielendeplättchen vom Stapel auf das Auswahlplättchen.

Liegt bereits ein Spielendeplättchen auf dem Auswahlplättchen, so erhält der Spieler nur einen Siegpunkt aus dem Vorrat.

2. Der Besitzer, der gerade beendeten Zeremonie nimmt alle Karten der Zeremonie und legt sie in beliebiger Reihenfolge auf seinen Ablagestapel. Ist der Besitzer nicht der aktive Spieler, so bekommt er noch einen Siegpunkt aus dem Vorrat.



*Beispiel: Der Spieler beendet die Pfoten-Zeremonie und nimmt sich das 3er Siegpunkteplättchen vom entsprechenden Auswahlplättchen. Anschließend legt er ein Spielendeplättchen auf das Auswahlplättchen.*



*Beispiel: Da der grüne Spieler die Zeremonie des gelben Spielers beendet hat, erhält dieser einen Siegpunkt aus dem Vorrat.*

## d) Zeremonie abbrechen

Der Spieler wählt eine Zeremonie von seinem Dorftableau und legt alle dort angelegten Karten in beliebiger Reihenfolge auf seinen Ablagestapel.



## e) Karten tauschen

Der Spieler nimmt alle seine Handkarten und platziert sie in beliebiger Reihenfolge unter seinen Nachziehstapel. Dann zieht er die gleiche Anzahl Karten auf die Hand.



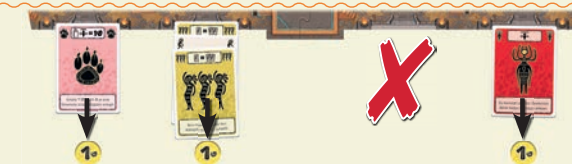
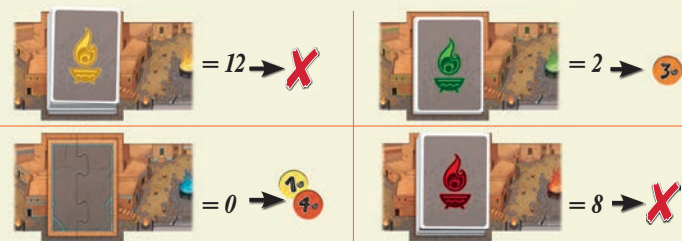
## Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet nach der Runde, in der mindestens ein Spieler keine Karten mehr in seinem Nachziehstapel besitzt oder das letzte Spielendeplättchen vom Stapel auf ein Auswahlplättchen gelegt wurde. Es folgt die Schlusswertung, in der die Spieler noch folgende extra Siegpunkte bekommen:

1. Alle Spieler legen ihre Handkarten auf ihren Ablagestapel und zählen dann, wie viele Karten sich in ihrem Nachziehstapel befinden.

Der oder die Spieler mit den wenigsten Karten erhalten 5 Siegpunkte. Der oder die Spieler mit den zweitwenigsten Karten erhalten 3 Siegpunkte. Ein leerer Nachziehstapel zählt als 0 Karten und ist die niedrigste Anzahl.

2. Für jede an seinem Dorftableau eröffnete Zeremonie erhält der Spieler 1 Siegpunkt.



Jetzt zählen die Spieler alle ihre Siegpunkte zusammen: im Spiel erhaltene Siegpunkte und extra Siegpunkte.

Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis ist der Gewinner. Herrscht Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

## Änderungen für 2 Spieler

Beim Spelaufbau werden 10 Spielendeplättchen neben die Auswahlplättchen gestapelt. Die Anzahl der Zeremonien, die ein Spieler eröffnen kann, sowie sein Spielbereich sind verändert:

- Jeder Spieler kann fünf anstatt vier Zeremonien an seinem Dorftableau eröffnen. Der fünfte Zeremonieplatz befindet sich unterhalb des Nachziehstapels.
- Der Spielbereich eines Spielers erstreckt sich über die eigenen 5 Zeremonieplätze und alle Zeremonieplätze des Mitspielers, mit Ausnahme des Platzes unter dem Nachziehstapel.



