

KNATSCH

von Michael Schacht

Für 2 bis 6 streitbare Ritter. Spieldauer 20 bis 40 Minuten. Ab 8 Jahren.

SPIELDEE

Jeder Ritter versucht Burg um Burg seinen Einflussbereich auszuweiten, um der Mächtigste im Land zu werden. Durch Würfeln muss man hochwertige Mehrlinge (Drillinge, Vierlinge, usw.) erreichen. Nur so kann man Burgen erobern, Turniere gewinnen und Sonderkarten erbeuten. Mit Burgen und gewonnenen Turnieren kann man den Wettstreit für sich entscheiden. Die Sonderkarten erweitern die Aktionsmöglichkeiten.

In jeder Runde versucht man durch Würfeln Karten zu erbeuten. Erreicht man eine von drei möglichen Kartenkombinationen, gewinnt man das Spiel. Eine wichtige Rolle spielen dabei die Burgkarten.

SPIELMATERIAL

6 Würfel, 56 Karten und 1 Spielregel.



16 Burgen



9 Turniere



23 Sonderkarten



3 Spielzielkarten

SPIELVORBEREITUNG

- Einen Startspieler bestimmen.
- Die 5 Blanko-Sonderkarten (für eigene Ideen) kommen aus dem Spiel.
- Die 3 Spielzielkarten offen in die Tischmitte legen. Sie dienen nur zur besseren Übersicht.
- 6 Burgkarten mit 6 verschiedenen Wappen aus den Karten heraussuchen und mischen. Jeder Spieler zieht verdeckt eine davon und legt sie offen vor sich aus.
- Je nach Spielerzahl bleiben dabei 0 bis 4 Burgen übrig. Diese mit den restlichen Karten gut mischen. Davon zwei etwa gleichgroße Stapel bilden und offen in die Tischmitte legen.

SPIELVERLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Begonnen wird beim Startspieler.

Er würfelt wie folgt, um eine Karte zu erbeuten:

Als erstes muss er ansagen, um welche Karte er würfeln wird.

Zu Beginn kann das nur eine der oberen Karten der beiden Stapel sein.

Später können das auch die Karten der Gegner sein.

Auf den meisten Karten ist oben eine Würfelkombination.

Diese gilt es durch Würfeln zu übertreffen.

- Schafft er es, nimmt er sich die Karte.

- Schafft er es jedoch nicht, und war die Karte von einem Stapel, wird sie unter diesen gesteckt.

Danach ist der nächste Spieler dran.

Erbeutete Karten werden immer offen vor sich ausgelegt.

Würfeln

- Die Würfel-Kombination oben auf einer Karte besteht aus drei roten und einem gelben Würfel. (Hier in der Regel sind die roten Würfel schwarz und die gelben Würfel weiss dargestellt.) Die roten Würfel auf der Karte geben einen Drilling vor. Diesen muss man durch Würfeln übertreffen, um die Karte zu erbeuten. Der gelbe Würfel ist nur bei einem gleich hohen Würfelergebnis wichtig.

- Begonnen wird immer mit allen 6 Würfeln.

- Man darf bis zu dreimal würfeln. Aber man muss nicht dreimal würfeln. Man kann auch früher aufhören.

- Nach jedem Wurf darf man sich entscheiden, welche Würfel man stehen lässt und welche man nochmals würfelt.

- Sechser muss man stehenlassen und sind Nieten. Sie zählen nicht. Man muss sie also beiseite legen und darf sie nicht wieder würfeln.

- Man darf bereits stehengelassene Würfel bei einem späteren Wurf wieder würfeln (ausser Sechser).

Karte erbeutet?

Nach dem Würfeln prüft man, ob man die gewünschte Karte erbeutet hat.

- Ein Fünfling ist mehr Wert als ein Vierling, ein Vierling ist mehr Wert als ein Drilling, usw.

Ein Spieler würfelt z. B. um eine Burgkarte mit .

Er erzielt  und übertrifft damit die Vorgabe.

- Ein Drilling aus Fünfen ist mehr Wert als ein Drilling aus Vieren, usw.

Ein Spieler würfelt z. B. um eine Burgkarte mit .

Er erzielt  und übertrifft damit die Vorgabe.

