

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.

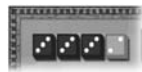
Übertrifft man die Vorgabe der Karte, darf der Angegriffene seine Burg verteidigen. Dazu muss er wiederum das Würfelergebnis des Angreifers durch Würfeln übertreffen. Schafft er das, behält er seine Burg.

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.

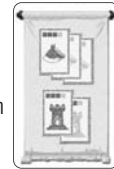
2) Oder man besitzt drei verschiedene Burgen und „stürzt den König“.

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)

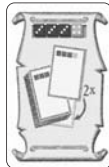
Mit einem Turnier-Champion kann man bei einem Turnier immer bis zu viermal würfeln, auch wenn man nicht der Ausrichter des Turniers ist.



- 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.

KNIGHTS

by Michael Schacht

for 2 - 6 players aged 8 and up; length 20 - 40 minutes.

OVERVIEW

Each player competes in tournaments and conquers castles to become the most influential in the land. By rolling dice, players try to accumulate as many of one number as they can. Only in this way can players win the tournaments, conquer the castles, or capture the special cards they desire. Players win the game by conquering castles and winning tournaments. The special cards give them extra abilities. In each round, players roll dice to capture cards. The first player to acquire one of the three possible winning combinations (goal cards) wins the game. Castles are required in each combination.

CONTENTS

6 dice, 56 cards and 1 rule booklet.



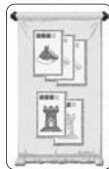
16 castles



9 tournaments



23 special cards



3 goal cards

PREPARATION

- Choose a starting player.
- Remove the 5 blank cards (for your creative additions) from the game.
- Place the 3 goal cards face up on the table. These cards remind the players what they need to win the game.
- Remove 6 castles with 6 different pennants (colors) from the deck, shuffle these face down, and deal one to each player, who places it face up on the table in his playing area as his first castle.
- Shuffle the 0 to 4 unused castles back into the deck, separate the deck into two roughly equal stacks and place them face down on the table near the goal cards. Turn over the topmost card in each stack.

PLAYING THE GAME

Players take turns in clockwise order starting with the starting player.

On his turn, a player rolls dice to capture a card:

First, the player indicates which card he wants to capture.

In the beginning, a player may only try to capture one of the face up cards on the two stacks. Later, a player may try to capture a card that belongs to one of the other players.

Most cards display a combination of dice across the top.

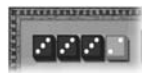
To capture the card, a player must roll dice that beat this combination.

- When a player beats the combination, he captures the card and places it face up in his playing area.
- When he fails to beat the combination for a card on a stack, he places the card face down under the stack and turns over the topmost card.

Then his turn ends and the next player takes his turn.

Rolling dice



- The dice combination at the top of the cards always shows 3 red dice and 1 yellow die. In these rules, the red dice are black and the yellow gray or white.
- There are three red 3's and a yellow 2 in the above example. To capture the card, a player must roll greater than this. Three 4's, three 3's and one 4, four 1's, or any similar combination would win.
- The player always starts by rolling six dice.
- The player may roll the dice up to three times (twice more). The player may choose to stop rolling before three rolls if he chooses.
- After each roll, the player decides which dice to keep as rolled and which dice to roll again (if he has another roll).
- Any 6 rolled is a loser (does not count for anything), but must be kept and not rerolled. Thus, rolling 6's is bad luck!
- When choosing dice to reroll, a player may reroll dice kept from a previous roll (except, of course, 6's).





Capturing a card

After the player has rolled the dice, he checks if he captured the card:

- Any quintet is greater than a quartet and any quartet is greater than a trio, and so on.






For example, a player rolls to capture a castle that has  at the top. He rolls  and beats the displayed combination.

- A trio of 5's is greater than a trio of 4's, and so on.

For example, a player rolls to capture a castle that has  at the top. He rolls  and beats the displayed combination.

- If the player ties the combination shown on the red dice on the card, he must then beat the number shown on the yellow die with one of his other dice (it must be higher, not equal or lower).

For example, with  the highest other die is  and with  the highest other die is .

For example, a player rolls to capture a castle that has  at the top. He rolls . He ties the trio of 3's, but his highest other die, a , is lower than the yellow , so he does not capture the card. With , the player would capture the card.

Capturing a card from a stack or player

When a player wants to capture a **castle or special card from a stack**, he rolls as described above. If he captures it, he puts it face up in his playing area. If he loses, he puts it under the stack. In either case, he turns over the new topmost card on the stack.

