



Artus

und die Ritter der Tafelrunde



SPIELIDEE

Die Spieler führen eine Schar edler Ritter am Hofe von König Artus. Sie versuchen, deren Rang und Ansehen stetig zu steigern, indem sie sie an der königlichen Tafelrunde möglichst nah hinter dem Regenten platzieren bzw. bestimmte Aufgaben erfüllen lassen. Doch aufgepasst! Wer nicht rechtzeitig reagiert, gerät schnell in Missgunst und findet seine Recken plötzlich auf ungünstigen Plätzen an der Tafelrunde wieder. Das kann viel Prestige kosten. Da Artus während des Spiels immer wieder seinen Platz wechselt oder von Zeit zu Zeit sogar ein neuer König gekrönt wird, sind die Spieler gezwungen, ihre Ritter an der Tafelrunde immer wieder neu zu positionieren. Möge der Wettstreit um die besten Plätze beginnen! Sieger ist, wer am Ende die meisten Prestigepunkte besitzt.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan (dreiteilig)
- 1 Drehscheibe („Tischplatte“)
- 1 Spanferkel
- 12 Punkteplättchen (mit „50“)
- 28 Spielfiguren (je 6 „Ritter“ in den vier Spielerfarben sowie je 2 „Prinzen“ in Silber und Bronze)
- 10 Ringe (golden)
- 88 Spielkarten (je 22 pro Spielerfarbe)
- 1 Haltefußchen (transparent)

Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus den Stanzrahmen herausgetrennt werden. Das Haltefußchen wird von unten durch den vorgestanzten Schlitz in der Mitte der Tischplatte geschoben, dann wird das Spanferkel in das Haltefußchen gesteckt. Diese Elemente können auch nach dem Spielen zusammenbleiben.



Wenn Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, sollten Sie zunächst die fett geschriebenen Texte im Randbalken nicht beachten. Diese Texte dienen als Kurzfassung der Spielregel, mit deren Hilfe man jederzeit wieder schnell ins Spiel findet.

SPIELIDEE

Die Spieler führen eine Gruppe von Rittern mit dem Ziel, am Hof von König Artus möglichst viel Prestige zu erlangen

Dazu versuchen sie ihre Ritter auf günstigen Plätzen an der Tafelrunde unterzubringen

Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt

*ARTUS besteht aus einer Spielregel für Einsteiger und einer für Fortgeschrittene (zusätzliche Regeln ab Seite 6).
Wir empfehlen, mit dem Einsteigerspiel zu beginnen.*

Spiel für Einsteiger

(ab 9 Jahren – ohne Wertungskarten)

SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird in der Tischmitte zusammengelegt, indem die beiden Hälften mittels des Verbindungsteils passend verbunden werden.

Die **silber- und bronzefarbenen Figuren** („Prinzen“) werden auf den vier Stühlen mit der Krone platziert, wobei sich gleiche Farben gegenüberstehen müssen.

Hinweis: Die vier Stühle mit der Krone haben im weiteren Verlauf des Spiels keine weitere besondere Funktion mehr.

Dann werden dem Prinzen, der sich auf dem Stuhl mit der *größeren* Krone befindet, **3 Ringe** aufgesteckt, wodurch er zu **König Artus** wird. Den anderen drei Prinzen wird nur je **1 Ring** aufgesteckt. *(Zu Beginn spielt es keine Rolle, ob König Artus eine silber- oder bronzefarbene Figur ist.)*

Die **Drehscheibe** („Tischplatte“) wird mit dem runden Teil des Haltefüßchens nach unten in das Loch in der Spielplanmitte eingesetzt. Sie wird nun mit Hilfe des Spanferkels so gedreht, dass sich der Teller mit der **Krone direkt neben Artus** befindet. Dort bleibt die Krone nun für den Rest des Spiels. Wird also Artus bewegt oder ein neuer König gekrönt, wird die Drehscheibe *stets* entsprechend neu auf den König ausgerichtet.

