

Felder sind schon belegt, dann **muß** der Spieler **zwei beliebige Trumpf-Chips** ihre Plätze tauschen lassen.

**Hinweis:** Beim Wählen der Trumpffarbe, sollte man die Farben bevorzugen, von denen man die meisten und höchsten auf der Hand hält.

Wer keine Karten mehr auf der Hand hat und seine Spielfigur auf ein Feld mit einem Schwert kommt, kann das Austeilen von neuen Karten abwarten, um dann die Trumpffarbe zu wählen.

### Super-Trumpf

Die Super-Trumpf-Karten sind die **höchsten** Karten im Spiel. Sie sind "stärker" als die üblichen Trümpfe und können sich nur gegenseitig überstechen. Ritter schlägt Schild und Schild schlägt wiederum Ritter.

Ein Ritter übertrumpft einen anderen Ritter nicht und ein Schild ein anderes Schild nicht.

### Spielende

Der erste Spieler, der seine Spielfigur auf das Feld mit dem Artus-Symbol zieht, ist Gewinner.



## Das Königliche Kartenspiel!

Spieler: 2 - 6      Alter: 10 - 110 Jahre






72 Spielkarten      6 Spielfiguren  
1 Spielplan      6 Trumpf-Chips  
1 Spielanleitung

### Kurzbeschreibung

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und versucht als Erster das Spielfeld mit dem Zeichen von König Artus zu erreichen. Mit jedem gewonnenen Stich darf man seine Spielfigur ein freies Feld vorwärts bewegen. Von Figuren besetzte Spielfelder werden übersprungen. Erreicht man ein Feld mit einem Schwert, darf der Spieler eine Trumpffarbe bestimmen.

### Die Karten

Es gibt die 6 folgenden Kartenfarben:

	Herz (rot),		Karo (gelb),		Kreuz (grün),		Pik (schwarz),		Blume (violett)
			Kelch (blau),						

Die Zahlen von 1 - 11 bestimmen den Wert der Karten. Im Verlauf des Spiels werden Farben als Trümpfe bestimmt und gelten mehr als die restlichen Farben.

*Beispiel: Die "grüne 1" ist als Trumpf mehr wert als "blaue 11" und "sticht" diese.*  
Zusätzlich gibt es 3 Super-Trumpf-Karten mit einem **Ritter** als Symbol und 3 Super-Trumpf-Karten mit einem **Schild** als Symbol.

### Spielvorbereitung

Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld des Spielbrettes. Die Trumpf-Chips werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Für das erste Spiel wird ein Kartengeber bestimmt. Der Geber mischt die Karten und teilt jedem Spieler verdeckt **8 Karten** aus.

### Spielverlauf

Der Spieler links vom ihm spielt als erster eine Karte aus. Danach **muß** reihum jeder Spieler eine Karte dazulegen. Wer eine Karte der angespielten Farbe hat, muß eine Karte dieser Farbe spielen, das heißt "bekennen". Hat man keine Karte der angespielten Farbe auf der Hand, kann man eine **beliebige** Karte die andersfarbig ist, dazulegen. Zu Beginn des Spiels, solange bis keine Spielfigur ein Schwertfeld betritt, gibt es auch keine Trümpfe.

*Beispiel 1: Der erste Spieler Dieter spielt die "rote 1", Susi legt die "rote 5" dazu, Bernd hat keine rote Karte und spielt die "grüne 10" und Biggi die "rote 6".  
Biggi hat somit den Stich gewonnen, da sie die höchste Karte in der angespielten Farbe rot gespielt hat!*

*Beispiel 2: Wäre im Laufe des Spiels "grün" als erster Trumpf bestimmt worden, hätte Bernd den Stich gewonnen. Dieter hat "rot" gefordert, Susi und Biggi mußten "Farbe bekennen", lediglich Bernd konnte eine Karte der Trumpffarbe "grün"*

*einsetzen und diesen Stich gewinnen.*

Ein Stich wird durch die höchste Karte in der angespielten Farbe, ermittelt **oder** durch die höchste Trumpf-Karte gewonnen. Die Karten eines Stiches werden beiseite gelegt und auf einem Stapel gesammelt.

Generell gilt! Erst bekennen, dann abwerfen oder stechen.

Der Spieler, der einen Stich gewonnen hat, zieht seine Spielfigur in Uhrzeigerichtung auf das nächste unbesetzte, freie Feld des Spielplans.

**Merkel!** Auf einem Feld steht immer nur **eine** Spielfigur.

Der Spieler, der den letzten Stich gewonnen hat, **muß** eine neue Karte anspielen.

Wenn alle Karten aus der Hand gespielt wurden, wechselt das Geberrecht zu dem Mitspieler links von dem bisherigen Geber. Jeder Spieler bekommt wieder 8 Karten ausgeteilt. Jetzt kommen die noch nicht benutzten Karten zum Einsatz. Sobald diese aufgebraucht sind, werden Karten von dem Stapel, der zur Seite gelegten Karten wieder beigemischt.

### Schwertfeld

Jedesmal, wenn eine Spielfigur auf ein Feld mit einem Schwert zieht, darf der Spieler einen **Trumpf-Chip** einer Farbe legen und damit eine Trumpffarbe bestimmen. Der erste Chip wird auf das Feld "1" gelegt. Der nächste Chip auf das Feld "2" usw., bis alle Felder bis hin zur "6" belegt sind. Alle Trumpffarben sind gut, aber je größer die Zahl neben dem Trumpf desto besser der Trumpf.

Die höchste Trumpffarbe mit der "6" sticht alle anderen unter ihr.

Kommt nun eine Figur auf ein Schwert-Feld zu stehen und alle