When a player wants to capture a **castle from another player**, he rolls as described above. If he rolls high enough to capture the card, the other player may try to defend the castle. The other player rolls as above. If he rolls higher than the attacker rolled, he defends his castle and keeps it. Otherwise, the attacker takes the castle. If the attacker does not roll high enough to capture the castle, the castle owner need not roll to defend the castle. A player may not attack a player's castle if that player has just one castle. When a player wants to capture a **special card from another player**, he rolls as described above. If he rolls high enough to capture the card, he takes it. There is no defense.

When a player selects a **tournament from the stack**, he becomes the organizer of the tournament. All players will participate, but the organizer gets four rolls instead of three. The organizer rolls first and may roll up to four times. The others follow in clockwise order. The player with the highest roll, wins the tournament and takes the card, placing it in his playing area. When determining highest roll, duets lose to trios, trios to quartets, and so on. Straights and other "poker" combinations do not count. A player may not capture another player's **tournament card**.

Another turn

Usually, a player may only try to capture one card. Whether he captures the card or not, his turn ends and it is the next player's turn.

However, when a player captures a special card from a stack, he may try to capture another card.

He may try to capture a card from a stack or from an opponent. If he captures another special card from a stack, he may again try to capture another card, and so on.

Putting a card under a stack

Before a player chooses a card to try to capture, he may choose the topmost card from one stack, place it face down under that stack, and turn over the new topmost card on that stack. Thus, a player may add to his choices. However, when a player has the opportunity to try to capture more than one card in his turn, he may only replace one topmost card during the turn.

No double cards


A player may not capture a card that is like a card he already has, except for tournament cards.

A player may capture several tournament cards.

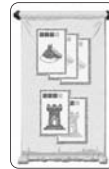
For example, a player already has a red castle. He may not try to capture another red castle, but could try for a green castle.

GAME END

There are three ways to end and win the game:

- 1) A player has four different colored castles.
- 2) A player has three different colored castles and topples the king.
If a player has three castles at the beginning of his turn, he may attempt to roll better than . If he does, he topples the king and wins the game. If he fails to roll better, he suffers the revenge of the king: he loses one of his castles (his choice), placing it face down under the stack of his choice.
- 3) A player has two different colored castles and has won three tournaments (has three tournament cards).

The three possible ways to win are shown on the three goal cards so players can easily remember them.



THE SPECIAL CARDS

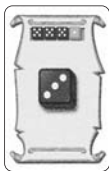
Each special card gives the player who has it a specific advantage.

The player may use his special cards any time, including immediately after he has captured them.

- Die card (8)

There are five different die cards (1 to 5). With such a card, a player may be able to improve his die rolls: the card acts as an extra die of the kind shown on the card.

For example, a 2 die card makes a 2 duet rolled into a 2 trio. The die card can also be used as the other die.



- Catapult (3)

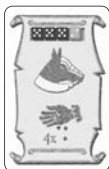
With a catapult, a player may roll up to four times when trying to capture an opponent's castle.

A player may not use this card when trying to capture a castle from one of the stacks.



- Tournament Champion (1)

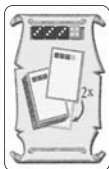
With a tournament champion, a player may roll up to four times in a tournament, even when he is not the tournament organizer.



- Stack (3)

With this card, a player may twice place the topmost card of a stack on the bottom of the stack, turning over the new topmost card. The second need not be done immediately nor come from the same stack as the first.

For example, before he rolls, a player puts the topmost card in the left stack on the bottom of the stack. He then rolls and captures a special card from a stack. He is allowed another capture attempt, but first puts the topmost card in the right stack on the bottom of the stack.



- Castle guard (3)

The castle guard protects two of a player's castle from attack, but only when it is placed on them (it should overlap both slightly) prior to the attack. On the player's turn, he may change which castles are protected. The guard is not protected and may be attacked.



- Special card guard (3)

The special card guard protects one special card from attack, but only when it is placed on it (it should overlap it slightly) prior to the attack. On the player's turn, he may change which card is protected. The guard is not protected and may be attacked.



- Betrayal (1)

This card changes the die combination for the player on each castle card on a stack to 1-1-1-1-1-1. It does not affect the die combinations of other players' castles.