Die **12 Punkteplättchen** (mit „50“) sowie die restlichen **4 Ringe** werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält in der Farbe seiner Wahl:

- **6 Ritter** (bei 2 und 3 Spielern) bzw. **5 Ritter** (bei 4 Spielern).
Einen Ritter stellt jeder Spieler als Zählstein auf das 0/50er-Feld der Prestigepunkteleiste. Die anderen Ritter stellt jeder zunächst vor sich.
- **1 Satz Spielkarten**: Diese sortiert jeder nach ihren verschiedenen Rückseiten in drei Stapel: **Ritterkarten** (Helm), **Königskarten** (Krone) und **Wertungskarten** (Banderole). Den Stapel mit den Wertungskarten legt jeder Spieler anschließend zurück in die Schachtel, diese sechs Karten werden nur *im Spiel für Fortgeschrittene* benötigt. Die beiden anderen Stapel (mit je acht Karten) mischt jeder getrennt voneinander und legt sie vor sich, links der *verdeckte* Stapel mit den Ritterkarten, rechts der *verdeckte* Stapel mit den Königskarten.

Dann nimmt jeder Spieler von jedem seiner zwei Stapel die obersten zwei Karten auf die Hand, so dass er schließlich über **4 Handkarten** verfügt.

Es gibt Regeln für ein Spiel für Einsteiger und für Fortgeschrittene

SPIELVORBEREITUNG

Spielplan auslegen

Die Prinzen auf den Stühlen mit Krone platzieren

König Artus: 3 Ringe

restl. Prinzen: je 1 Ring

Drehscheibe auflegen:
Krone stets neben dem König

Punkteplättchen und restliche Ringe neben Spielplan

Jeder Spieler erhält:

- 5 Ritter (4 Spieler)
6 Ritter (2-3 Spieler)
(einen davon auf 0/50)
- 8 Ritterkarten
- 8 Königskarten

2 x 2 Karten auf die Hand

Nachdem sich jeder Spieler seine Handkarten angeschaut hat, werden die Ritter auf *freien* Stühlen um den Tisch herum platziert. Der älteste Spieler ist Startspieler, weswegen sein *rechter* Nachbar mit dem Platzieren seines ersten Ritters beginnt, indem er ihn auf einem beliebigen *freien* Stuhl, beispielsweise dem neben der **10**, platziert. Danach platziert der **gegen den Uhrzeigersinn** nächste Spieler einen seiner Ritter auf einem freien Stuhl (z.B. neben der **8**) usw., bis alle Spieler ihre Ritter auf Stühlen platziert haben. Im Spiel zu zweit und zu dritt gibt es also fünf, im Spiel zu viert vier solche Platzierungsrunden. Mit dem eigentlichen Spiel beginnt dann der Startspieler, anschließend geht es reihum **im Uhrzeigersinn** bis zum Spielende weiter.

SPIELVERLAUF

Das Spiel geht über 16 Runden. Wer an der Reihe ist, spielt *eine* seiner Handkarten aus, macht die entsprechende Aktion, legt die Karte beiseite (sie ist aus dem Spiel) und zieht abschließend eine neue Karte von einem *beliebigen* seiner beiden Stapel nach. Danach ist sein *linker* Nachbar an der Reihe usw.

Jede ausgespielte Karte lässt genau *eine* Aktion zu:

- ▶ **Ritter ziehen** (mit allen acht Ritterkarten)
- ▶ **Prinz oder König ziehen** (mit vier bestimmten Königskarten)
- ▶ **Ring aufstecken** (mit den vier anderen Königskarten)

▶ Ritter ziehen

Spielt der Spieler eine seiner Ritterkarten aus, *muss* er einen beliebigen *eigenen* Ritter um so viele Stühle (im Folgenden auch „Felder“ genannt) **im Uhrzeigersinn** vorwärts ziehen, wie die Karte angibt.