- Ist der Wurf gleich hoch (und nur dann), entscheidet die sogenannte „Zusatzzahl“. Sie ist auf den Karten der gelbe Würfel und bei den Würfeln die höchste Einzelzahl.

Z. B. ist bei  die Zusatzzahl die .

und bei  die Zusatzzahl die .

Ein Spieler würfelt z. B. um eine Burgkarte mit . Er erzielt .

Bei den Dreiern steht es gleich – daher muss die

Zusatzzahl entscheiden. Da die  nicht höher ist als die , übertrifft er die Vorgabe nicht. Mit  hätte er es geschafft.

Vom Stapel oder Spieler?

Je nachdem welche Karte man erbeuten will, passiert verschiedenes:

Um eine **Burg- oder Sonderkarte vom Stapel** würfelt man wie zuvor beschrieben. Bei Misserfolg wird sie unter den Stapel gesteckt.

Um eine **Burgkarte von einem anderen Spieler** würfelt man so, als wenn sie auf einem Stapel liegen würde.

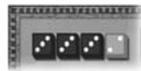
Übertrifft man die Vorgabe der Karte, darf der Angegriffene seine Burg verteidigen. Dazu muss er wiederum das Würfelergebnis des Angreifers durch Würfeln übertreffen. Schafft er das, behält er seine Burg.

Ansonsten bekommt sie der Angreifer.

Schaffte der Angreifer nicht die Vorgabe der Karte zu übertreffen, braucht sich der Angegriffene auch nicht zu verteidigen.

Wichtig: Ein Spieler mit nur einer Burgkarte darf nicht angegriffen werden.

Bei einer **Sonderkarte von einem anderen Spieler**, darf der Angegriffene seine Sonderkarte nicht verteidigen.



Bei einer **Turnierkarte vom Stapel** ist man automatisch Ausrichter des Turniers und versucht sich gegen alle anderen Spieler durchsetzen. Der Ausrichter hat dabei einen besonderen Vorteil: Er darf bis zu viermal würfeln. Er beginnt und versucht ein möglichst hohes Ergebnis zu würfeln. Nun folgen reihum die anderen Spieler. Dazu würfelt jeder bis zu dreimal und muss das beste Ergebnis seiner Vorgänger im Turnier übertreffen. Wenn alle gewürfelt haben, steht der Gewinner des Turniers fest. Er darf sich die Turnierkarte nehmen.

Turnierkarten von anderen Spielern kann man nicht erbeuten.

Nochmal dran?

Normalerweise würfelt man immer nur um eine Karte. Egal, ob man die Karte erbeutet hat oder nicht, ist dann der nächste Spieler dran.

Wer aber eine Sonderkarte vom Stapel erbeutet, hat den besonderen Vorteil, gleich um eine weitere Karte würfeln zu dürfen.

Das kann wie immer eine Karte vom Stapel oder von einem Gegner sein.

Sollte er wieder eine Sonderkarte vom Stapel erbeuten, darf er erneut um eine weitere Karte würfeln, usw.

Karte unter Stapel stecken

Bevor man um eine Karte würfelt, darf man die oberste Karte von einem Stapel unter diesen stecken. So kann man versuchen seine Auswahl zu verbessern. Auch wenn der Spieler in seinem Zug um mehrere Karten würfelt, darf er diese Aktion nur einmal ausführen.

Keine doppelten Karten

Man darf nicht die gleiche Karte erbeuten, die man bereits hat.

Mit Ausnahme der Turnierkarten. Ein Turnier zu gewinnen ist immer möglich.

Hat man z. B. bereits eine Burg mit rotem Wappen, darf man keine Burg erbeuten, die auch ein rotes Wappen hat. Aber eine mit grünem Wappen.

Hat man z. B. bereits eine Turnierkarte, darf man weitere Turniere gewinnen.

SPILENDE

Es gibt drei Möglichkeiten das Spiel zu beenden und damit zu gewinnen:

1) Man besitzt vier verschiedene Burgen.

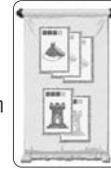
2) Oder man besitzt drei verschiedene Burgen und „stürzt den König“.

