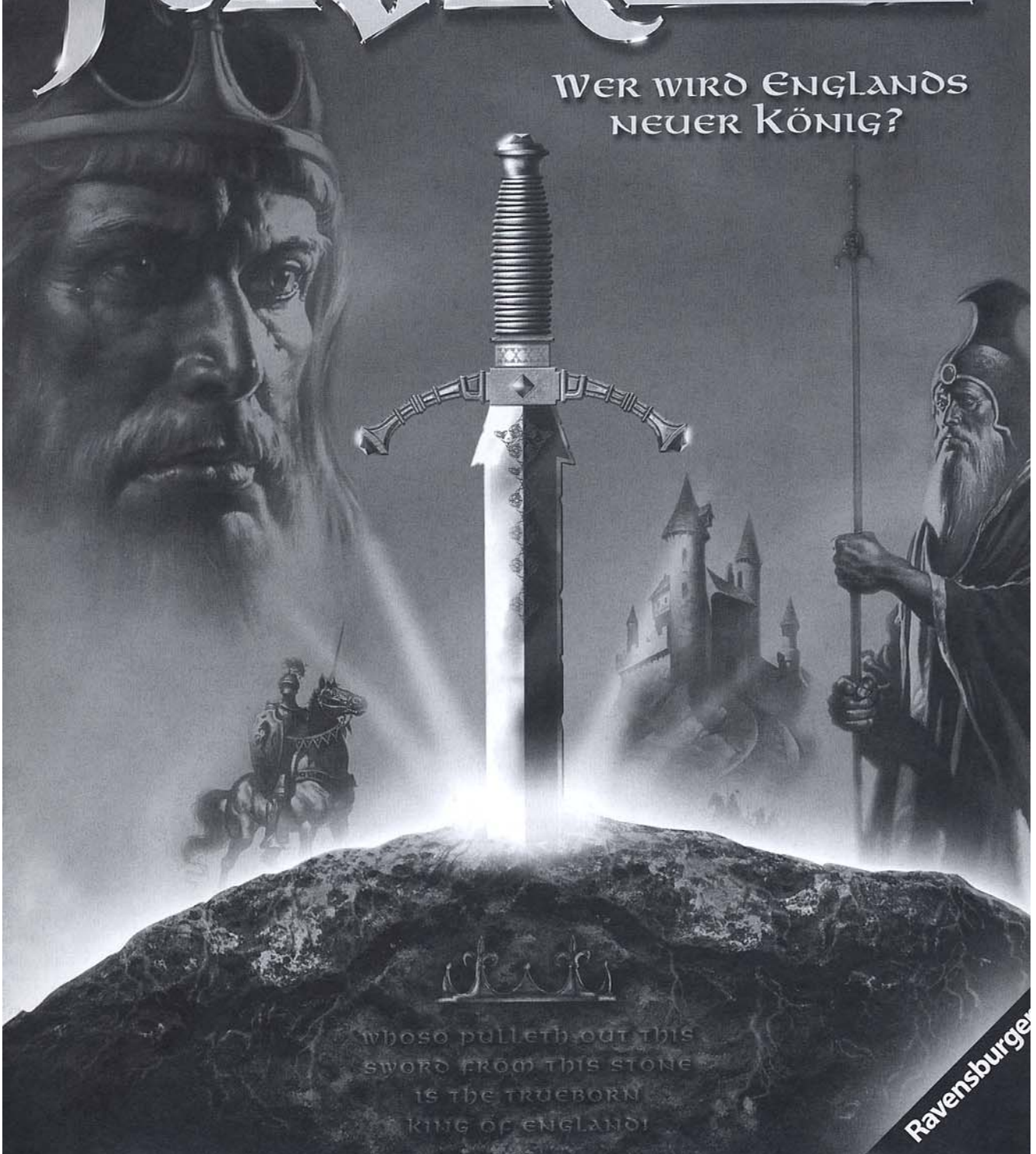


# King Arthur

WER WIRD ENGLANDS  
NEUER KÖNIG?



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

Ravensburger



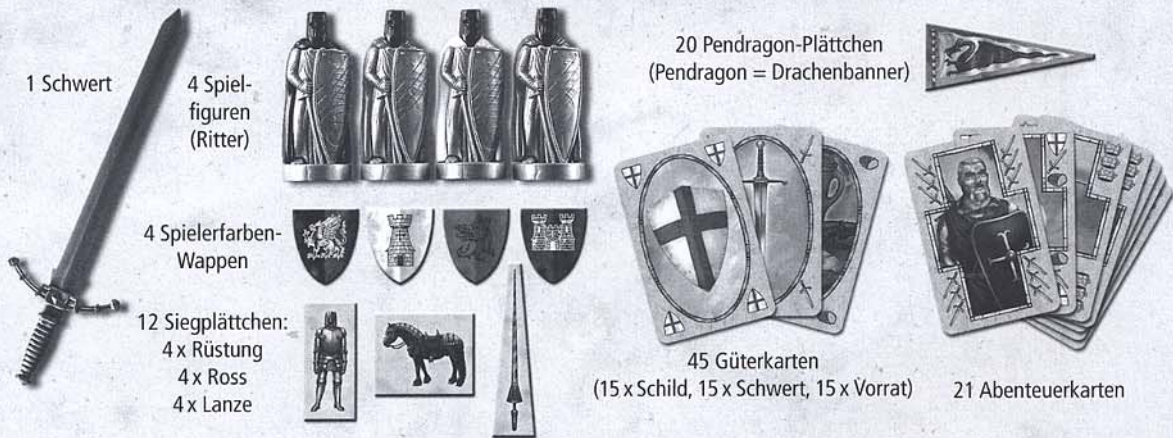
# King Arthur

## Wer wird Englands neuer König?

1 – 4 Spieler · 8 – 99 Jahre  
 Autor: Reiner Knizia · Illustration/Design: Franz Vohwinkel / Boris Vallejo / Walter Pepperle / Kinetic / KniffDesign  
 Ravensburger Spiele® Nr. 26 265 6

### Inhalt

1 Spielplan mit Stein (=elektronische Einheit)



1 Schwert

4 Spielfiguren (Ritter)

4 Spielerfarben-Wappen

12 Siegplättchen:  
 4 x Rüstung  
 4 x Ross  
 4 x Lanze

20 Pendragon-Plättchen (Pendragon = Drachentbanner)

45 Güterkarten (15 x Schild, 15 x Schwert, 15 x Vorrat)

21 Abenteuerkarten

## Was ist das Besondere an King Arthur?

Im Stein, der sich auf dem Spielplan befindet, ist eine elektronische Einheit versteckt, die unsichtbar und magisch „mitspielt“. Sie erweckt verschiedene Charaktere zum Leben, reagiert auf die Aktionen der Spieler und stellt sie vor immer wieder neue Herausforderungen. Jedes Spiel verläuft anders und auch in späteren Spielen trifft man noch auf neue Gestalten.