Der Zahlenwert seiner ausgespielten Karte lässt ihm dabei einen gewissen Spielraum, wie weit er seinen Ritter ziehen darf.



Beispiel: Mit der Karte „3-6“ kann ein Spieler wählen, ob er einen seiner Ritter 3, 4, 5 oder 6 Felder vorwärts zieht. (Vergleiche dazu auch Beispiel A auf Seite 8.)



*Achtung: Diese Karte stellt eine große Ausnahme dar. Hiermit kann ein Spieler einen seiner Ritter wie gehabt um 1 bis 5 Felder vorwärts, aber auch um 1 bis 5 Felder **entgegen dem Uhrzeigersinn** rückwärts ziehen. Dies ist die einzige Karte jedes Spielers, mit der er einen eigenen Ritter **aktiv***

rückwärts ziehen kann. (Vergleiche auch Beispiel B auf Seite 8.)

Prestigepunkte

Bewegt ein Spieler einen seiner Ritter, erhält er dafür Prestigepunkte oder muss welche abgeben. Der Wert des Feldes, das er mit dem Ritter *verlässt* (also nicht das Feld, auf dem der Ritter *ankommt!*), bestimmt die Höhe der Prestigepunkte, die er erhält (bei grünen Zahlen) bzw. abgeben muss (bei roten Zahlen). Dementsprechend rückt er seinen Zählstein auf der Prestigepunkteleiste vor oder zurück.



Nicht vergessen!

Startspieler bestimmen; anschließend in *umgekehrter* Reihenfolge einen Ritter nach dem anderen auf leeren Feldern platzieren

SPIELVERLAUF

Das Spiel geht über 16 Runden

Pro Runde spielt jeder Spieler eine Handkarte aus und führt die entsprechende Aktion aus:

- ▶ Ritter ziehen
- ▶ Prinz oder König ziehen
- ▶ Ring aufstecken

▶ Ritter ziehen:

Einen eigenen Ritter im angegebenen Zahlenbereich der ausgespielten Karte *vorwärts* ziehen

Mit dieser Ritterkarte ist auch das *Rückwärtsziehen* eines eigenen Ritters erlaubt



Spieler erhält (oder verliert) Prestigepunkte entsprechend dem Feld, das sein Ritter *verlassen* hat

Erreicht oder überquert der Zählstein eines Spielers das 50er-Feld der Prestigepunkteleiste, nimmt er sich ein entsprechendes Plättchen vom Vorrat und legt es vor sich ab.



Sollte er das 50er-Feld wieder unterschreiten, muss er dementsprechend auch ein solches Plättchen wieder zurück in den Vorrat legen.

Hinweis: Sollte der ungewöhnliche Fall eintreten, dass ein Spieler unter 0 Prestigepunkte fällt, zieht er seinen Zählstein entsprechend zurück und bewegt ihn anschließend auf der Leiste so lange liegend, bis er wieder 0 oder mehr Punkte hat.

Landet der Ritter *am Ende* seiner Bewegung auf einem besetzten Stuhl, „vertreibt“ er diese Figur. *Mehr dazu auf der nächsten Seite („Vertreiben“)* und in den ausführlichen Beispielen auf Seite 8.

► Prinz oder König ziehen

Die Prinzen und der König sind „neutrale“ Spielfiguren und können von allen Spielern bewegt werden. Spielt ein Spieler eine seiner Königskarten mit einem Zahlenwert aus, *mus*s er einen entsprechend farbigen Prinzen oder den König damit um so viele Felder *vorwärts* bewegen, wie die Karte angibt. Der Zahlenwert seiner ausgespielten Karte lässt ihm dabei einen gewissen Spielraum, wie weit er den Prinzen bzw. König bewegen darf. Die Hintergrundfarbe der Karte ist dabei sowohl für die Prinzen als auch den König *verbindlich*!