Hat man zu Beginn seines Zuges die drei Burgen und übertrifft dann , hat man den König gestürzt und gewonnen. Schafft man es jedoch nicht, bekommt man die „Rache des Königs“ zu spüren:

Man verliert eine Burg nach eigener Wahl. Sie kommt unter einen beliebigen Stapel.

3) Oder man besitzt zwei verschiedene Burgen und drei Turnierkarten.

Die drei Möglichkeiten zu gewinnen sind jederzeit auf den Spielzielkarten ersichtlich.



DIE SONDERKARTEN

Jede Sonderkarte hat einen besonderen Vorteil, den der Besitzer immer wieder nutzen kann, solange er in ihrem Besitz ist.

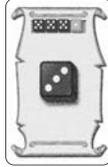
Den Vorteil einer gerade erbeutete Sonderkarte kann man sofort nutzen.

- Kartenwürfel (8x)

Es gibt fünf verschiedene Kartenwürfel (■ bis ■■■■).

Mit solch einer Karte kann man sein Würfelergebnis verbessern: Sie zählt wie ein zusätzlicher Würfel.

Ein Kartenwürfel mit der Vier z. B. macht aus einem gewürfelten Vierer-Zwilling einen Vierer-Drilling. Den Kartenwürfel kann man auch als Zusatzzahl nutzen.



- Katapult (3x)

Mit einem Katapult kann man bis zu viermal würfeln, wenn man eine gegnerische Burg angreift. Bei einer Burg vom Stapel darf der Katapult nicht eingesetzt werden.



- Turnier-Champion (1x)

Mit einem Turnier-Champion kann man bei einem Turnier immer bis zu viermal würfeln, auch wenn man nicht der Ausrichter des Turniers ist.



- Stapel (3x)

Mit dieser Karte kann man bis zu zweimal die oberste Karte eines Stapels unter diesen stecken. Das muss allerdings nicht direkt hintereinander und nicht beim gleichen Stapel sein.

Ein Spieler steckt z. B. eine Karte eines Stapels unter diesen. Dann erwürfelt er eine Sonderkarte vom Stapel. Weiter am Zug, nutzt er seine „Stapel“-Karte, indem er eine zweite Karte eines Stapels unter diesen steckt.



- Wächter für Burgkarten (3x)

Diese Karte schützt zwei eigene Burgen vor Angriffen. Allerdings nur, wenn man sie vorher zwei Burgen zugeordnet hatte (zueinander gelegt). Ist man am Zug, darf man die Zuordnung verändern. Der Wächter selbst ist allerdings nicht geschützt und kann angegriffen werden.



- Wächter für Sonderkarten (3x)

Diese Karte schützt eine eigene Sonderkarte vor Angriffen. Allerdings nur, wenn man sie vorher einer Sonderkarte zugeordnet hatte (zueinander gelegt). Ist man am Zug, darf man die Zuordnung verändern. Der Wächter selbst kann angegriffen werden.



- Verrat (1x)

Diese Karte erleichtert einem das Erbeuten von Burgen. Sie verändert die Würfel-Kombination jeder Burgkarte vom Stapel zu ■■■■■. Sie darf nicht bei Burgen der Gegner eingesetzt werden.



- Schutz (1x)

Diese Karte schützt einen Spieler vor der „Rache des Königs“: Der König ist einem immer gut gesonnen und man muss keine Burg abgeben (s. a. Spielende unter 2).



Keine doppelten Karten

Auch bei Sonderkarten darf man keine Karte wählen, die man bereits hat.

Daher darf man z. B. nicht mehrmals den „Wächter für Burgkarten“ besitzen. Aber man darf einen „Wächter für Burgkarten“ und einen „Wächter für Sonderkarten“ besitzen.

Daher darf man z. B. nicht mehrmals den Kartenwürfel ■ besitzen.

Aber eine ■, eine ■, eine ■, eine ■ und eine ■.

SONDERFALL

Sollte ein Spieler keine Aktion machen können, weil er die zur Auswahl stehenden Karten (auch die der Mitspieler) alle bereits hat, und er die Möglichkeit Karten unter den Stapel zu stecken bereits genutzt hat, darf er dennoch so lange Karten unter den Stapel stecken, bis eine Aktion möglich ist.