Beispiel:  
Grün kann an jede Zeremonie Karten anlegen, außer der Zeremonie unter dem Nachziehstapel seines Mitspielers.

## Spielvarianten

Die Spieler können zu Beginn des Spiels gemeinsam entscheiden, bis zu 12 Auswahlplättchen im Spiel zu haben. Je mehr Auswahlplättchen im Spiel sind, desto taktischer muss gespielt werden. Je nach Anzahl der Auswahlplättchen, müssen die Spieler folgende Anzahl an Spielendeplättchen bereitlegen:

	11 Auswahlplättchen	12 Auswahlplättchen
2 Spieler:	11 Spielendeplättchen	12 Spielendeplättchen
3/4 Spieler:	10 Spielendeplättchen	11 Spielendeplättchen

Die restlichen Regeln des Spiels bleiben unverändert.

# Übersicht über die Zeremoniefähigkeiten



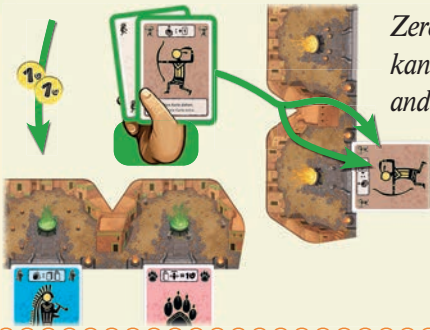
## > HÄUPTLING <

**Aktion Karte spielen:**

Du kannst an eine Zeremonie mehrere Karten anlegen.

*Anmerkung: Jede an eine Zeremonie angelegte Karte kann Siegpunkte bringen oder andere Effekte auslösen.*

*Beispiel: Grün benutzt die Häuptling-Fähigkeit und spielt in einer Aktion zwei Karten an die Zeremonie seines Nachbarn. Für jede Karte erhält er 1 SP, da er die Pfoten-Fähigkeit besitzt.*



## > GEBURT <

**Aktion Karte ziehen:**

Du kannst gezogene Karten sofort anlegen.



*Geburt und Jäger: Der Spieler kann hier beide gezogenen Karten direkt an Zeremonien anlegen, sofern möglich.*



## > SPINNENFRAU <

Du kannst an alle 4 Zeremonien deiner beiden Nachbarn anlegen.



*Anmerkung: Der erweiterte Spielbereich zählt nur beim Anlegen von Karten, nicht für das Eröffnen neuer Zeremonien.*

*Zwei Spieler: Der Spielbereich des Spielers wird auf alle 5 Zeremonien (6 mit Sonne) des Mitspielers ausgeweitet.*

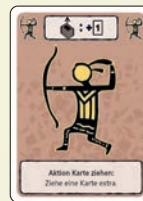
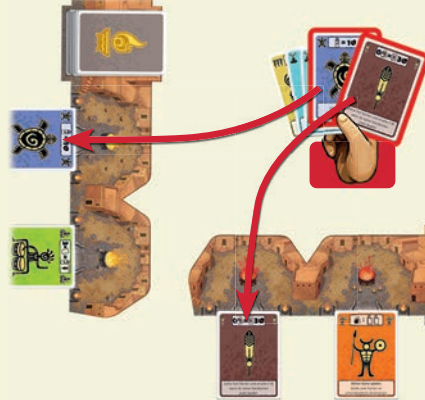


## > KRIEGER <

**Aktion Karte spielen:**

Spiele 2 Karten an unterschiedliche Zeremonien.

*Anmerkung: Der Krieger kann nicht mit dem Häuptling kombiniert werden. Der Krieger erlaubt nur genau zwei Karten an unterschiedliche Zeremonien anzulegen.*



## > JÄGER <

**Aktion Karte ziehen:**

Ziehe 1 Karte extra.