Beispiele:

- Mit der silber- und bronzefarbenen „4-8“ kann der Spieler einen beliebigen Prinzen oder den König um 4, 5, 6, 7 oder 8 Felder vorwärts ziehen.
- Mit der silbernen „1-7“ darf er eine der zwei silbernen Figuren (gleichgültig, ob König oder Prinz) um 1-7 Felder vorwärts bewegen, aber keine bronzefarbene Figur!



Achtung: Diese Karte stellt eine große Ausnahme dar. Hiermit kann ein Spieler einen beliebigen Prinzen oder den König wie gehabt um 1 bis 5 Felder vorwärts bewegen, aber auch um 1 bis 5 Felder *entgegen dem Uhrzeigersinn rückwärts* ziehen. Dies ist die einzige Karte eines jeden Spielers, mit der er einen beliebigen Prinzen oder den König *aktiv* rückwärts ziehen kann.



Wird Artus bewegt, wird die Drehscheibe unmittelbar danach so ausgerichtet, dass sich die Krone wieder neben ihm befindet.

Prestigepunkte

Bewegt ein Spieler einen *Prinzen*, gibt der Wert des Feldes, das er mit dem Prinzen *verlässt*, die Höhe der Prestigepunkte an, die er erhält bzw. abgeben muss. Dementsprechend rückt er seinen Zählstein auf der Prestigepunkteleiste vor oder zurück.

Bewegt ein Spieler Artus, gibt es dafür keine Prestigepunkte, da der König ja immer neben der Krone steht (die wie 0 Punkte zählt).

Landet der bewegte Prinz oder Artus auf einem besetzten Stuhl, „vertreiben“ sie diese Figur (*siehe nächste Seite: „Vertreiben“*).

Beim Erreichen des 50er-Feldes erhält man ein entsprechendes Plättchen

Figur auf besetztem Ziel-feld wird „vertrieben“

► Prinzen oder König ziehen:

Einen Prinzen oder den König im angegebenen Zahlenbereich der ausgespielten Karte vorwärts ziehen (Farbeneinschränkung beachten!)

Mit dieser Königskarte ist auch das Rückwärtsziehen eines Prinzen oder des Königs erlaubt



Spieler erhält (oder verliert) Prestigepunkte entsprechend dem Feld, das der Prinz *verlassen* hat (König immer 0 Punkte!)

Figur auf besetztem Ziel-feld wird „vertrieben“

„Vertreiben“

Auf jedem Stuhl kann sich immer nur *eine* Figur befinden. Endet der Zug einer Figur (gleichgültig, ob Ritter, Prinz oder König) auf einem besetzten Stuhl, wird die Figur dort (gleichgültig, ob eigener oder gegnerischer Ritter, Prinz oder König) „vertrieben“ und muss auf das nächste *freie* Feld *entgegen dem Uhrzeigersinn* zurückgesetzt werden (was oftmals das gerade von der bewegten Figur verlassene Feld ist). Wird Artus vertrieben, wird unmittelbar danach die Drehscheibe so ausgerichtet, dass sich die Krone wieder neben ihm befindet.

Hinweise:

- *Vertriebene Figuren bringen keine Punkte ein!*
- *Zieht eine Figur aufgrund einer 1-5 -Karte entgegen dem Uhrzeigersinn und landet auf einem besetzten Feld, wird die vertriebene Figur wie gehabt gegen den Uhrzeigersinn auf nächste freie Feld zurückgesetzt! (Vergleiche dazu auch Beispiel B auf Seite 8.)*

► Ring aufstecken

Der Spieler nimmt einen Ring vom Vorrat neben dem Spielplan und steckt ihn einem Prinzen – *nie dem König!* – auf. Die ausgespielte Karte gibt vor, ob man nur einem silber- oder nur einem bronzefarbenen oder einem beliebigen Prinzen einen Ring aufstecken kann (*Farbgebung des Hintergrunds beachten!*).