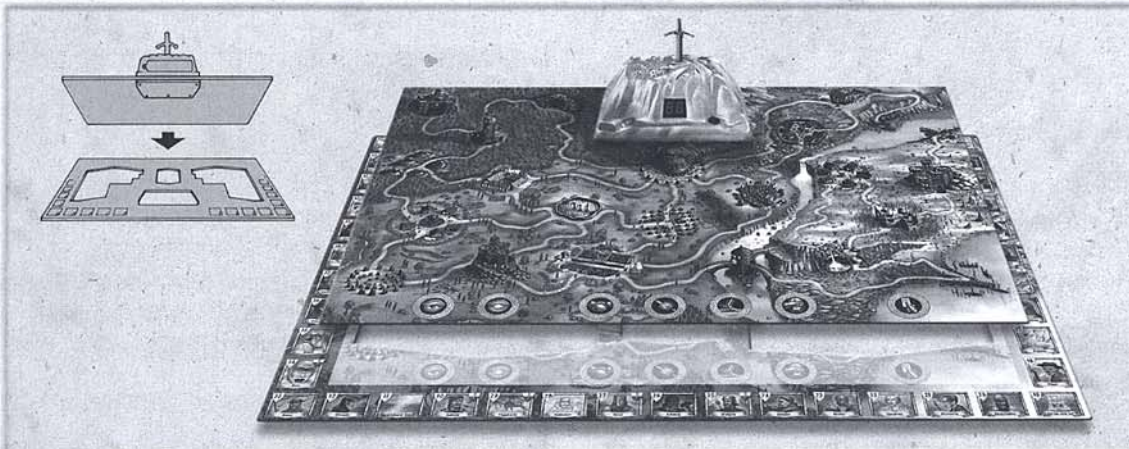
### Vorbereitung

Bitte legen Sie vor dem ersten Spiel vier Batterien Typ 1,5 Volt Mignon (AA) / LR6 ein. Beachten Sie hierzu die Hinweise auf Seite 11.

Ebenfalls vor dem ersten Spiel werden die 3 großen Stanzteile vorsichtig aus der Stanztafel gelöst. Aus ihnen werden die 4 Spielerfarben-Wappen, die 12 Siegplättchen und die 20 Pendragon-Plättchen ausgebrochen.

Danach, und vor jedem neuen Spiel, wird auf den Teil der Stanztafel, auf dem sich die **Charaktere** befinden, der **Spielplan** gesetzt. Die Platte, mit der der Stein auf dem Plan befestigt ist, passt genau in die entsprechende Ausstanzung.

Der Spielplan wird zusammen mit der Charakterleiste in die Tischmitte gelegt. Die Spieler setzen sich so, dass alle die Anzeige im Stein gut sehen können. Das **Schwert** wird vorsichtig in den Schlitz des Steins gesteckt.



Jeder Spieler erhält einen **Ritter** und das gleichfarbige **Wappen**, woran während des Spiels erkennbar ist, wer mit welcher Farbe spielt. Nehmen weniger als vier Spieler am Spiel teil, werden die nicht benötigten Ritter und Wappen zurück in die Schachtel gelegt.



Die **Siegplättchen** (Rüstung, Ross und Lanze) sowie die **Pendragon-Plättchen** werden sortiert und in vier offenen Stapeln neben den Spielplan gelegt.



Je 15 Karten zeigen einen Schild, ein (silberfarbenes) Schwert und einen Vorrat. Dies sind die **Güterkarten**. Jeder Spieler erhält davon **einen Schild, ein Schwert und einen Vorrat**. Die übrigen Güterkarten werden sortiert und in drei offenen Stapeln neben den Spielplan gelegt.



Die restlichen 21 Karten sind die **Abenteuerkarten**. Sie teilen sich auf in 8 Personenkarten, 4 Zaubertrankkarten, 4 goldene Schwerter, 3 Gegenstände und 2 Drachenschätze. Diese Karten werden unsortiert als offener Stapel neben den Spielplan gelegt. Sie werden erst benötigt, wenn im Verlauf des Spiels ein Charakter darauf hinweist.

# Elektronik

Während des Spiels bewegt man seine Figur **den Straßen entlang** von Ort zu Ort. An jedem Ort ist eine Entscheidung gefordert. Die Spieler können sich aktiv oder passiv verhalten. In jedem Fall reagiert die elektronische Einheit auf die jeweilige Entscheidung und bestimmt das weitere Spielgeschehen.

Am unteren Ende des Spielplans, gegenüber dem Stein, befinden sich

zwei **Aktionsfelder**



„Erkunden“



„Nichts tun“

und fünf **Reaktionsfelder**.



„Freundschaft“



„Kampf“



„Rückzug“



„Ignorieren“



„Geben“

Ein Spieler entscheidet sich für eine Aktion oder Reaktion, indem er **gleichzeitig** das gewünschte Feld (mit Fingern der einen Hand) und den **Helm** seines Ritters (mit Daumen und Zeigefinger der anderen Hand) so lange berührt, bis die elektronische Einheit reagiert.



Die Figur darf dazu **nicht** von dem Ort entfernt werden, an dem sie sich gerade befindet.

Verschiedene **akustische Signale** führen durch das Spiel. Um sie kennen zu lernen, startet man das Spiel mit Hilfe des An-/Aus-Schalters auf der Rückseite des Steins. Nach der Einführung durch Merlin (Nr. 47) stellt man einen beliebigen Ritter auf den Steg im See in der rechten unteren Ecke des Spielplans.