- Protection (1)

This card protects the player from the revenge of the king. The player does not lose a castle if he tries to win by toppling the king and fails (see game end).



No double special cards

Even with special cards, a player may not have two of the same card.

For example, a player may not have more than one castle guard.

A player may have a castle guard and a special card guard.

Also, a player may not have more than one 1 die card, but may have one 2, one 3, one 4, one 5, and one 6.

SPECIAL CASE

If a player encounters a situation where he is not allowed to try to capture any available stack or opponent card (he has cards of all the available kinds) and he has already placed one (or two) cards on the bottom of a stack, he may put additional cards on the bottom of the stacks until he finds a card he is allowed to capture.

NOTE

As there are only 9 tournament cards, it may be difficult with 5 or 6 player to win using the tournament strategy.

GAME FOR TWO

When playing with two, players may only attack an opponent's castle when he has at least three castles.

Author: Michael Schacht
Graphics: Hans-Jörg Brehm
English Translation: Jay Tummelson

All Rights Reserved.
© 2000 ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG,
63303 Dreieich, Made in Germany
www.abacusspiele.com

Example of several turns

It is Anna's turn. She is not interested in any of her opponents' cards. Also, she puts one card under a stack to get a different card. Now she decides to try for a castle card with a die combination of 1-1-1-1-1-1, that she does not have and announces this. She rolls all six dice and gets 1-1-1-1-1-1. First, she must set aside the 1-1-1-1-1-1. Then, she decides to keep the 1-1-1-1-1-1. She rerolls the remaining two dice and gets 1-1-1-1-1-1. Again, she must set aside the 1-1-1-1-1-1. She rolls the last die once more (her third and last roll) and gets a 1. This gives her 1-1-1-1-1-1, which beats the castle combination. She takes the castle into her playing area and turns over the topmost card of that stack.

It is now Bob's turn. Bob decides to try for a special card from a stack with the die combination of 1-1-1-1-1-1, and announces this to the other players. He rolls 1-1-1-1-1-1. As this roll beats the die combination of the special card, he need not reroll and takes the special card into his playing area. As he captured a special card from a stack, Bob can try for another card. He is not interested in the cards from the stacks and, as he did not place a card under a stack during this turn, he does so now. Unfortunately, the new card does not interest him either. He decides to try for one of Anna's special cards with the die combination of 1-1-1-1-1-1 and announces this. He rolls 1-1-1-1-1-1. He must set aside the 1-1-1-1-1-1, leaving him with just two dice. As he will not be able to beat the die combination on Anna's special card with just two dice, he stops rolling and ends his turn.

Chris puts one card under a stack, but still has cards like those on the stacks. Thus, she must try for an opponent's card. Bob has two castles, so she decides to try for his castle with the die combination of 1-1-1-1-1-1 and announces this. After three rolls she has 1-1-1-1-1-1. This is enough to beat the castle's die combination. Bob now rolls three times to defend his castle and gets 1-1-1-1-1-1. As this beats Chris' roll, he has successfully defended his castle and keeps it. Chris' turn is over with nothing captured.

Dave puts a card under a stack and turns over a tournament card, which he selects and announces. As he is the tournament organizer, he is allowed four rolls and gets 1-1-1-1-1-1. The others now try to beat this, taking turns in clockwise order. Anna is first, but fails to beat Dave's roll. Bob rolls 1-1-1-1-1-1, beating Dave. Chris rolls 1-1-1-1-1-1 and wins the tournament. She takes the tournament card into her playing area. Dave's turn ends with no card captured for him.

It is Anna's turn again. She announces she will try to capture a special card from one of the stacks. Unfortunately, after three rolls, she fails to beat the card's die combination. She puts the card under the stack and turns over a new one. Her turn is over with no card captured. Bob wants Chris' castle with the die combination 1-1-1-1-1-1 and announces this. After three rolls he has only 1-1-1-1-1-1. As this is not enough, he fails and Chris need not defend her castle. Bob's turn ends with no card captured.

Knatsch

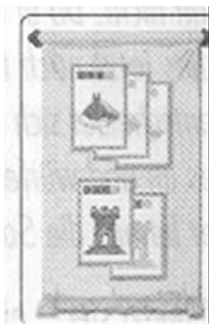
Voor 2 tot 6 spelers vanaf 8 jaar

Spelidee

Iedere ridder probeert z'n invloed uit te breiden door burcht na burcht in te palmen, tornooien te winnen en speciale acties te ondernemen. Het gooien van de dobbelstenen (6) is daarbij essentieel.