Sobald ein Prinz *den dritten Ring* aufgesteckt bekommt, wird er damit umgehend zum neuen König gekrönt: Der alte König wird wieder zu einem gewöhnlichen Prinzen, indem *zwei* seiner drei Ringe zurück in den Vorrat gelegt werden. Die Drehscheibe wird umgehend so ausgerichtet, dass sich die Krone neben dem neuen König befindet.



Nicht vergessen!

Prestigepunkte

Für das Aufstecken eines Ringes (*auch eines dritten!*) erhält der Spieler Prestigepunkte bzw. muss welche abgeben – und zwar entsprechend dem Wert des Feldes, auf dem dieser Prinz steht. Bewegt werden die Prinzen durch das Aufstecken von Ringen nie.

Neue Handkarten

Nachdem ein Spieler eine Karte ausgespielt und ausgeführt hat, legt er sie beiseite (sie ist damit aus dem Spiel) und nimmt sich abschließend die oberste Karte von einem *beliebigen* seiner zwei Stapel. Sobald ein Aufnahmestapel aufgebraucht ist, kann nur noch von dem anderen nachgezogen werden. Sind beide Stapel aufgebraucht, kann nicht mehr nachgezogen werden. Die Spieler spielen so lange weiter, bis *alle* ihre Handkarten ausgespielt sind.

SPIELENDE

Nach 16 Spielrunden, wenn jeder Spieler alle seine Karten gespielt hat, endet das Spiel. Wer jetzt die meisten Prestigepunkte vorweisen kann, ist Sieger. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Landet eine Figur auf einem besetzten Feld, wird die Figur dort nach hinten auf das nächste freie Feld vertrieben (gilt auch bei den 1-5 -Karten)



► Ring aufstecken:

Einem Prinzen (nie dem König!) einen Ring aufstecken (Farbeneinschränkung beachten!)

3. Ring = neuer König:

- alter König legt 2 Ringe ab und wird wieder Prinz
- Drehscheibe wird neu ausgerichtet

Spieler erhält (oder verliert) Prestigepunkte entsprechend dem Wert des Feldes

Neue Handkarte von beliebigem Stapel nachziehen

SPIELENDE

Spieler mit den meisten Prestigepunkten ist Sieger

Spiel für Fortgeschrittene (ab 12 Jahren – mit Wertungskarten)

Es gelten alle Regeln des Einsteigerspiels,
mit folgenden Ausnahmen:

Spielvorbereitung

Jeder Spieler mischt seine **6 Wertungskarten** und legt sie als dritten verdeckten Stapel rechts neben seinen beiden anderen Stapel bereit.

Jeder Spieler nimmt je drei Karten von dem *Ritter- und Königskarten-*stapel auf die Hand, d.h. es wird mit **6 Handkarten** gespielt. Ab der ersten Runde können auch Wertungskarten nachgezogen werden.

Spielverlauf

Hier spielt jeder Spieler immer *direkt nacheinander 2 beliebige Handkarten* in beliebiger Reihenfolge aus. D.h. er spielt eine erste Karte aus, führt die entsprechende Aktion (mit Prestigepunkten und vertreiben usw.) aus und legt sie dann beiseite. Direkt danach spielt er dann eine zweite Karte aus, führt deren Aktion (mit Prestigepunkten und vertreiben usw.) aus und legt sie ebenfalls beiseite.

Dann zieht er zunächst eine Karte von einem *beliebigen* seiner drei Stapel nach. Nachdem er sich diese Karte angeschaut hat, zieht er abschließend die zweite Karte nach, erneut von einem *beliebigen* Stapel. Danach ist sein linker Nachbar mit zwei Aktionen an der Reihe usw.

Spielende

Nach **11 Spielrunden**, wenn jeder Spieler alle seine Karten gespielt hat, endet das Spiel. Es gewinnt, wer die meisten Prestigepunkte hat.

DIE WERTUNGSKARTEN

Grundsätzlich gilt für *alle* Wertungskarten, dass *immer* nur die *eigenen* Ritter gemeint sind, wenn auf ihnen von „Rittern“ die Rede ist.