Dann werden gleichzeitig der Ritter und das Aktionsfeld „Erkunden“ berührt.



Sechs Signale ertönen anschließend in der folgenden Reihenfolge:

### Harfe (aufsteigend)

Die Ruhmespunkte des Spielers erhöhen sich

### Harfe (absteigend)

Die Ruhmespunkte des Spielers verringern sich

### Trommelwirbel

Der Spieler darf eine oder mehrere Karten bzw. Plättchen nehmen

### Vogelschrei

Es geschieht nichts, der Spieler ist weiterhin an der Reihe

### Glockenklang

Der Zug des Spielers ist zu Ende

### Missklang

Der Spieler hat einen Eingabefehler verursacht

Zusätzlich gibt es noch Geräusche, die darauf hinweisen, dass sich die Ruhmespunkte verändert haben, ein Hinweis auf der Anzeige erschienen ist oder die Batterien leer sind.

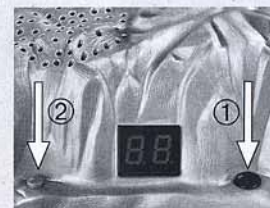
An der Vorderseite des Steins befindet sich eine **Anzeige** für Zahlen. Erscheint ein Charakter, wird dies immer durch eine **zweistellige Zahl**



angezeigt. Um zu wissen, mit **wem** man es zu tun hat, sucht man die entsprechende Zahl auf der Charakterleiste.

Eine blinkende **einstellige Zahl** weist darauf hin, welche der fünf **Aktionen** auszuführen ist. Die Aktionen befinden sich ebenfalls auf der Charakterleiste. Sie sind sofort auszuführen.

Wird ein Ritter gleichzeitig mit dem **Knopf** an der rechten Vorderseite des Steins ① berührt, zeigt die Anzeige die Ruhmespunkte dieses Ritters an. Ein Spieler kann sich den aktuellen Stand seiner



Ruhmespunkte jederzeit anzeigen lassen. Alle Ritter starten mit 10 Ruhmespunkten. Je nachdem, wie tapfer sich ein Ritter durch ein Abenteuer schlägt, erhöht oder verringert sich sein Ruhm automatisch und damit auch seine Stärke.

Drückt man während des Spiels den **Knopf** auf der linken Seite des Steins ② wird die letzte Ansage der elektronischen Einheit wiederholt, falls man diese nicht gehört hat. Der linke Knopf dient auch dazu, die Einführung durch Merlin zu überspringen, um sofort in das Spiel einsteigen zu können („skip intro“).

## Spielziel

Um König von England zu werden, müssen **Ruhmespunkte** und **Siegplättchen** gesammelt werden.

**Ruhmespunkte** bekommt man, indem man

- ◆ Orte erkundet und Abenteuer besteht (z.B. einen Drachen besiegt oder dem Burgfräulein hilft) und
- ◆ Pendragon-Plättchen zur Abtei bringt.

Die Ruhmespunkte werden von der elektronischen Einheit gezählt. Man kann sie sich jederzeit – wie auf Seite 4 beschrieben – anzeigen lassen.

**Siegplättchen** (Rüstung, Ross, Lanze) bekommt man in den Burgen indem man sie mit Gütern (Schild, Schwert, Vorrat) bezahlt, die man im Verlauf des Spiels erhalten hat.

**Das kurze Spiel:**

Wer mit 30 oder mehr Ruhmespunkten und zwei der drei Siegplättchen zum Stein zurückkehrt, wird neuer König von England.

**Das lange Spiel:**

Wer mit 40 oder mehr Ruhmespunkten und allen drei Siegplättchen zum Stein zurückkehrt, wird neuer König von England.

Zum Kennenlernen empfiehlt es sich, das kurze Spiel zu wählen (s.u.).

## Spielablauf

Das Spiel wird mit Hilfe des An-/Aus-Schalters auf der Rückseite des Steins gestartet. Daraufhin gibt Merlin eine kurze Einführung in das Spiel und einige Hinweise. Danach beginnt der jüngste Spieler. Er stellt seinen Ritter auf das Feld „**Stein**“. (siehe Übersicht Seite 2).

Um das **kurze Spiel** zu aktivieren, berührt er gleichzeitig seinen Ritter und das Aktionsfeld „Nichts tun“.



Um das **lange Spiel** zu aktivieren, berührt er gleichzeitig seinen Ritter und das Aktionsfeld „Erkunden“.



Wieder erscheint Merlin und begrüßt den Spieler mit weiteren Hinweisen.

### Die Begrüßung

Im Uhrzeigersinn stellen nun auch die anderen Spieler reihum ihre Ritter auf das Feld vor dem Stein und berühren gleichzeitig ihren Ritter und das Aktionsfeld „Nichts tun“. Merlin begrüßt jeden Ritter. Damit weiß die elektronische Einheit wer mitspielt.

Befinden sich alle Ritter auf dem Feld vor dem Stein, beginnt das eigentliche Spiel.

### Die Aktionen an einem Ort

Der jüngste Spieler eröffnet das Spiel, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Sobald ein Spieler an der Reihe ist, entscheidet er sich, ob er

- ◆ an seinem derzeitigen Standort stehen bleibt
- ◆ oder entlang der Straßen **genau einen** Ort weiterzieht.

In beiden Fällen entscheidet er anschließend, ob er sich an dem Ort **aktiv umschaute** („Erkunden“), oder ob er sich **passiv verhält** („Nichts tun“).

- ◆ „Erkunden“: Der Spieler berührt gleichzeitig seinen Ritter und das entsprechende Aktionsfeld. Dies löst ein Abenteuer aus und einer der Charaktere fordert den Spieler zu einer Reaktion auf.
- ◆ „Nichts tun“: Der Spieler berührt gleichzeitig seinen Ritter und das entsprechende Aktionsfeld. Meist ertönt der Vogelschrei, d.h. es geschieht nichts. Möglicherweise fordert aber auch einer der Charaktere den Spieler zu einer Reaktion auf.