TIPP

Da es nur 9 Turnierkarten gibt, kann es bei 5 und 6 Spielern manchmal unmöglich werden, mit Turnieren zu gewinnen.

SPIEL ZU ZWEIT

Beim Spiel zu zweit gibt es folgende Einschränkung:

Man darf eine gegnerische Burg nur dann angreifen, wenn der Gegner mindestens drei Burgen besitzt.

Autor: Michael Schacht
Grafik: Hans-Jörg Brehm

© 2000 ABACUSSPIELE
Verlags KG Dreieich.
Made in Germany
Alle Rechte vorbehalten.
www.abacusspiele.com

Distribution in der Schweiz:
Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

Ausführliches Beispiel für einen Spielverlauf

Andreas ist an der Reihe. Die Karten der anderen Spieler und die der Stapel interessieren ihn nicht. Also steckt er die oberste Karte eines Stapels unter diesen. Jetzt erscheint eine Burgkarte mit ■■■■■, die er noch nicht hat. Er sagt sie an. Nun würfelt er mit allen sechs Würfeln. Er wirft ■■■■■. Zuerst muss er alle Sechser beiseite legen. Ausserdem lässt er die beiden Fünfer stehen. Die restlichen beiden Würfel wirft er noch einmal. Er wirft ■■■. Die Sechse muss er wieder beiseite legen. Dann würfelt er das dritte und letzte Mal. Diesmal nur noch mit dem einem Würfel und wirft eine ■. Damit hat er einen Fünfer-Drilling erzielt und übertrifft die Kombination der Burgkarte. Er darf sie also nehmen. Danach ist Bernd dran.

Nachdem Bernd es angesagt hat, würfelt er um eine Sonderkarte mit der Kombination ■■■■■. Er wirft ■■■■■. Damit hat er bereits die Kombination übertroffen, braucht nicht mehr weiterwürfeln und nimmt sich die Karte. Bernd ist weiter an der Reihe. Die Karten auf den Stapeln interessieren ihn nicht. Da er noch keine Karte unter den Stapeln gesteckt hat, kann er dies jetzt noch tun. Aber auch die neue Karte interessiert ihn nicht. Er entscheidet sich für eine Sonderkarte mit ■■■■■ von Andreas, sagt es an und würfelt. Er wirft im 1. Wurf ■■■■■. Damit kann er bereits die Sonderkarte nicht mehr erbeuten. Sein Zug ist beendet.

Claudia steckt eine Karte unter den Stapel. Beide Karten auf den Stapeln hat sie schon. Also muss sie eine Karte eines Gegners wählen. Bernd ist der einzige Spieler, der bereits zwei Burgen hat. Sie wählt die eine mit der Kombination

■■■■■ und sagt dies an. Nach drei Würfen hat sie ■■■■■. Damit hat sie die Kombination übertroffen. Jetzt darf Bernd sich verteidigen. Er würfelt dreimal und erzielt ■■■■■. Damit übertrifft er Claudias Wurf. Seine Verteidigung war erfolgreich und er behält seine Burg. Claudias Zug ist beendet.

Dieter steckt eine Karte unter den Stapel. Es erscheint eine Turnierkarte. Er wählt sie und beginnt zu würfeln. Da er der Ausrichter des Turniers ist, darf er viermal würfeln. Er erzielt ■■■■■. Reihum würfeln dann die anderen Spieler jeweils dreimal. Andreas bleibt unter dem Ergebnis. Damit führt weiter Dieter. Bernd erzielt ■■■■■ und übernimmt die Führung. Claudia würfelt ■■■■■ und gewinnt das Turnier. Sie bekommt die Turnierkarte und Dieters Zug ist beendet.

Andreas ist wieder an der Reihe. Er entscheidet sich für eine Sonderkarte von einem Stapel und sagt sie an. Auch nach drei Würfen hat er die geforderte Kombination nicht übertroffen. Die angesagte Sonderkarte kommt unter den Stapel. Sein Zug ist beendet.

Bernd möchte die Burg mit der Kombination ■■■■■ von Claudia zurückgewinnen. Nach drei Würfen hat er nur ■■■■■. Das reicht nicht. Claudia braucht sich daher auch nicht zu verteidigen. Bernds Zug ist zu Ende.