



# Kodiak – Das Kartenspiel

Für 2 - 6 Spielende. Ab 7 Jahren.

Kodiak ist ein Spiel, bei dem es um Geschwindigkeit, Gedächtnis, Strategie & Glück geht.

## Über die Entstehung des Spiels

Mein Name ist Kodiak, vielleicht kennt ihr mich bereits von TikTok. Willkommen zu meinem ersten Kartenspiel!

In diesem Spiel schlüpft ihr hinein in die Rolle des Abenteuer-Katers „Kodiak“ und die einer Maus. Schaut zu wie eure Karten zu euren Pfoten werden und spürt das Zittern der Mäuse, die Angst haben, nicht schnell genug weg huschen zu können.

## Ziel des Spiels

Kodiak's Ziel ist es, 3 Mäuse zu fangen. Ziel der Mäuse ist es, weg zu huschen.

Alle versuchen also so schnell es geht, ihre Karten loszuwerden!

## Spiel Aufbau

- I. Mischt alle 72 Karten.
- II. Der jüngste Spieler startet als Kodiak. Die restlichen Spieler starten als Mäuse. Kodiak teilt nun jedem Spieler verdeckt 3 Tischkarten aus. Die restlichen Karten werden als Hauptstapel in die Mitte gelegt.
- III. Die Tischkarten werden eurer Rolle entsprechend platziert.
- IV. Kodiak beginnt mit dem ersten Zug.
- V. Die Position von Kodiak wird am Ende jeder Runde im Uhrzeigersinn weitergegeben.
- VI. Das Spiel ist erst vorbei, wenn jeder gleich oft in die Rolle von Kodiak geschlüpft ist.



## Spielablauf

Bevor die Runde beginnt, darf sich jeder Spieler seine oberste Karte ansehen und sie sich einprägen; danach wird sie verdeckt zurückgelegt.

Zu Beginn der Jagd nimmt Kodiak eine neue Karte vom Hauptstapel, schaut sie sich an, merkt sie sich und **muss** sie immer verdeckt gegen eine seiner Tischkarten austauschen. Die ausgetauschte Karte legt er nun offen auf den Ablagestapel.

Sobald die ausgetauschte Karte auf dem Ablagestapel landet, beginnt die große Jagd!

Nach Kodiak's Zug ist die Maus zu ihrer Linken an der Reihe und zieht eine neue Karte vom Nachziehstapel, die sie sich anschaut, merkt und verdeckt mit einer ihrer Tischkarten austauschen muss. Die Jagd wird wieder eröffnet, sobald die ausgetauschte Karte auf dem Ablagestapel landet. So geht es immer weiter im Uhrzeigersinn, bis einer der Spieler keine Karten mehr vor sich liegen hat.



Sobald **die Jagd** beginnt, kommt es darauf an in welcher Rolle du steckst:

## Kodiak

Du versuchst 3 Mäuse (3 Mäusekarten) zu schnappen, bevor sie entweichen, wodurch du einen maximalen Punktestand von -15 Punkte pro Runde erreichen kannst.

### Kodiak's Fangsprung

Du als Kodiak kannst Mäuse zu jedem Zeitpunkt des Spiels mit unterschiedlichen Strategien fangen:

- I. Wenn du weißt/vermutest, wo sich eine Maus-Tischkarte befindet, die identisch mit einer der Karten in deinen Pfoten ist, legst du deine auf die der Maus.
- II. Wenn du geduldig bist, kann eine Maus zwar versuchen, weg zu huschen, indem sie eine (oder mehrere) identische Karten aus ihren Tischkarten abwirft. Du kannst die Maus jedoch im letzten Moment packen, indem du eine identische Karte aus deinen Tischkarten auf die abgelegten Karten der Maus wirfst. Damit ist der Fluchtversuch der Maus erfolglos und sie muss die Anzahl der gefangenen Karten verdeckt vom Hauptstapel nachziehen und zu ihren Tischkarten legen.
- III. Wenn du klug handelst, kannst du die Kraft eines Haarballs in deinen Tischkarten nutzen und ihn als Joker-Angriff gegen jede beliebige Mauskarte zu jeder Zeit einsetzen. Beide Karten wandern dann auf den Ablagestapel und die Maus zieht eine neue verdeckte Karte. Wenn du jedoch von deinem eigenen hochgewürgten Haarball überrascht wirst, indem du ihn beim Austauschen abwirfst (+5 Punkte) oder ihn am Ende der Runde noch in deinen Tischkarten hast (+10 Punkte), hat er für dich die gleichen Konsequenzen wie für die Mäuse!