Werte alle Ritter

Wer diese Karte ausspielt, *muss* alle seine Ritter an der Tafelrunde (vier bei 4 Spielern bzw. fünf bei 3 und 2 Spielern) mit den Punkten werten, die sie zu diesem Zeitpunkt einbringen, und seinen Zählstein entsprechend auf der Prestigepunkteleiste vor- oder zurücksetzen. (*Vergleiche dazu auch Beispiel D auf Seite 8.*)

Werte alle Ritter (mit umgekehrten Vorzeichen!)

Wer diese Karte ausspielt, *muss* alle seine Ritter mit den Punkten werten, die sie zu diesem Zeitpunkt einbringen, *allerdings mit umgekehrten Vorzeichen*, d.h. alle Pluszahlen werden zu Minuspunkten und alle Minuszahlen werden zu Pluspunkten. (*Vergleiche dazu auch Beispiel D auf Seite 8.*)

zusätzlicher dritter Stapel:
6 Wertungskarten

immer 6 Handkarten

Jeder Spieler muss pro
Runde 2 Karten ausspielen
und ausführen

Spielende nach 11 Runden



Werte je einen Ritter auf einem grünen, gelben und roten Feld oder -15 Prestigepunkte

Wer diese Karte ausspielt, *mus*s je *einen* beliebigen seiner Ritter auf einem grünen (1 bis 10), einem gelben (3x 0) und einem roten Feld (-1 bis -15) werten, und seinen Zählstein auf der Prestigepunkteleiste entsprechend vor- oder zurücksetzen.

Hat ein Spieler nicht mindestens einen Ritter auf jeweils einem grünen, gelben und roten Feld stehen, kann er diese Karte trotzdem ausspielen und erhält dafür dann (ungeachtet der Positionen seiner Ritter) 15 Minuspunkte. Dies gilt auch, wenn er, spätestens gegen Ende des Spiels, in Ermangelung anderer Möglichkeiten diese Karte ausspielen muss, ohne die Bedingung zu erfüllen. (Vergleiche dazu auch Beispiel E auf der nächsten Seite.)

Werte zwei Ritter auf dem Teppich oder -25 Prestigepunkte

Wer diese Karte ausspielt, *mus*s zwei seiner Ritter, die sich auf *beliebigen* der sechs Stühle auf dem Teppich (s. Abb.) befinden, werten und seinen Zählstein auf der Prestigepunkteleiste entsprechend vor- oder zurücksetzen.

Hat ein Spieler nur einen oder keinen Ritter auf den sechs Teppichfeldern stehen, kann er diese Karte trotzdem ausspielen und erhält dafür dann (ungeachtet der Positionen seiner Ritter) 25 Minuspunkte. Dies gilt auch, wenn er, spätestens gegen Ende des Spiels, in Ermangelung anderer Möglichkeiten diese Karte ausspielen muss, ohne die Bedingung zu erfüllen.

(Vergleiche dazu auch Beispiel F auf der nächsten Seite.)



Werte drei Ritter auf roten Feldern oder -50 Prestigepunkte

Wer diese Karte ausspielt, *mus*s drei beliebige seiner Ritter werten, die sich auf roten Feldern (-1 bis -15) befinden, und seinen Zählstein auf der Prestigepunkteleiste entsprechend zurücksetzen.

Hat ein Spieler nur zwei oder weniger Ritter auf roten Feldern stehen, kann er diese Karte trotzdem ausspielen und erhält dafür dann (ungeachtet der Positionen seiner Ritter) 50 Minuspunkte. Dies gilt auch, wenn er, spätestens gegen Ende des Spiels, in Ermangelung anderer Möglichkeiten diese Karte ausspielen muss, ohne die Bedingung zu erfüllen. (Vergleiche dazu auch Beispiel G auf der nächsten Seite.)