**Achtung:** Durch den Vogelschrei wird der Zug eines Spielers nicht beendet. Wann immer er ertönt, hat der Spieler die gleichen Möglichkeiten wie oben beschrieben:

- ◆ Er bleibt an seinem aktuellen Ort stehen und entscheidet sich für „Erkunden“ oder „Nichts tun“
- ◆ oder er zieht **einen** Ort weiter und entscheidet sich für „Erkunden“ oder „Nichts tun“.

Erst der **Glockenklang** beendet den Zug eines Spielers. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Orte können in der Regel nicht übersprungen werden – mit zwei Ausnahmen:

- ♦ Zu Beginn seines Zuges gibt der Spieler 3 Schilde ab. Danach versetzt er seinen Ritter sofort an einen beliebigen Ort.
- ♦ Ein Charakter gibt dem Ritter die **Anweisung** an einen beliebigen oder genau benannten Ort zu gehen. Auf der Anzeige blinkt die Zahl „1“. Der Ritter muss sofort entsprechend versetzt werden.

**Achtung:** Nicht zu verwechseln mit den **Ratschlägen**, die Merlin (Nr. 47) erteilt. (z.B. „Geht zur Ruine. Der erste dort ...“). Der Ritter wird hierbei **nicht** versetzt, da auf der Anzeige nicht die Zahl „1“ erscheint.

Mehrere Ritter an einem Ort sind erlaubt. Um einen guten Kontakt mit der elektronischen Einheit zu gewährleisten, sollte sich die aktive Figur möglichst in der Ortsmitte befinden. Evtl. müssen andere Ritter etwas beiseite geschoben werden.

## Die Reaktionen auf Charaktere und Abenteuer

Beide Aktionen („Erkunden“ oder „Nichts tun“) können einen der Charaktere und damit ein Abenteuer aktivieren. Ist dies der Fall, ertönt die Stimme eines Charakters und seine Zahl erscheint in der Anzeige.

**Manche Abenteuer wirken sich sofort auf den Spieler aus** Wurden Anweisungen gegeben, muss der Spieler diese ausführen. Es ertönt der Glockenklang und der nächste Spieler ist an der Reihe. (Erhält ein Spieler die Anweisung etwas abzugeben, das er nicht besitzt, geschieht nichts. Auch muss keine Krone (s.u.) anstelle eines Gutes abgeben werden.)

### Manche Abenteuer erfordern eine Reaktion

Erscheint ein Charakter, stehen dem Spieler **fünf** Reaktionsmöglichkeiten zur Verfügung:



#### 1. Freundschaft

Der Spieler berührt seinen Ritter und das entsprechende Reaktionsfeld und drückt damit aus, dass er sich dem Charakter freundlich nähert.



#### 2. Kampf

Der Spieler berührt seinen Ritter und das entsprechende Reaktionsfeld und drückt damit aus, dass er den Charakter angreift.



#### 3. Rückzug

Der Spieler berührt seinen Ritter und das entsprechende Reaktionsfeld. Danach zieht er seinen Ritter **auf die Straße** zurück, über die er gekommen ist, und geht dadurch dem Abenteuer aus dem Weg. Der Ritter bleibt bis zu seinem **nächsten Zug** auf der Straße stehen. Es ertönt der Glockenklang. In seinem nächsten Zug kann der Spieler mit seinem Ritter von der Straße auf einen beliebigen **angrenzenden** Ort ziehen.

Hinweis: Für den Fall, dass der Ritter über keine angrenzende Straße in den Ort kam (durch Abgabe von 3 Schilden oder die Anweisung eines Charakters), kann der Spieler eine beliebige **angrenzende** Straße wählen.



#### 4. Ignorieren

Der Spieler berührt seinen Ritter und das entsprechende Reaktionsfeld und drückt damit aus, dass er den Charakter ignoriert und auf die gemachten Vorschläge nicht eingeht.



#### 5. Geben

Dieses Reaktionsfeld kann der Spieler in zwei Situationen wählen:

1. **Der Charakter hat eine Forderung gestellt.** Möchte der Spieler darauf eingehen, berührt er seinen Ritter und das Reaktionsfeld „Geben“. Er darf dies nur tun, **nachdem** er die geforderten Plättchen oder Karten in den Vorrat zurück gelegt hat.

2. Der Spieler möchte gegen einen Charakter einen **besonders harten Kampf** führen. Dazu legt der Spieler ein Schwert zurück und berührt **anschließend** seinen Ritter und das Feld „Geben“ (anstatt „Kampf“). Dies erhöht die Erfolgsaussichten des Spielers. Harte Kämpfe können nur gegen Charaktere geführt werden, neben denen auf der Charakterleiste ein Schwert abgebildet ist.



Nachdem ein Spieler seinen Ritter und das gewünschte Reaktionsfeld berührt hat, reagiert die elektronische Einheit entsprechend. Es kann Folgendes geschehen:

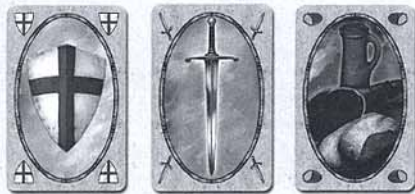
- ◆ Das Abenteuer geht weiter. Der Spieler muss sich erneut für eine der fünf **Reaktionsmöglichkeiten** entscheiden.
- ◆ Das Abenteuer und der Zug des Spielers enden durch den Glockenklang.
- ◆ In der Anzeige blinkt eine der Zahlen 1 bis 5. In diesem Fall sucht der Spieler diese Aktion auf der Charakterleiste und führt sie aus. Zwischenzeitlich ertönt der Glockenklang.
- ◆ In seltenen Fällen endet das **Abenteuer** durch den Vogelschrei. Der **Zug** des Spielers ist damit aber **nicht** beendet. Er muss sich wie zu Beginn seines Zuges entscheiden, ob er an seinem derzeitigen Standort bleibt oder ob er einen Ort weiterzieht und dann jeweils „Erkunden“ oder „Nichts tun“ wählt.

### Eingabefehler

Berührt ein Spieler eines der beiden **Aktionsfelder** („Erkunden“ oder „Nichts tun“), obwohl von ihm eine **Reaktion** („Freundschaft“, „Kampf“ usw.) erwartet wird, ertönt ein Missklang, der den Spieler auf seinen Irrtum hinweist. Dieses Signal ertönt auch im umgekehrten Fall, wenn ein Spieler ein **Reaktionsfeld** („Freundschaft“, „Kampf“, usw.) berührt, obwohl von ihm eine **Aktion** erwartet wird.