## > FEUER <

**Aktion Zeremonie eröffnen:**

Du darfst Zeremonien bei deinen Nachbarn eröffnen.

*Anmerkung: Es dürfen nur Zeremonien eröffnet werden, die sich nicht im Spielbereich des Spielers befinden, bei dem die Zeremonie eröffnet wird.*



## > PFOTE <

Erhalte 1 SP, wenn du an eine Zeremonie eines Mitspielers anlegst.



## > EIDECHSE <

Ziehe 1 Karte, wenn du an eine Zeremonie eines Mitspielers anlegst.



## > ADLERFEDER <

Ziehe 5 Karten und erhalte 3 SP, wenn du keine Handkarten mehr besitzt.

*Anmerkung: Der Spieler zieht 5 Karten und erhält 3 SP anstatt der normalen 3 Karten und 1 SP.*



### › SCHILDKRÖTE ‹

Erhalte 1 SP, wenn du eine Zeremonie beendest.

**Anmerkung:** Den Siegpunkt erhält der Spieler unabhängig davon, ob er eine eigene Zeremonie oder die eines Mitspielers beendet. Er erhält den Siegpunkt ebenfalls, wenn er die eigene Schildkröten-Zeremonie beendet.



### › VASE ‹

Wird an eine oder mehrere deiner Zeremonien angelegt, erhält der aktive Spieler eine zusätzliche Aktion.



**Beispiel:** 1) Blau spielt die Schildkröte an die Zeremonie von Rot und erhält so eine extra Aktion durch die Vase. 2) Dann spielt er die Vase an die Zeremonie von Rot, wofür er keine weitere extra Aktion erhält.

**Anmerkung:** Pro Spieler, der eine Vasen-Zeremonie eröffnet hat kann ein Spieler nur **eine** extra Aktion erhalten, egal wie viele Karten er an dessen Zeremonien in einem Zug anlegt. Alle fünf Aktionsmöglichkeiten stehen für die extra Aktion zur Wahl.



### › SONNE ‹

Du darfst eine 5. Zeremonie eröffnen.



**Beispiel:** Rot besitzt die Sonnen-Zeremonie und darf somit eine fünfte Zeremonie eröffnen. Er eröffnet die Schamanen-Zeremonie unter seinem Nachziehstapel.

**Zwei Spieler:** Der Spieler darf eine sechste Zeremonie unter dem Nachziehstapel eröffnen. Beide Zeremonien unter dem Nachziehstapel gehören nicht zum Spielbereich des Mitspielers.



### › HIMMELSMUTTER ‹

Erhalte 1 SP für jeden Kokopelli, der an eine deiner Zeremonien angelegt wird.

**Anmerkung:** Der Besitzer erhält den Siegpunkt, unabhängig davon, ob er oder ein Mitspieler einen Kokopelli an eine seiner Zeremonien anlegt.



### › TROMMLER ‹

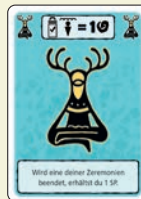
Deine Zeremonien werden mit dem Anlegen der dritten Karte beendet.



**Blauer Spieler**

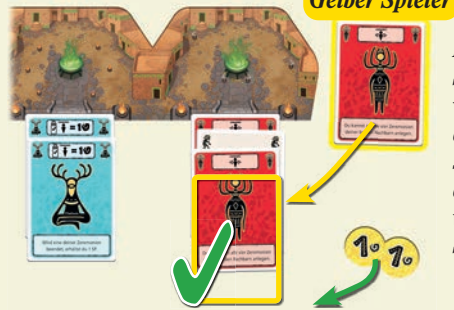
**Beispiel:** Blau spielt die dritte Geburt an die Zeremonie von Gelb. Da Gelb den Trommler eröffnet hat, beendet Blau damit die Geburt-Zeremonie.

