



King Arthur

WER WIRD
DER ERSTE RITTER
DES KÖNIGS?

DAS KARTENSPIEL

whoso pulleth out this
sword from this stone
is the trueborn
king of england!

Ravensburger

King Arthur

Das Kartenspiel

Ein sagenhaftes Kartenspiel für 2 – 5 Spieler ab 8 Jahren
 Autor: Reiner Knizia · Design: Franz Vohwinkel / Boris Vallejo / Walter Pepperle / Kinetic / DE Ravensburger
 Ravensburger Spiele® Nr. 26 364 6

Inhalt

110 Karten

- davon 53 Ritterkarten in drei Farben (2 Doppel- und 14 Einzelkarten in 3 Farben sowie 5 Merlinkarten)
- 44 Widersacherkarten in vier Arten (13 Dunkle Mächte, 11 Feindliche Ritter, 11 Monster, 9 Drachen)
- 13 Abenteuerkarten (mit verschiedenen Bedingungen und Werten von 6 bis 20)
- 25 Siegel in fünf Farben



Geschichte

King Arthur herrscht über Britannien. Seine Ritter, die zwölf Ritter der Tafelrunde, sind ihm treu ergeben und schwören den weltlichen Verpflichtungen ab, um sich auf die Suche nach dem heiligen Gral zu begeben. Während ihrer langen Suche müssen sie gefährvolle Kämpfe und erlebnisreiche Abenteuer bestehen, um zu Ruhm und Ehre zu gelangen.

Ziel des Spiels

Jeder Spieler bekämpft mit seinen Ritterkarten die Widersacher. Besiegte Widersacher werden im Verlauf des Spiels genutzt, um an die wertvollen Abenteuerkarten zu gelangen. Wer hierbei am erfolgreichsten ist, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

Die 13 Abenteuerkarten werden offen nebeneinander am oberen Rand der Spielfläche ausgelegt.

Die Widersacherkarten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel rechts unterhalb der Abenteuerkarten abgelegt. Danach wird eine Auslage wie folgt gebildet:

Eine Widersacherkarte nach der anderen wird vom Stapel aufgedeckt und – entsprechend ihrer Art – in vier Spalten geordnet unter den Abenteuerkarten ausgelegt. Dabei werden so lange Widersacherkarten aufgedeckt, bis von einer Art die vierte Karte aufgedeckt und ausgelegt wird (siehe Abb. rechts).

Die Ritterkarten werden ebenfalls gut gemischt. Jeder Spieler erhält davon vier Karten, die er so auf die Hand nimmt, dass sie von den anderen Spielern nicht eingesehen werden können.

Die restlichen Ritterkarten werden als verdeckter Aufnahmestapel links unterhalb der Abenteuerkarten bereitgelegt.

Die 25 Siegel werden vorsichtig aus der Stanztafel gelöst. Sie werden für das Grundspiel nicht benötigt und verbleiben in der Schachtel.



Spielablauf

Der mutigste Spieler beginnt. Danach verläuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, führt einen Spielzug aus, der sich in die vier aufeinander folgenden Aktionen unterteilt:

Anmerkung: Dem Spieler steht es frei, auch weniger als alle vier der folgenden Aktionen auszuführen. So kann er z.B. nur die Aktionen 2 und 4 ausführen, wenn er das möchte.

1) Widersacherkarten aufdecken

Wenn von keiner Art vier Karten offen in der Auslage liegen, darf der Spieler so lange Widersacherkarten aufdecken und auslegen, bis wieder von einer Art die vierte Karte ausliegt.

Er ist nicht verpflichtet, neue Karten aufzudecken (es sei denn, es liegt keine einzige Karte mehr aus). Entscheidet er sich aber dafür, muss er solange Karten aufdecken, bis von einer Art vier Widersacherkarten ausliegen.

2) Widersacher besiegen

Der Spieler darf genau einen der ausliegenden Widersacher bekämpfen. Dazu spielt er von einer Farbe der auf seiner Hand befindlichen Ritterkarten so viele aus, wie der Wert auf der Widersacherkarte angibt. Die ausgespielten Karten legt er auf den offenen Ablagestapel neben dem Aufnahmestapel der Ritterkarten. Dann nimmt er den besiegten Widersacher auf die Hand.