### Karten und Plättchen

Auf den **Güterkarten** sind verschiedene Güter abgebildet: Schild, Schwert oder Vorrat.



Sie werden für den Erwerb der Siegplättchen (Ross, Rüstung und Lanze) oder zum Tausch (s.u.) benötigt.



Die **Abenteuerkarten** zeigen ebenfalls diese Güter oder Kronen in unterschiedlicher Anzahl. (Vorteil: man besitzt mehrere Güter mit nur einer Karte.)



Diese Güter können jederzeit in die **abgebildeten** Güterkarten eingetauscht werden. Kronen können gegen **beliebige** Güterkarten getauscht werden. Vier der Abenteuerkarten sind **Zaubertränke**. Sie können den Spielern zusätzliche Karten oder Plättchen bringen (s.u.).

Auf den **Plättchen** sind entweder Ross, Lanze bzw. Rüstung oder das Drachenbanner Pendragon abgebildet. Ross, Lanze und Rüstung benötigt man als Siegplättchen um das Spiel zu gewinnen. **Pendragon-Plättchen** helfen, die eigenen **Ruhmespunkte** zu erhöhen. Unter anderem wird der Abt (in der „Abtei“) den Spieler um Pendragon-Plättchen bitten ...

### Wie erhält man Karten und Plättchen?

Erhält der Spieler während seines Zuges Karten oder Plättchen, ertönt der Trommelwirbel und einer der Charaktere (vgl. Zahl auf der Anzeige) teilt dem Spieler mit, was er bekommt.

Sagt ein Charakter z.B. „Ich werde dich begleiten“, sucht sich der Spieler aus den Abenteuerkarten die Karte dieses Charakters heraus,

heißt es „Nimm diese silbernen Steigbügel für dein Ross“, nimmt sich der Spieler die Karte mit den Steigbügeln auf die Hand.

Erhält ein Spieler ein goldenes Schwert, darf er sich eine beliebige Karte „Goldenes Schwert“ nehmen.

Fordert ein Charakter den Spieler auf, zwei Güter zu nehmen, entscheidet der Spieler, welche der drei Güterkarten (Schild, Schwert, Vorrat) er sich nimmt. Fordert der Charakter den Spieler aber auf, ein bestimmtes Gut zu nehmen, erhält der Spieler auch nur dieses.

Ausnahme: Sollte ein Gut einmal nicht erhältlich sein, darf sich der Spieler ein Gut seiner Wahl nehmen.

Die Karten liegen auf dem Tisch. Sie werden vor den Mitspielern verdeckt gehalten. Plättchen legt man offen vor sich ab.

## Wie werden Karten und Plättchen eingesetzt?

Während seines Zuges kann ein Spieler seine Karten und Plättchen folgendermaßen einsetzen:

Das Reaktionsfeld „Geben“ wird, wie bereits oben beschrieben, berührt:

- ♦ **Forderung:** Ein Charakter hat eine Forderung gestellt und erwartet eine Reaktion. Der Spieler ist bereit, die gewünschten Karten oder Plättchen abzugeben.
- ♦ **Harter Kampf:** Der Spieler gibt ein Schwert ab, um einen harten Kampf durchzuführen.

Das Reaktionsfeld „Geben“ wird nicht berührt:

- ♦ **Tausch:** Manche der Charaktere (Händler, Schmied und Wirt) bieten dem Spieler einen Tausch von Gütern an. Danach ertönt der Glockenklang. Der Spieler kann darauf eingehen oder auch nicht, berührt aber das Feld „Geben“ nicht.
- ♦ **Ritter versetzen:** Anstatt zu einem benachbarten Ort weiterzuziehen, darf der Spieler **drei Schilde** zurücklegen, um seinen Ritter auf einen **beliebigen Ort** zu versetzen. Anschließend muss der Spieler dort eine der Aktionen „Erkunden“ oder „Nichts tun“ wählen.
- ♦ **Pendragon-Plättchen:** Während oder am Ende seines Zuges darf der Spieler einen Schild, ein Schwert und einen Vorrat zurücklegen und sich dafür ein Pendragon-Plättchen nehmen. Er darf dies auch mehrmals tun.
- ♦ **Zusätzlicher Zug:** Am Ende seines Zuges darf der Spieler **zwei Vorräte** zurücklegen und ist sofort noch einmal an der Reihe. Achtung: dies darf ein Spieler pro Zug nur einmal tun.
- ♦ **Zaubertrank:** Vom Druiden erhält der Spieler eine Zaubertrankkarte, die er frei auswählen kann. Besitzt ein Spieler so eine Karte, darf er sie während seines Zuges einsetzen sobald er sich **am gleichen Ort** befindet wie einer seiner Mitspieler. Er führt die entsprechende Aktion aus und legt die Karte anschließend wieder zurück. Achtung: Jeder Spieler darf nur **eine** Zaubertrankkarte auf der Hand halten. Bekommt ein Spieler eine zweite Zaubertrankkarte, muss er eine der beiden sofort zum Vorrat zurücklegen.

Die Zaubertrankkarten haben folgende Bedeutung:



Der Kartenbesitzer zieht von dem betreffenden Mitspieler eine Karte.



Der Kartenbesitzer fordert von dem Mitspieler zwei Karten. Der Mitspieler wählt, welche Karte er abgeben möchte.



Der Kartenbesitzer fordert von dem Mitspieler drei Güter. Der Mitspieler entscheidet, in welcher Form er die Güter abgibt. (Güterkarten, Abenteuerkarten mit Gütern und/oder Kronen).



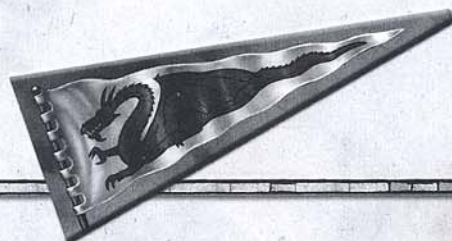
Der Kartenbesitzer fordert von dem Mitspieler ein Pendragon-Plättchen.