Spelmateriaal

6 dobbelstenen, 56 kaarten en 1 spelreglement



Speldoel(3x)



Speciale kaarten
(23x)



Tornooien(9x)



Burchten(16x)

Spelvoorbereiding

- Bepaal een startspeler
- Haal de 5 blanco kaarten uit het spel
- Leg de 3 speldoelkaarten in het midden op de tafel
- 6 burchtkaarten met 6 verschillende wapentekens mengen, iedere speler trekt er één uit en legt die voor zich
- Volgens het spelersaantal blijven er nu nog 1 tot 4 burchten over. Deze worden met de rest van de kaarten gemengd. Twee stapels worden open op de tafel gelegd.

Spelverloop

De startspeler zegt voor welke kaart hij wil werpen. In het begin kan dit enkel om 1 van de 2 bovenste kaarten van de stapel gaan. Later in het spel kun je ook proberen om kaarten die voor je tegenstander liggen te bemachtigen.

Op de meeste kaarten staat een teerlingcombinatie aangegeven. Om de kaart te bekommen moet je deze combinatie overtreffen. Als dit lukt, neem je de kaart en leg je ze open voor jou. Lukt het niet, dan wordt deze kaart onder de stapel geplaatst.

Dobbelen

- De teerlingcombinatie op een kaart bestaat uit 3 rode en 1 gele dobbelsteen.
- De rode teerlingcombinatie moet overtroffen worden. Enkel bij een gelijke stand wordt de gele dobbelsteen van belang. Dan moet deze overtroffen worden.
- Je beginworp gebeurt altijd met de 6 dobbelstenen.
- Je mag 3 x gooien maar je mag ook vroeger stoppen.
- Na iedere worp mag je beslissen welke teerlingen je laat liggen en welke je opnieuw gooit(ook teerlingen die je oorspronkelijk liet liggen mag je opnieuw gooien).
- Zessen moet je laten liggen en tellen nooit mee.

Principes bij het veroveren van kaarten(tip: bekijk voorbeelden in spelreglement)

Rode dobbelstenen

3 x dobbelsteen 4 > 3 x dobbelsteen 3

3 x dobbelsteen 4 < 4 x dobbelsteen 1

3 x dobbelsteen 4 = 3 x dobbelsteen 4 (Dan beslist de gele dobbelsteen, die moet je overtreffen. Bij een gelijke stand verlies je.)

Kaarten van een tegenstander veroveren

Burchtkaarten

Om een burchtkaart van een tegenstander te veroveren gelden dezelfde principes als hierboven. Degene die aangevallen wordt kan zich echter verdedigen door de combinatie van de aanvaller te overtreffen. Slaagt hij daar in, dan behoudt hij de kaart. Slaagt hij er niet in, dan wordt de kaart open voor de aanvaller geplaatst.

Belangrijk: een speler met 1 burchtkaart mag niet aangevallen worden!

Speciale kaarten

Bij deze kaarten kan degene die aangevallen wordt zich niet verdedigen.

Tornooikaarten

Tornooikaarten van andere spelers kan men niet bemachtigen.

Meerdere kaarten in 1 beurt veroveren?

Wie een speciale actiekaart van één van de twee stapels bemachtigt, mag nogmaals spelen voor een andere kaart.

Kaart onder de stapel steken

Voor je om een kaart van een stapel werpt, mag je altijd de bovenste kaart onder de stapel doen verdwijnen (als je vindt dat dit geen goeie kaart voor jou is). Dit mag iedereen doen, bij elke beurt. Je mag dit echter maar 1 maal doen tijdens je beurt, zelfs al probeer je meerdere kaarten in 1 beurt te bemachtigen (zie hierboven)

Geen dubbele kaarten

Men mag geen kaarten bemachtigen die men al heeft (uitgezonderd de tornooikaarten). Vb mag men geen 2 burchten met een rood wapenteken in het bezit hebben.

Speleinde

Het spel kan op 3 verschillende manieren eindigen(zichtbaar op de speldoelkaarten):

- 1)Je bezit 4 verschillende burchten
- 2)Je bezit 3 verschillende burchten + de “steun van de koning”. Als je bij het begin van je beurt 3 verschillende burchten hebt en je overtreft de 4 rode (met cijfer 5) en de gele (met cijfer 1) dobbelsteen, dan heb je de steun van de koning en win je. Mislukt dit echter, dan valt de “wraak van de koning” over jou: je verliest dan een burcht naar keuze. Je stopt die burcht onder een willkeurige stapel.
- 3)Je bezit 2 verschillende burchten en 3 tornooikaarten.