Hinweis: „Merlin“-Karten dürfen jeder Farbe hinzugefügt werden. Doppelkarten, also Karten auf denen zwei Ritter abgebildet sind, zählen als zwei Karten. Hat ein Spieler von einer Farbe nur Doppelkarten, darf er auch „überzahlen“.

3) Eine Abenteuerkarte nehmen

Der Spieler darf sich pro Zug eine Abenteuerkarte nehmen, wenn er die auf der Karte geforderten Widersacherkarten ausspielt (siehe dazu Seite 7 und 8). Auch hier kann der Spieler „überzahlen“.

Die ausgespielten Widersacherkarten werden auf einen offenen Ablagestapel neben dem Aufnahmestapel der Widersacherkarten gelegt und sind aus dem Spiel! Die gewonnene Abenteuerkarte legt der Spieler offen vor sich aus.

4

4) Eine Ritterkarte nachziehen

Zum Abschluss seines Zuges nimmt der Spieler eine Ritterkarte vom Aufnahmestapel auf die Hand. Ist der Aufnahmestapel aufgebraucht, wird der offene Ablagestapel gut gemischt und als neuer verdeckter Aufnahmestapel bereitgelegt.

Wenn ein Spieler auf die Aktionen 2, 3 und 4 verzichtet, darf er 2 Ritterkarten nachziehen. Damit ist sein Zug dann beendet.

1. Aktion



2. Aktion



3. Aktion



Beispiel eines Zuges

Andreas ist am Zug. Er entscheidet sich, weitere Widersacherkarten aufzudecken. Er deckt zuerst einen 4-er Drachen auf. Da noch immer von keinem Widersacher 4 Karten ausliegen, muss er eine weitere Widersacherkarte aufdecken. Er deckt einen 3-er Drachen auf und legt ihn in die Auslage.

Da nun vier Drachen in der Auslage liegen, darf er keine weiteren Widersacher mehr aufdecken (= 1. Aktion).

Nun spielt er 3 rote Ritterkarten und 1 Merlin-Karte aus und nimmt den 4-er Drachen auf die Hand (= 2. Aktion).

Da er nun einen 4-er Drachen und einen 3-er Ritter (aus einem früheren Zug) auf der Hand hält, entschließt er sich, diese abzulegen, um sich die Abenteuerkarte „Grüner Ritter“ zu nehmen (= 3. Aktion).

Abschließend nimmt er noch eine Karte vom Stapel der Ritterkarten auf die Hand (= 4. Aktion).

4. Aktion



5

Spielende

Das Spiel endet entweder sofort, wenn ein Spieler die **vorletzte** Abenteuerkarte nimmt und vor sich ablegt **oder**

wenn der Stapel der Widersacherkarten aufgebraucht ist und ein Spieler die letzte Widersacherkarte aus der Auslage nimmt. In diesem Fall darf dieser Spieler seinen Zug noch zu Ende führen, also eventuell noch eine Abenteuerkarte aufnehmen.

Danach zählt jeder Spieler die Werte seiner Abenteuer- und verbliebenen Widersacherkarten zusammen. Die Ritterkarten bringen keine Punkte. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte besitzt. Besteht Gleichstand zwischen mehreren Spielern, gewinnt von diesen derjenige, der mehr Ritterkarten auf der Hand hält.

Das Profispiel

In der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler neben vier Ritterkarten auch noch die 5 Siegel einer Farbe. Spielen weniger als 5 Spieler, verbleiben die nicht benötigten Siegel in der Schachtel.

Die Regeln des Grundspiels werden beibehalten, bis auf Aktion 2 „Widersacher besiegen“. Hier muss sich jeder Spieler nun zwischen den folgenden 3 Möglichkeiten entscheiden:

Der übliche Angriff

Der Spieler am Zug kann einen beliebigen Widersacher einer ausliegenden Art angreifen, wenn er so viele Ritterkarten einer Farbe ausspielt, wie dessen Wert angibt. Als Zeichen legt der Spieler eines seiner Siegel auf den angegriffenen Widersacher.