**Anmerkung:** Eigene Zeremonien, die beim Eröffnen der Trommler-Zeremonie bereits aus drei Karten bestehen, werden nicht automatisch beendet. Eine Zeremonie kann nur durch das aktive Anlegen einer Karte beendet werden. Diese Zeremonien werden dann weiterhin mit dem Anlegen der vierten Karte beendet.



### › SCHAMANE ‹

Wird eine deiner Zeremonien beendet, erhältst du 1 SP.



**Gelber Spieler**

**Beispiel:** Gelb beendet die Spinnenfrau-Zeremonie von Grün. Grün erhält daraufhin 2 SP - einen, weil seine Zeremonie von einem anderen Spieler beendet wurde und einen für die Schamanen-Fähigkeit.

**Anmerkung:** Der Besitzer der Schamanen-Zeremonie erhält den Siegpunkt, unabhängig davon, ob er selbst oder ein Mitspieler eine seiner Zeremonien beendet. Wird die Schamanen-Zeremonie beendet, erhält der Besitzer ebenfalls einen Siegpunkt.



### › SCHLANGENTANZ ‹

Beim Ausspielen zählt dein Kokopelli wie 2 Kokopelli.



**Beispiel:** Grün erhält 2 SP für seinen gespielten Kokopelli, da er die Schlangentanz- und die Himmelsmutter-Fähigkeit besitzt.

est. 1989





## Wähle zwei Aktionen in deinem Zug:

Es ist erlaubt, dieselbe Aktion mehrfach im Zug auszuführen.



Karte ziehen



Zeremonie eröffnen  
(Nur eigenes Dorf)



Karte spielen



Zeremonie abbrechen



Karten tauschen



Dein eigenes Dorf/taubeu



Aktiver Spieler



Deine Nachbarn/  
Dein Spielbereich  
bei deinen Nachbarn



Alle 4 Zeremonie-  
plätze bei deinen  
Nachbarn



Eröffne eine 5.  
Zeremonie



Eine Karte  
anlegen (erweitern  
oder beenden)



Zeremonie  
beenden



Handkarten



Ziehe 1 Karte



Ziehe 5 Karten



Beliebige Anzahl  
an Karten



Kokopelli Karte



Aktion



Siegpunkte

## 6 zusätzliche Zeremonien für weitere Spiele (nach dem ersten Spiel):



**Aktion Karte ziehen:**

Du kannst gezogene Karten sofort anlegen.



**Aktion Karte spielen:**

Du kannst an eine Zeremonie mehrere Karten anlegen.



**Aktion Zeremonie eröffnen:**

Du darfst Zeremonien bei deinen Nachbarn eröffnen.



Du darfst eine fünfte Zeremonie eröffnen.



Wird an eine oder mehrere deiner Zeremonien angelegt, erhält der aktive Spieler eine zusätzliche Aktion.



Ziehe eine Karte, wenn du an eine Zeremonie eines Mitspielers anlegst.

## Zeremonie-Auswahl für das erste Spiel:



**Aktion Karte ziehen:**  
Ziehe eine Karte extra.



**Aktion Karte spielen:**  
Spiele zwei Karten an unterschiedliche Zeremonien.



Erhalte 1 SP, wenn du eine Zeremonie beendest.



Erhalte 1 SP, wenn du an eine Zeremonie eines Mitspielers anlegst.



Deine Zeremonien werden mit dem Anlegen der dritten Karte beendet.



Wird eine deiner Zeremonien beendet, erhältst du 1 SP.



Du kannst an alle vier Zeremonien deiner beiden Nachbarn anlegen.



Ziehe fünf Karten und erhalte 3 SP, wenn du keine Handkarten mehr besitzt.



Erhalte 1 SP für jeden Kokopelli, der an eine deiner Zeremonien angelegt wird.



Beim Ausspielen zählt dein Kokopelli wie zwei Kokopelli.