Bewege eine Figur um 1-3 Felder vorwärts oder stecke einen Ring auf oder werte einen Ritter

Wer diese Karte ausspielt, *mus*s sich für *eine* der drei Optionen entscheiden: *Entweder* er bewegt einen eigenen Ritter, einen beliebigen Prinzen oder den König um 1 bis 3 Felder *vorwärts*, mit all den bekannten Konsequenzen (Prestigepunkte und vertreiben usw.). Oder er steckt einem beliebigen Prinzen (nicht dem König!) einen Ring auf, mit all den bekannten Konsequenzen (Prestigepunkte, evtl. neuer König usw.).

Oder er wertet seinen besten Ritter und rückt anschließend um die entsprechenden Punkte auf der Prestigepunkteleiste vor (oder auch zurück).



Beispiel A:

Zieht Rot seinen Ritter von Feld 5 4 Felder vorwärts, bekommt er dafür 5 Prestigepunkte (PP) und vertreibt den schwarzen Ritter von Feld 10 auf Feld 8. Zöge er stattdessen 5 Felder, bekäme er dieselben 5 PP und würde Artus zurück auf Feld 8 vertreiben (Drehscheibe anschließend neu ausrichten!). Zöge er nur 3 Felder, bekäme er ebenfalls 5 PP; würde aber keine andere Figur vertreiben.



Beispiel B:

Zieht Rot seinen Ritter von Feld 5 3 Felder rückwärts (nur mit dieser Karte erlaubt!), bekommt er dafür 5 PP und vertreibt den blauen Ritter von Feld 2 auf das Feld -6 zurück. (Rot rechnet damit, dass der silberne Prinz auf Feld 3 demnächst neuer König wird – und dann würde sein Ritter direkt hinter diesem (auf 10) stehen.)



Hinweis: Jedes Beispiel ist als einzelne Momentaufnahme zu betrachten.

Beispiel C:

Wer auch immer dem silbernen Prinzen auf Feld 3 einen Ring aufsteckt, bekommt dafür 3 PP. Direkt anschließend wird dieser Prinz zum neuen König und der alte König zu einem gewöhnlichen Prinzen (Drehscheibe anschließend neu ausrichten!).



Beispiel E:

Schwarz ist momentan der einzige Spieler, der diese Wertungskarte sinnvoll ausspielen kann, da er dafür immerhin 7 PP (10-3±0) bekäme (statt -15 PP). Alle anderen Spieler müssten jeweils 15 PP zurück, würden sie diese Karte nun spielen.



Beispiel F:

Spielt Schwarz diese Wertungskarte aus, muss er 3 PP zurück (-3±0, statt -25 PP). Seinen Ritter auf der -5 ignoriert er. Blau und Rot müssten jeweils 25 PP zurück, würden sie diese Karte nun spielen, Beige käme mit -4 PP davon.



Beispiel D:

Spielt Schwarz diese Wertungskarte aus, bekommt er dafür 2 PP (10-3-5±0). Würden die anderen Spieler diese Karte ausspielen, bekäme Blau 14 PP (7+6+2-1) und Rot 1 PP (5+4+1-9). Beige müsste sogar um 13 PP zurück (-2-4-7±0). Würde Beige aber nun die Karte „Werte alle Ritter (umgekehrte Vorzeichen!)“ ausspielen, bekäme er 13 PP (2+4+7±0).



Beispiel G:

Beige ist momentan der einzige Spieler, der diese Wertungskarte sinnvoll ausspielen kann, da er „nur“ 13 PP (-2-4-7) zurück müsste (statt -50 PP). Alle anderen Spieler müssten jeweils 50 PP zurück, würden sie diese Karte nun spielen.



Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau am Chiemsee
Fon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722 | E-Mail: info@aleaspiele.de

Besuchen Sie doch auch einmal unsere Website: www.aleaspiele.de

© 2010 Michael Kiesling / Wolfgang Kramer
© 2011 Ravensburger Spieleverlag

229183