(Die auf allen Zaubertrankkarten abgebildete Krone spielt nur im Spiel für eine Person eine Rolle.)

Das Handeln von **Karten** unter den Spielern ist erlaubt. Das Tauschverhältnis ist beliebig, es muss nicht 1:1 sein. Plättchen dürfen nicht getauscht werden.

**Am Ende** seines Zuges darf ein Spieler maximal 8 Karten auf der Hand halten. Überzählige Karten legt er entweder zurück auf die entsprechenden Stapel, tauscht sie mit einem Mitspieler oder setzt sie wie oben beschrieben so ein, dass er am Ende seines Zuges nur noch 8 Karten auf der Hand hält.

Erhält ein Spieler während des Zuges eines Mitspielers Karten, die seine Kartenanzahl auf über 8 erhöht, muss er diese erst am Ende seines eigenen Zuges auf maximal 8 Karten reduzieren.



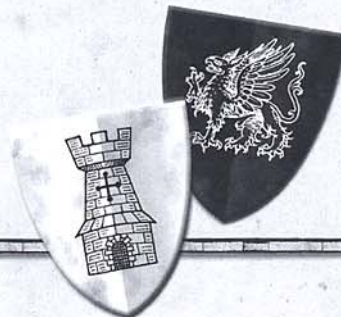


## Spielende

Das Spiel endet sobald ein Spieler die Siegbedingungen (siehe Seite 5) erfüllt hat **und** auf das Feld vor dem Stein zurückgekehrt ist. Er berührt seinen Ritter und das Aktionsfeld „Erkunden“, nimmt sich das Schwert und empfängt seine Glückwünsche. Nach Spielende wird die elektronische Einheit ausgeschaltet. Die Daten des Spiels gehen dabei verloren.

### Beispiele wie Ritter gezogen werden können

- ◆ Ein Ritter befindet sich in der Abtei und wird zu den Galgen gezogen. Da der Spieler weiter zum Zeltlager möchte, berührt er seinen Ritter und das Aktionsfeld „Nichts tun“. Es ertönt der Vogelschrei, der dem Spieler anzeigt, dass er weiterhin am Zug ist.  
Er zieht daraufhin seinen Ritter zum gewünschten Ort. Hier möchte er sich umsehen und berührt seinen Ritter und das Aktionsfeld „Erkunden“. In der Anzeige erscheint die Zahl 20 und der Kreuzfahrer gibt sich zu erkennen. Er bewundert die Lanze des Ritters und erklärt sich bereit, ihn zu begleiten.  
Es ertönt der Trommelwirbel, der dem Spieler anzeigt, dass er sich eine Karte nehmen darf, in diesem Fall die des Kreuzfahrers. Der Spieler sucht sie aus den Abenteuerkarten heraus und nimmt sie auf die Hand. Zwischenzeitlich ist der Glockenklang ertönt, der nächste Spieler ist an der Reihe.
  - ◆ Ein Ritter wird in die Schwarze Burg gezogen, da er sich hier ein Siegplättchen erhofft. Der Spieler berührt gleichzeitig seinen Ritter und das Aktionsfeld „Erkunden“. Auf der Anzeige erscheint die Zahl 14 und der Steward bietet das Siegplättchen Ross im Tausch gegen drei Schilde an. Da der Spieler nur zwei Schilde besitzt, entscheidet er sich, dem Steward freundschaftlich entgegenzutreten in der Hoffnung, dass der Steward den Preis senkt.  
Der Spieler berührt seinen Ritter und das Reaktionsfeld „Freundschaft“. Doch der Steward besteht auf seinen drei Schilden. Wieder berührt der Spieler seinen Ritter und das Feld „Freundschaft“. Dieses Mal lässt sich der Steward erweichen und reduziert den geforderten Preis auf zwei Schilde.  
Der Spieler legt zwei Schilde zurück auf den entsprechenden Stapel und berührt dann seinen Ritter und das Reaktionsfeld „Geben“. Der Steward gratuliert zum neuen Ross, der Trommelwirbel zeigt an, dass sich der Spieler ein Siegplättchen Ross nehmen darf.
- Zwischenzeitlich ertönt der Glockenklang. **Achtung:** Das Berühren des Reaktionsfeldes „Geben“ ist sehr wichtig! Nur so erfährt die elektronische Einheit, dass der Spieler einen Teil der Siegbedingungen bereits erfüllt hat (im obigen Beispiel besitzt er das Siegplättchen Ross).
- ◆ Ein Ritter wird zu den Hügelgräbern gezogen. Nachdem er das Feld „Erkunden“ berührt hat, hört er das Schnauben eines Drachen. Er berührt gleichzeitig seinen Ritter und das Reaktionsfeld „Kampf“.  
Das Signal für die Ruhmespunkte ertönt. (Durch Drücken des entsprechenden Knopfes kann der Spieler feststellen, dass seine Punktzahl gestiegen ist.) Der Drache scheint verletzt und das Abenteuer geht weiter.  
Der Spieler versucht nun, dem Drachen den endgültigen Stoß zu versetzen. Er gibt ein Schwert ab, um seine Kampfkraft zu stärken und berührt gleichzeitig seinen Ritter und das Feld „Geben“ und wartet darauf, ob das Abenteuer weitergeht ...
  - ◆ In der Höhle hört der Ritter das Heulen des Ungeheuers. Bevor er die Möglichkeit bekommt zu reagieren, zieht es sich zurück. Es ertönt der Glockenklang.
  - ◆ Der Fährmann (Nr. 12) sagt: „Danke. Lass uns übersetzen.“ In der Anzeige blinkt die Zahl „1“. Der Spieler zieht seinen Ritter sofort auf den Steg am anderen Ufer. Es ertönt der Glockenklang und der Zug des Spielers ist zu Ende.
  - ◆ Malgrin (Nr. 25) sagt: „Runter von meiner Brücke.“ Es blinkt die Zahl „2“. Der Spieler zieht seine Figur auf die Straße zurück, über die er gekommen ist. Damit ist der Zug des Spielers zu Ende.



## Das Spiel für eine Person

Spielt man KING ARTHUR alleine, versucht man, das Spiel in möglichst wenigen Zügen erfolgreich zu beenden.