Nach jedem erfolgreichen Fang werden beide Karten auf den Ablagestapel gelegt und die Maus zieht eine neue verdeckte Karte. Kodiak hat nun eine Karte weniger.

## Maus

Du versuchst, so schnell wie möglich zu verschwinden, um die Runde ohne Karten und mit 0 Punkten zu beenden, ohne dabei von Kodiak angegriffen zu werden.

### Weghuschen der Maus

Du als Maus kannst zu jedem Zeitpunkt des Spiels die Flucht ergreifen, indem du identische Karten abwirfst:

- I. Wenn Kodiak oder eine beliebige Maus (auch du als fliehende Maus) eine Karte abgelegt hat, die identisch ist mit einer deiner Tischkarten kannst du diese als erster auf den Ablagestapel werfen. Du hast nun eine Tischkarte weniger.
- II. Wenn du als Maus also zwei identische Tischkarten besitzt, garantiert das nahezu eine erfolgreiche Flucht. Aber sei auf der Hut vor Kodiak's verspäteten Angriff!

Natürlich darfst du alle dir in deinen Tischkarten bekannten Karten abwerfen, die identisch zur obersten Karte auf dem Ablagestapel sind (solange keine andere Maus bereits eine identische Karte reingeworfen hat).

Nur eine Maus kann zur selben Zeit fliehen: Wenn du die erste identische Karte reingeworfen hast, darf keine andere Maus ihre identische Karte mehr ablegen.

Wenn außerdem die Maus beim Abwerfen einer identischen Karte auf den Ablagestapel langsamer ist als eine andere Maus, muss sie ihre Karte wieder zurück an die gleiche Stelle legen. Pass auf! Jetzt kennt wahrscheinlich jeder diese Karte...

Identische Karten basieren auf ihrem Runenzeichen, nicht auf deren Punktezahl!



## Aktionskarten

Aktionen müssen immer ausgeführt werden, wenn eine Aktionskarte von den Tischkarten auf den Ablagestapel gelegt wird.



Eigene Karte anschauen  
Wert  $\cong$  10 Punkte

Schau dir eine deiner eigenen Spielkarten an und lege sie dann wieder verdeckt an ihren vorherigen Platz.



Fremde Karte anschauen  
Wert  $\cong$  10 Punkte

Du darfst eine beliebige Karte einer Maus ansehen. Diese Karte wird dann für alle sichtbar umgedreht und bleibt so lange offen liegen, bis sie gefangen, abgeworfen oder weggetauscht wurde. Kodiak's Karten dürfen mit dieser Karte NICHT angeschaut werden.



Tauschen Karte  
Wert  $\cong$  10 Punkte

Tausche 2 beliebige Tischkarten von 2 Spielern deiner Wahl. Wenn eine Maus eine von Kodiak's Karten tauschen möchte, darf Kodiak entscheiden, welche seiner Karten getauscht werden darf. Denke daran, dass Mäuse NIEMALS Kodiak's Karten anfassen dürfen!



Roter König  
Wert  $\cong$  -2 Punkte

Führe 2 der 3 möglichen Aktionen in der Kombination deiner Wahl aus (Fremde Karte angucken, Eigene Karte angucken, Tauschen). „Fremde Karte angucken“ kann nicht bei Kodiak eingesetzt werden! Kodiak entscheidet, welche seiner Karten getauscht wird, wenn eine Maus eine Karte von ihm tauschen möchte.



