

KNATSCH

von Michael Schacht
für 2 bis 6 streitbare Ritter. Spieldauer 20 bis 40 Minuten. Ab 8 Jahren.

PIELIDEE

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.



Burgen (16x)



Turniere (9x)



Sonderkarten (23x)



Spielziele (3x)

PIELVORBEREITUNG

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 herausuchen und mischen. Jeder Spieler zieht verdeckt eine davon und legt sie offen vor sich aus.

Nach Spielerzahl bleiben dabei 1 bis 4 Burgen übrig. Diese mit den restlichen Karten gut mischen. Davon zwei etwa gleichgroße Stapel bilden und offen in die Tischmitte legen.

PIELVERLAUF

Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Begonnen wird beim Startspieler.

Der Spieler würfelt wie folgt, um eine Karte zu erbeuten:

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

Am 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.

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 Dreieren 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 durchzusetzen. 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 ein Turnier, darf man weitere Turniere gewinnen.

SPIELENDE

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.

