

Knatsch - Das Turnierspiel

Für 3 bis 5 Spieler ab 8 Jahren, Spieldauer ca. 20 Minuten.

SPIELIDEE

Einmal im Jahr veranstaltet der König ein gigantisches Turnier. Die Teilnehmer streiten um die Gunst der Burgfräuleins und um den Gewinn von Burgen. Doch das Leben als Ritter ist bekanntlich nicht ganz ungefährlich. Wer zu viele Blessuren einsteckt, kann sich keine große Hoffnungen mehr auf den Gesamtsieg machen. Der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten gewinnt das Turnier.

SPIELMATERIAL

36 Turnierkarten (rote, grüne und blaue Rückseiten) und 10 Startkarten (beidseitig).
Es werden ausserdem 10 Sechser-Würfel benötigt.

SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler erhält 2 Würfel und je eine Startkarte mit „++“ und „<<“, die er vor sich bereitlegt. Übrig bleibende Startkarten kommen aus dem Spiel.
- Die Turnierkarten werden nach den verschiedenfarbigen Rückseiten sortiert, jeweils für sich gemischt und jeweils als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt.
- Von jedem der 3 Stapel wird die oberste Karte aufgedeckt und neben dem Stapel offen ausgelegt.
- Ein Startspieler wird auf beliebige Art bestimmt und beginnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.
Es werden 12 Runden gespielt.

Eine Runde verläuft wie folgt:

Ist ein Spieler an der Reihe, wirft er mit beiden Würfeln. Der Spieler kann seinen Wurf solange wiederholen, wie die Summe der beiden Würfel gleich hoch oder höher als der letzte Wurf ist.

Würfelt der Spieler allerdings niedriger, darf er nicht mehr weiter würfeln.

Der Spieler kann aber auch nach einem Wurf freiwillig aufhören. In jedem Fall lässt er am Ende seines Zuges die beiden Würfel vor sich liegen – sie gelten nun für den Spieler für die laufende Runde.

Danach ist der nächste Spieler links an der Reihe.

Sind alle Spieler einmal dran gewesen, endet die Runde.

Der Spieler mit der höchsten Augensumme darf sich als erster

eine der 3 offen ausliegenden Karten aus der Mitte nehmen.

Der Spieler mit der zweithöchsten Summe darf sich danach eine Karte aus der Mitte aussuchen.

Der Spieler mit der niedrigsten Summe muss die Karte nehmen, die übrig bleibt.

Bei gleich hohen Summen, gilt die früher geworfene Summe als höher.

Die erbeuteten Karten legt jeder Spieler offen vor sich aus.

Danach wird von jedem Stapel die oberste Karte aufgedeckt und neben dem Stapel offen ausgelegt.

Der Spieler, der die höchste Summe hatte, ist nun der Startspieler für die nächste Runde.

Anmerkung: Es werden immer beide Würfeln geworfen.

Die Burgfräuleins

Gewinnt man die Gunst eines Burgfräuleins, bringt das 3 Punkte. Jedes Burgfräulein hat Vorlieben für bestimmte Burgen – erkennbar an den 3 Wappen.

Gewinnt man eine Burg mit passendem Wappen, bekommt man Bonuspunkte: Ein Paar aus passendem Burgfräulein und Burg bringt 3 Bonuspunkte.

Die Burgen

Jede gewonnene Burg, bringt 2 Punkte.

Die Niederlagenkarten

Niederlagenkarten sind an den roten Rückseiten zu erkennen und bringen jeweils 1 Minuspunkt.

Niederlagenkarten stellen Lanzen- und Schildbruch sowie Verletzungen dar.

Jedes Paar aus gleichen Niederlagenkarten bringen 2 negative Bonuspunkte.

Die Phiolenkarten

Die Phiolenkarten kann man an der Phiole auf dem hellbraunen Banner erkennen.

Bereits zu Spielbeginn hat jeder 2 Phiolenkarten („++“ und „<<“). Weitere kann man im Laufe des Turniers gewinnen.

In seinem Zug darf ein Spieler (nicht mehr als) eine seiner Phiolenkarten einsetzen, wenn er möchte.

Das darf er während oder am Ende seines Zuges machen.

„++“: Die Würfelsumme des Spielers erhöht sich um zwei.

Dadurch sind auch Summen über 12 möglich.

Die Karte wird zu den Würfeln gelegt und nach der Runde aus dem Spiel genommen.

„-“: Die Würfelsumme jedes anderen Spielers verringert sich um eins. Die Karte wird zu den Würfeln gelegt

und nach der Runde aus dem Spiel genommen.

„=“: Der Spieler übernimmt das Würfelergebnis des

Spielers, der vorher dran war.

Diese Karte kann natürlich nicht gespielt werden, wenn noch kein Spieler in dieser Runde vorher dran war.

Die Karte wird anschliessend aus dem Spiel genommen.

Anmerkung: Eine Phiolenkarte des anderen Spielers wird nicht übernommen.

„<<“: Der Spieler darf zum vorletzten Würfelergebnis zurückkehren. Er dreht die Würfel auf die entsprechende Summe.

Die Karte wird anschliessend aus dem Spiel genommen.

Eine nicht benutzte Phiolenkarte zählt am Schluss 1 Punkt.

Anmerkung: Werden von mehreren Spielern „++“ und „-“ gespielt, summieren sich die Werte dieser Karten.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr aufgedeckt werden können, weil die Stapel aufgebraucht sind.

Für die Abrechnung ist auf jeder Karte am unteren Rand ihre Punktzahl vermerkt.

=> Jeder Spieler addiert die Punkte seiner erbeuteten Burgfräulein-, Burg- und Sonderkarten.

=> Hinzu kommen 3 Bonuspunkte für jedes passende Burg-/Burgfräulein-Paar.

=> Anschliessend zieht jeder Spieler die Punkte der Niederlagenkarten ab.

=> Ebenso 2 negativen Bonuspunkte für jedes gleiche Niederlagenkarten-Paar.

Der Spieler mit den meisten Pluspunkten gewinnt.

Bei einem Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Karten.

Wichtig: Jede Karte kann nur für ein Paar gelten.

SPIEL NACH ORIGINAL TURNIERREGELN

Wer möchte, kann das Spiel auch nach den original Knatsch-Turnierregeln spielen.

Allerdings sollte man die Würfelergebnisse der laufende Runde notieren, sonst werden sehr viele Würfel benötigt.