

RITTER- SCHLACHT

Ritterschlacht/Frundsberg

Bataille de chevaliers/Bataille de lansquenets

Ridderslag/Frundsberg

Battaglia medievale/Frundsberg

Spielanleitung

Règle du jeu

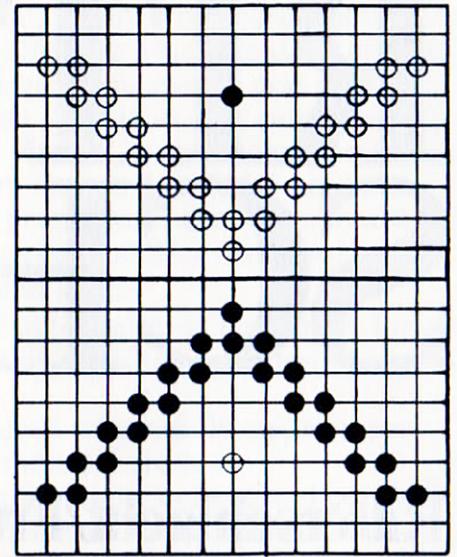
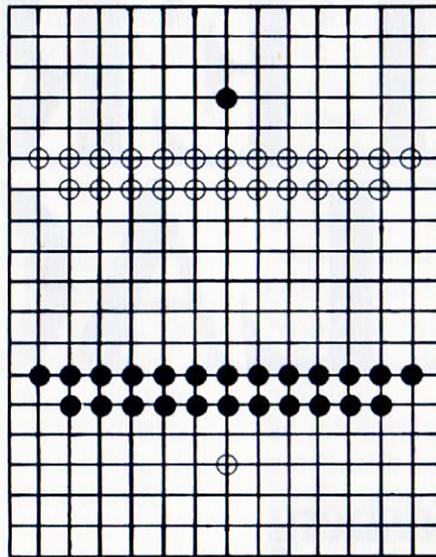
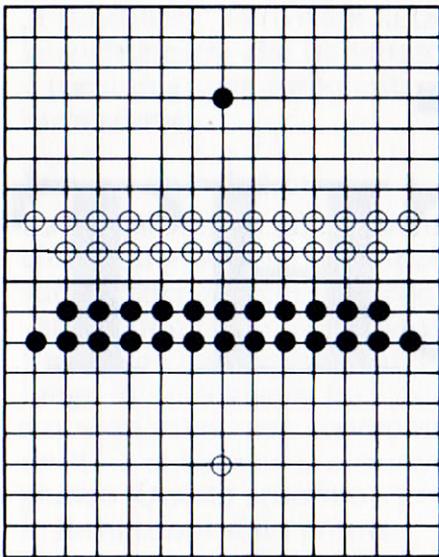
Spelregel

Regola del gioco

Alle Rechte, einschl. das Recht zur Übersetzung in fremde Sprachen vorbehalten.

© F. X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken GmbH & Co. KG, München





Grundformationen/Formations de base/Gerechtsformalie/Formazione di battaglia

Ritterschlacht

Spielzubehör

- 1 Doppelspielplan
- 2 Sätze roter und blauer Spielfiguren, die „Ritter“ je 24 Stück

Spielziel

Bei „Ritterschlacht“ ist die Grundstellung die „Phalanx“, eine breit und keilförmig angelegte Kampfformation, die bereits in der Antike angewendet wurde.

Der Gegner soll nicht vernichtet werden, sondern es muß das gegnerische Lager (blauer und roter Punkt) im „Rücken“ des Gegners besetzt werden.

Spielbeginn

Der Ritterschlacht-Spielplan liegt zwischen den Spielern, die eine der drei abgebildeten Grundformationen wählen. Sie stellen ihre Ritter auf die Schnittpunkte der Linien. Um den ersten Zug wird gelöst.

Spielverlauf

Die Ritter ziehen oder springen abwechselnd (wie bei Halma) gerade oder schräg in jede Richtung. Gezogen wird vom eigenen Feld auf eines der benachbarten Felder. Wenn sich ein Ritter auf einem Nachbarfeld befindet und das Feld dahinter frei ist, kann dieser übersprungen werden. Ein Ritter kann in einem Zug so oft springen, als dies möglich ist. Dabei bleiben eigene Ritter stehen, die gegnerischen werden geschlagen und vom Feld entfernt.

Wer als erster das Lager im „Rücken“ des Gegners besetzt, hat das Spiel gewonnen.

Frundsberg

Spielzubehör

- 1 Doppelspielplan
- 2 Sätze roter und blauer Spielfiguren, die „Landsknechte“ je 24 Stück

Spielziel

Auch bei „Frundsberg“ ist nicht das Vernichten des Gegners, sondern das Besetzen der gegnerischen Festung (zweifarbige Felder) das Spielziel.

„Frundsberg“ läßt die Kampftaktik der Landsknechte wieder aufleben.

Die Taktik beruht auf dem Überraschungsmoment, d. h. jeder Spieler stellt seine Landsknechte vor dem Spiel so auf, daß der Gegner durch die Formation überrascht wird. Dazu ist es nötig, zwischen die beiden Spielfelder, entlang der weißen Linie, eine Sichtblende zu schaffen, wozu man am besten eine Zeitschrift oder notfalls den Schachteldeckel des Spieles verwenden kann. Diese „Sichtblende“ wird entfernt, nachdem die Formationen stehen.

Um den ersten Zug wird gelöst.

Spielverlauf

Die Landsknechte ziehen oder springen abwechselnd (wie bei Halma) gerade oder schräg in jede Richtung. Gezogen wird vom eigenen Feld auf eines der benachbarten Felder. Gesprungen kann werden, wenn sich eine Figur auf einem Nachbarfeld befindet und das Feld dahinter frei ist. Ein Landsknecht kann in einem Zug so oft springen, als dies möglich ist. Dabei bleiben einige Kumpane stehen, die gegnerischen Landsknechte werden geschlagen und vom Feld entfernt.

Es darf nicht über und längs des Flusses oder aus dem Fluß heraus gesprungen oder geschlagen werden. Springt ein Landsknecht in den Fluß hinein, gilt er als geopfert und wird aus dem Spiel genommen. Die Festung (Doppelfeld der eigenen Farbe) darf von eigenen Landsknechten nicht besetzt werden. Ein in die Festung eingedrungener Gegner darf nicht mehr entfernt werden, er darf aber übersprungen werden. Sieger ist, wer die zwei Felder der gegnerischen Festung besetzt hat.