

## 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 (1 bis 6). 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 1-1-1-1-1-1. 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 1 besitzen. Aber eine 1, eine 2, eine 3, eine 4 und eine 6.

## 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.

## 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 1-1-1-1-1-1, die er noch nicht hat. Er sagt sie an. Nun würfelt er mit allen sechs Würfeln. Er wirft 1-1-1-1-1-1. Zuerst muss er alle Sechser beiseite legen. Ausserdem lässt er die beiden Fünfer stehen. Die restlichen beiden Würfel wirft er noch einmal. Er wirft 1-1. Die Sechser muss er wieder beiseite legen. Dann würfelt er das dritte und letzte Mal. Diesmal nur noch mit dem einem Würfel und wirft eine 1. 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 1-1-1-1-1-1. Er wirft 1-1-1-1-1-1. 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 Stapel gesteckt hat, kann er dies jetzt noch tun. Aber auch die neue Karte interessiert ihn nicht. Er entscheidet sich für eine Sonderkarte mit 1-1-1-1-1-1 von Andreas, sagt es an und würfelt. Er wirft im 1. Wurf 1-1-1-1-1-1. 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 1-1-1-1-1-1 und sagt dies an. Nach drei Würfen hat sie 1-1-1-1-1-1. Damit hat sie die Kombination übertroffen. Jetzt darf Bernd sich verteidigen. Er würfelt dreimal und erzielt 1-1-1-1-1-1. 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 1-1-1-1-1-1. Reihum würfeln dann die anderen Spieler jeweils dreimal. Andreas bleibt unter dem Ergebnis. Damit führt weiter Dieter. Bernd erzielt 1-1-1-1-1-1 und übernimmt die Führung. Claudia würfelt 1-1-1-1-1-1 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 1-1-1-1-1-1 von Claudia zurückgewinnen. Nach drei Würfen hat er nur 1-1-1-1-1-1. Das reicht nicht. Claudia braucht sich daher auch nicht zu verteidigen. Bernd's Zug ist zu Ende.

Grafik: Hans-Jörg Brehm

© 2000 ABACUSSPIELE Verlags KG Dreieich. Alle Rechte vorbehalten.