Schafft es ein Spieler

- ◆ in weniger als 40 Zügen, ist er gut.
- ◆ in weniger als 30 Zügen, ist er hervorragend.
- ◆ in weniger als 20 Zügen, ist er der einzig wahre König von England.

Folgende Regeln gelten zusätzlich:

Vor Beginn eines Zuges, also bevor der Spieler sich für eine der Aktionen „Nichts tun“ oder „Erkunden“ entscheidet, kann er sich die Anzahl seiner bisherigen Züge anzeigen lassen, indem er gleichzeitig seinen Ritter und das Reaktions-

feld „Ignorieren“ berührt. (Bei mehreren Spielern würde das Signal einen Eingabefehler anzeigen.) Danach bietet Merlin dem Spieler an, **zwei Vorräte** abzugeben. Kommt der Spieler dem Angebot nach, erhält er einen zusätzlichen, freien Zug, der **nicht** gezählt wird. Möchte der Spieler dies tun, legt er zwei Vorräte zurück auf den Stapel und berührt seinen Ritter und das Reaktionsfeld „Geben“. Entscheidet er sich dagegen, berührt er seinen Ritter und das Feld „Ignorieren“, um dann seinen nächsten Zug zu machen. Ein Spieler kann auch mehrmals hintereinander freie Züge kaufen, sofern es seine Vorräte erlauben. Auf jeder Zaubertrankkarte ist eine Krone abgebildet, die einen Joker darstellt. Jede Zaubertrankkarte kann beim Spiel für eine Person als ein beliebiges Gut (Schild, Schwert oder Vorrat) eingesetzt werden.

## Hinweise

Je häufiger KING ARTHUR gespielt wird, desto besser lernt man das Spiel kennen. Man wird herausfinden, dass jedes Spiel anders verläuft und die Abenteuer von Spiel zu Spiel unterschiedlich sein können. Manche Charaktere tauchen häufiger auf als andere, einige sind den Spielern wohl gesonnen, andere nicht. Charaktere können längere Zeit an einem Ort verweilen, oder auch an immer neuen Orten auf-

tauchen. Man lernt, wo bestimmte Charaktere besonders häufig anzutreffen sind, oder welche Abenteuer man bestehen muss, um möglichst viele Ruhmespunkte zu erhalten. Lesen Sie sich die folgenden Hinweise **nicht** durch, sondern versuchen Sie, das Spiel zu „erleben“. Verhalten Sie sich wie ein Ritter und genießen Sie die Abenteuer mit all ihren Wagnissen und Überraschungen. Viel Spaß!

◆ Es gibt viele Möglichkeiten, zu Ruhmespunkten zu kommen, gehen Sie nicht jedem Abenteuer aus dem Weg. Vor allem im Wald und jenseits des Flusses lohnt es sich, müdig zu sein. Wer sich gegen Drachen und andere Charaktere behauptet, wird belohnt, vor allem, wenn er vorher ein Schwert abgegeben hat (Reaktionsteld „Geben“ nicht vergessen!). Der Abt bietet die Möglichkeit, über Fen-dragon-Plättchen zu Ruhmespunkten zu kommen.

◆ Drachen sind mysteriöse Wesen und es dauert eine Weile, bis man ihr Verhalten versteht. Es lohnt sich, sie fortwährend zu bekämpfen, um sie zu schwächen, bis sie schließlich überwältigt sind ...

◆ Das Ungeheuer ist nicht leicht zu fassen, das immer wieder auf ein Nachbargeld ausweicht. Es lohnt sich aber, ihm auf der Spur zu bleiben.

◆ Die Güter Schwert, Schild und Vorrat erhält man in den Dörfern. In jedem Dorf gibt es nur ein bestimmtes Gut. Bei Ihrem ersten Besuch in einem Dorf (und manchmal auch bei späteren Besuchen), machen Ihnen die Dorfbewohner Geschenke. Je früher Sie ein Dorf erreichen, umso mehr Güter erhalten Sie in der Regel. Die Zahl verringert sich, je mehr Ritter vor Ihnen in diesem Dorf waren.

◆ Bestitzen Sie andere Güter, als Sie benötigen, gehen Sie zum Marktplatz oder zum Wirtshaus. Hier haben Sie möglicherweise die Gelegenheit, Güter zu tauschen. Und nicht vergessen: Sie können jederzeit mit Ihren Mitspielern tauschen.

◆ Folgen Sie Merlins Rat! Merken Sie sich, wenn er Ihnen sagt, wo man Güter findet oder Ruhmespunkte erhöhen kann. Nur der Ritter, der den angegebenen Ort zuerst erkundet, wird belohnt.

◆ Die Sieglättchen Ross, Rüstung und Lanze erhält man in den Burgen. In jeder Burg gibt es nur ein bestimmtes Sieglättchen. Können Sie das, was der Steward fordert, nicht bezahlen, versuchen Sie, sich mit ihm anzufreunden. Vielleicht senkt er den Preis. Möglicherweise gelingt dies nicht beim ersten Mal – also bleiben Sie hartnäckig. Verlassen Sie die Burg ohne Sieglättchen, wird sich der Steward später an den Preis erinnern, den er von Ihnen gefordert hat, so dass Sie genau wissen, welche Güter Sie sammeln müssen. Je früher Sie eine Burg erreichen, umso günstiger sind in der Regel die Sieglättchen, der Preis erhöht sich, falls andere Ritter vor Ihnen in der Burg waren.