Doch erst, wenn alle Widersacherkarten einer Art mit einem Siegel belegt sind, gilt die Art als besiegt. (Liegt von einer Art nur eine Widersacherkarte aus, ist diese sofort besiegt.) Erst dann erhalten **alle** Spieler ihre auf dieser Art liegenden Siegel zurück und nehmen die damit markierten Widersacherkarten auf die Hand.

Der Spieler am Zug kann nun zu Aktion 3 („Abenteuerkarte nehmen“) übergehen.

6

Der wiederholte Angriff

Anstatt eines üblichen Angriffs kann der Spieler einen Widersacher angreifen, auf dem bereits eines seiner Siegel liegt. Spielt er nun erneut entsprechend viele Ritterkarten aus, erhält er sein Siegel wieder zurück und darf die Widersacherkarte schon jetzt auf die Hand nehmen. Die restlichen Widersacherkarten der angegriffenen Art bleiben unverändert in der Auslage liegen. Der Spieler kann nun zu Aktion 3 („Abenteuerkarte nehmen“) übergehen.

Der Doppelangriff

Ein Spieler kann auch die beiden oben beschriebenen Angriffe kombinieren, also in einem Spielzug so viele Ritterkarten einer Farbe ausspielen, dass sie mindestens der **doppelten** Stärke der Widersacherkarte entsprechen. Damit ist dieser Widersacher sofort besiegt und der Spieler darf die Widersacherkarte auf die Hand nehmen. Die restlichen Widersacherkarten der angegriffenen Art bleiben unverändert in der Auslage liegen. Der Spieler kann nun zu Aktion 3 („Abenteuerkarte nehmen“) übergehen.

Tipp: Wiederholte Angriffe und Doppelangriffe kosten einen Spieler doppelt so viele Karten. Sie sollten deshalb wohl überlegt sein und nur aus gutem Grund angewendet werden, beispielsweise um eine bestimmte Abenteuerkarte zu nehmen, bevor sie ein anderer Spieler erhält.

Die Abenteuerkarten

Auf der linken Seite einer Abenteuerkarte befindet sich die jeweilige Bedingung, die ein Spieler erfüllen muss, wenn er diese Karte aufnehmen möchte. Rechts oben steht der jeweilige Wert der Karte.

Heiliger Gral



Für dieses Abenteuer sind beliebige Widersacherkarten im Gesamtwert von mind. 12 erforderlich.

Burg



Für dieses Abenteuer sind beliebige Widersacherkarten im Gesamtwert von mind. 9 erforderlich.

Excalibur



Für dieses Abenteuer sind beliebige Widersacherkarten im Gesamtwert von mind. 5 erforderlich.

7

Questing Beast



Für dieses Abenteuer sind rote Widersacherkarten im Gesamtwert von mind. 8 erforderlich.

Fischer König



Für dieses Abenteuer sind grüne Widersacherkarten im Gesamtwert von mind. 6 erforderlich.

Königliches Ritterturnier



Für dieses Abenteuer sind blaue Widersacherkarten im Gesamtwert von mind. 5 erforderlich.

Schlacht gegen die Sachsen



Für dieses Abenteuer sind gelbe Widersacherkarten im Gesamtwert von mind. 4 erforderlich.

Kampf gegen die Räuber



Für dieses Abenteuer sind zwei beliebige Widersacherkarten erforderlich.

Kampf gegen die Wikinger



Für dieses Abenteuer sind vier beliebige Widersacherkarten erforderlich.

Seemonster



Für dieses Abenteuer sind eine rote, eine grüne, eine blaue und eine gelbe Widersacherkarte erforderlich. Die Werte der ausgespielten Widersacherkarten spielen keine Rolle.

König Mark



Für dieses Abenteuer sind eine grüne, eine blaue und eine gelbe Widersacherkarte erforderlich. Die Werte der ausgespielten Widersacherkarten spielen keine Rolle.

Grüner Ritter



Für dieses Abenteuer sind eine Widersacherkarte mit dem mind. Wert 3 und eine Widersacherkarte mit dem Wert 4 erforderlich. Die Farben der Widersacherkarten spielen keine Rolle.

Goldschatz



Für dieses Abenteuer sind entweder zwei beliebige Widersacherkarten mit dem Wert 3 oder die rote Widersacherkarte mit dem Wert 5 erforderlich.