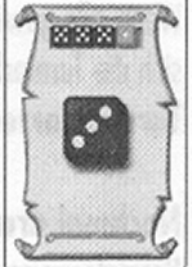
De tornooikaarten

Bij een tornooikaart van de stapel ben je automatisch inrichter van het tornooi. Het voordeel hiervan is dat je 4 x mag dobbelen, terwijl alle medespelers slechts 3 x. De inrichter begint en probeert door maximaal 4 x te gooien een zo hoog mogelijke score te behalen. De medespelers zijn daarna aan beurt en moeten de vorige score overtreffen. Degene met de hoogste score bemachtigt de tornooikaart (tornooikaarten van andere kunnen nooit heroverd worden!)


De speciale kaarten

Iedere speciale kaart heeft een voordeel die de bezitter altijd kan gebruiken, ook als men een speciale kaart net veroverd heeft van een tegenstander, telt het voordeel al.


Teerlingkaarten (8x)

	Met deze kaart kun je je dobbelsteencombinatie verbeteren. Deze kaart geldt als een bijkomende teerling (bv een drie)
---	---


Katapult (3x)

 A card icon for 'Katapult' showing a catapult, a hand, and the text '4x'.	<p>Met een katapult kun je tot 4 x dobbelen als je een burcht van een <u>tegenstander</u> aanvalt. Bij het veroveren van een burcht van de stapel mag je dit niet gebruiken.</p>
---	--

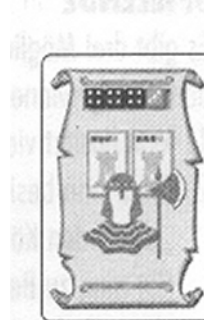
Tornooikampioen(1x)

 A card icon for 'Tornooikampioen' showing a tournament cup, a hand, and the text '4x'.	<p>Met deze kaart kun je bij een tornooi tot 4 x werpen, ook als je niet de inrichter van een tornooi bent.</p>
--	---


Stapel (3x)

 A card icon for 'Stapel' showing a hand placing a card on a stack, with the text '2x'.	<p>Met deze kaart kun je tot tweemaal toe de bovenste kaart van een stapel onderaan plaatsen, zodat er voor een andere kaart gedubbeld kan worden. Dit hoeft niet na elkaar te gebeuren en hoeft ook niet bij dezelfde stapel te zijn.</p>
--	--


Bewaker van de burchtkaarten(3x)

 A card icon for 'Bewaker van de burchtkaarten' showing a hand holding a shield, with two burchts (castles) indicated.	<p>Deze kaart beschermt 2 eigen burchten van aanvallen. Je moet wel duidelijk maken welke burchten je beschermt door ze onder deze kaart te schuiven. Die 2 burchten kunnen niet meer rechtstreeks veroverd worden, deze beschermingskaart kan natuurlijk wel heroverd worden door je tegenstanders. Bij je eigen beurt mag je de bescherming wel veranderen naar 2 andere burchten.</p>
---	--


Bewaker van de speciale kaarten(3x)

	Zelfde principe als hierboven, alleen telt de bescherming maar voor 1 kaart!
---	--

Verraad(1x)

	Deze kaart maakt het buit maken van burchten veel gemakkelijker. Ze verandert de teerlingcombinatie van iedere burcht in 3 x dobbelsteen 2 + 1 x dobbelsteen 4. Je mag deze kaart echter niet gebruiken om burchten van je tegenstander te veroveren!
---	---

Bescherming(1x)

	Deze kaart beschermt de speler tegen “de wraak van de koning”. Je hoeft geen burcht af te staan nadat je de “steun van de koning” hebt proberen te verkrijgen.
---	--

Ook speciale kaarten mag men niet dubbel bezitten! Als men op het einde van het spel vaststelt dat je geen kaart kunt bemachtigen die je nog niet hebt, dan mag je kaarten onder de stapels schuiven tot je voor 1 kunt spelen die je nog niet in je bezit hebt of die niet voor je tegenstander liggen.

Spel met twee

Je mag een burcht van een tegenstander aanvallen als hij minstens 3 burchten in bezit heeft.