Hinweise:  
Denjenigen, die nicht mehr weiterkommen, helfen folgende

## Achtung

Damit Sie lange mit KING ARTHUR Freude haben, sollten Sie folgende Punkte beachten:

- ◆ Zeigt die elektronische Einheit keine Funktion mehr, überprüfen Sie bitte zunächst die Batterien und nehmen gegebenenfalls einen Batteriewechsel vor. Öffnen Sie dazu mit Hilfe eines Kreuzschlitzschraubenziehers das Batteriefach an der Rückseite des Steins, indem Sie zunächst die Schraube herausdrehen. Legen Sie neue Batterien ein und schließen Sie das Fach anschließend wieder. Der Batteriewechsel sollte von einem Erwachsenen vorgenommen werden.
- ◆ Nur Batterien Typ 1,5 Volt Mignon (AA) / LR 6 verwenden. Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien!
- ◆ Keine Batterien verschiedenen Typs (z.B. Alkali und Zinkkohlenstoff) bzw. entladene und neue Batterien zusammen einlegen!
- ◆ Batterien müssen mit der richtigen Polarität eingelegt werden. Achten Sie bitte unbedingt auf die Anordnung von Plus- und Minuspol. Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- ◆ Bitte keine wieder aufladbaren Batterien verwenden.
- ◆ Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- ◆ Bitte Zuleitungspole niemals kurzschließen.
- ◆ Entladene Batterien bitte sofort entfernen und an den entsprechenden Sammelstellen abgeben. Bitte nur entladene Batterien abgeben.
- ◆ Wird das Spiel über einen längeren Zeitraum nicht verwendet, müssen die Batterien entfernt werden.
- ◆ Nach Einschalten des Spiels erscheint in der Anzeige für ca. 1 Sekunde die Zahl 88. Erscheinen anschließend die Buchstaben LO, ertönt gleichzeitig ein Piepton, der anzeigt, dass die Batterien schwach sind. Sie sollten jetzt ausgewechselt werden. Möglicherweise reicht ihre Energie aber noch für ein Spiel aus. In diesem Fall muss noch einmal der vordere linke Knopf gedrückt werden, um mit dem Spiel beginnen zu können. Spätestens nach Beendigung dieses Spiels müssen die Batterien ausgewechselt werden.
- ◆ Beim Berühren der Spielfigur und der Tastfelder auf dem Spielplan fließen minimale elektrische Ströme, die für den gesunden Organismus ungefährlich sind. Trägern von Herzschrittmachern empfehlen wir dennoch, vorbeugend ihren Arzt zu konsultieren.
- ◆ Mangelnde Leitfähigkeit kann an einer geringen Luftfeuchtigkeit, aber auch an ihrem eigenen Feuchtigkeitshaushalt liegen.
- ◆ Erfolgen während des Spielens für eine längere Zeit keine Eingaben auf dem Spielbrett, schaltet sich die elektronische Einheit in einen Stromsparmmodus. Der Stromsparmmodus wird deaktiviert, sobald ein neuer Spielzug oder eine Aktion an der elektronischen Einheit ausgelöst wird.
- ◆ Die Ritterfiguren sind mit einer sensiblen Kontaktfläche versehen und sollten nur auf dem Spielplan verwendet werden. Vermeiden Sie es, die Ritter über den Spielplan zu schieben, sondern versetzen Sie sie von Ort zu Ort.
- ◆ Spielplan und Spielfiguren dürfen keiner übermäßigen Hitze, direkter Sonne, Schmutz oder Feuchtigkeit ausgesetzt und sollten gelegentlich mit einem trockenen Tuch abgewischt werden. Verwenden Sie keine chemischen Reinigungsmittel.
- ◆ Fett und Schmutz können die Leitfähigkeit negativ beeinflussen, bitte Hände vor dem Spiel nicht eincremen.
- ◆ Bitte während des Spiels keine Handschuhe, Pflaster, Verband etc. tragen.
- ◆ Versuchen Sie bitte auf keinen Fall, den Plan zu falten oder den Stein vom Spielplan zu lösen.
- ◆ Halten Sie den Spielplan nicht an der elektronischen Einheit (Stein) fest, wenn Sie ihn transportieren möchten, da die Kontaktverbindungen beschädigt werden können.
- ◆ Auf dem Spielbrett sollten keine anderen Gegenstände, als die beigefügten Spielmaterialien verwendet oder abgelegt werden. Spitze Gegenstände können die Kontaktverbindungen zerstören.
- ◆ Setzen Sie die elektronische Einheit und den Spielplan niemals elektrostatischen Entladungen aus. Dies kann in seltenen Fällen dazu führen, dass die Einheit nicht mehr ordnungsgemäß funktioniert. Schalten Sie dann die elektronische Einheit aus und wieder an.
- ◆ Das Spielbrett muss ganzflächig auf einer ebenen Unterlage (Tisch) liegen.

**Falls Sie Fragen haben, wenden Sie sich bitte an unsere Service-Adresse:**

Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Postfach 24 60  
88194 Ravensburg  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)  
Telefon: (07 51) 86 17 17

### Hinweis:

Verpackung und Spielanleitung bitte für eventuellen späteren Gebrauch aufbewahren.

Energieversorgung:  
Batterien: 4 x 1,5 V AA, LR 6

Der Autor dankt folgenden Personen für ihren wesentlichen Beitrag zur Entwicklung von KING ARTHUR:

Iain Adams, David Farquhar,  
Kevin Jacklin, Chris Lawson  
und Martin Higham.

## Das Spiel im Überblick

### King Arthur: Wer wird Englands neuer König?

#### Spielziel

**Kurzes Spiel** (Ritter und „Nichts tun“ berühren):  
mindestens 30 Ruhmespunkte + zwei Siegplättchen.

**Langes Spiel** (Ritter und „Erkunden“ berühren):  
mindestens 40 Ruhmespunkte + drei Siegplättchen.

#### Jeder Spieler erhält

einen Ritter, das gleichfarbige Wappen und  
je eine Karte „Schild“, „Schwert“ und „Vorrat“.

#### Neben dem Spielplan liegen:

Siegplättchen, Pendragon-Plättchen und Abenteuerkarten.

#### Spielstart

Betätigen des Schalters auf der Rückseite des Steins  
und Anmeldung der Spieler am Stein.

#### Spielablauf

Spielfiguren zum **nächsten Ort** ziehen oder  
**am Ort verweilen**, dann



„Erkunden“ oder



„Nichts tun“.

In beiden Fällen kann **Abenteuer** oder **Zugende**  
(nächster Spieler ist an der Reihe) erfolgen.

#### Abenteuer

Anweisungen ausführen bzw. Spieler entscheidet sich  
für eine der fünf Reaktionsmöglichkeiten:



Freundschaft



Kampf



Rückzug (auf die Straße von der der Ritter ge-  
kommen ist bzw. auf eine angrenzende Straße)



Ignorieren



Geben (wenn eine Forderung erfüllt  
wird oder vor einem harten Kampf)