Blauer König  
Wert  $\cong$  13 Punkte

Wähle eine beliebige Tischkarte eines beliebigen Mitspielers (Katz oder Maus), die nun umgedreht wird und für alle sichtbar liegen bleibt, bis sie gefangen, abgeworfen oder weggetauscht wird. Das klappt auch bei Kodiak – aber hüte dich davor, seine Karten im Eifer des Gefechts zu berühren!



Energie Karte  
Wert  $\cong$  10 Punkte

Freier Angriff für Kodiak (Joker). Wenn ein Haarball abgeworfen wird, muss er offen neben die Tischkarten gelegt werden. Diese Karte zählt dann als +5 Punkte für dich.



Der Haarball  
Wert  $\cong$  5 Punkte bzw.  
Wert  $\cong$  10 Punkte



Zahlen Karten  
Wert  $\cong$  Wert der Zahlen  
auf der jeweiligen Karte

Diese Karten besitzen in diesem Spiel keine Aktion.



## Sonderregeln

Es gibt ein paar Sonderregeln damit das Spiel spannender wird.

### Das kann Kodiak nicht

... eine seiner Karten durch eine „Fremde Karte anschauen“- oder „Roter/Blauer König“-Aktion aufdecken lassen. Dies funktioniert nur bei Mäusen.

... seine eigene abgelegte Karte fangen (eine identische Tischkarte abwerfen), wie es Mäuse können.

### Das können Mäuse nicht

... „Fremde Karte anschauen“- oder „Roter/Blauer König“-Aktion bei Kodiak anwenden.

... Kodiaks Karten im Rahmen einer Aktion berühren. Wage es niemals! Wenn du es trotzdem tust, musst du eine deiner Tischkarten aufdecken und solange offen liegen lassen, bis sie von dir ausgetauscht, weggetauscht oder von Kodiak gefangen wurde.

## Rundenende

Die Runde endet sofort, nachdem ein Spieler (egal ob Katz oder Maus) seine letzte Tischkarte abgeworfen hat. Das bedeutet, eine Maus muss 3-mal entwischt, oder Kodiak muss 3 erfolgreiche Fangsprünge gemacht haben.

Kodiak's Position wird am Ende jeder Runde an den linken Nachbarn weitergegeben.

## Punkte

Kater und Maus wollen beide am Ende der Runde die wenigsten Punkte in ihren Tischkarten haben. Die Gesamtpunktzahl der Runde ergibt sich aus dem Gesamtkartenwert, Kodiaks Fängen und Haarbällen:

### Rundenpunkte von Kodiak

- I. Addiere die Kartenwerte deiner noch verbliebenen Tischkarten
- II. Subtrahiere deine erfolgreichen Fangsprünge (-5 pro erfolgreichen Fang)
- III. Haarbälle innerhalb der Tischkarten zählen je +10 Punkte
- IV. Haarbälle außerhalb der Tischkarten zählen je +5 Punkte

### Rundenpunkte der Mäuse

- I. Addiere die Kartenwerte deiner noch verbliebenen Tischkarten
- II. Haarbälle innerhalb der Tischkarten zählen je +10 Punkte
- III. Haarbälle außerhalb der Tischkarten zählen je +5 Punkte

## Spielende

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler einmal die Gelegenheit hatte, Kodiak zu sein. Ihr könnt euer Rundenlimit selbst wählen. Die letzten Runden werden die spannendsten werden!

Wer die wenigsten Punkte hat, gewinnt.

## Weitere Informationen

Weitere Informationen und lustige Erklärvideos findet ihr auf [YouTube](#), [Instagram](#) & [TikTok](#).

Für Feedback oder Fragen zu den Spielregeln steht euch unser [Forum](#) zur Verfügung. Hier versuchen wir einen offenen Dialog mit euch zu schaffen, um uns stetig weiter zu verbessern.

Schaut doch mal vorbei!