

Reiner Knizia

ATTACKE

**Das starke Kartenspiel für 3 – 5 Spieler
von 8 – 99 Jahren.**

Die Fanfaren ertönen: das große Ritterturnier beginnt! Eine prächtige Gelegenheit, die Kräfte zu messen. Schlauheit, Taktik und ein gutes Blatt verhelfen heute wie damals zum Sieg. In fünf Wettkampfarten gilt es, die anderen Teilnehmer mit höheren Karten zu übertrumpfen und zur Aufgabe zu zwingen. Auf zur Attacke!

Ziel des Turniers ist es, in vier der fünf Wettkampfarten einmal zu siegen.

DIE AUSTRÜSTUNG

90 Ritterkarten. Die Farben symbolisieren die fünf verschiedenen Wettkampfarten. Die Werte (2, 3, 4, 5 und 7) stehen für die jeweilige Stärke.



6 Schildkarten mit den Werten 7 und 10. Sie können als Joker zusätzlich in jedem Wettkampf eingesetzt werden.



25 Siegerchips in den Farben der fünf Wettkampfarten.

© 1993 F.X. Schmid
D-8210 Prien
Made in Germany



Mat. Nr. 7098

No. 70311.3

VORBEREITUNG

- **Alle 96 Karten** werden gut gemischt und folgendermaßen verteilt:
 - **Der Startspieler** des ersten Wettkampfes erhält 4 Karten. Wer diese Rolle übernimmt, wird ausgelost.
 - **Die übrigen Spieler** erhalten je 5 Karten.
 - **Die restlichen Karten** werden als verdeckter Abhebestapel in die Tischmitte gelegt.
- **Die Siegerchips** werden bereitgelegt.

DAS TURNIER

- **Der Startspieler eröffnet das Turnier und bestimmt die erste Wettkampfarbe (= Farbe)**, indem er eine oder mehrere Karten der ausgewählten Farbe ausspielt und offen vor sich ablegt.
- **Den Gesamtwert** der ausgespielten Karten verkündet er dabei laut, denn diesen gilt es nun zu übertreffen.

- **Eine Karte** zieht er anschließend vom Abhebestapel nach und nimmt sie auf die Hand. Es wird immer nur eine Karte nachgezogen – unabhängig von der zuvor ausgespielten Menge an Karten.
- **Die folgenden Spieler** müssen sich jeweils entscheiden: Entweder **KÄMPFEN** sie, d. h. sie bleiben im Wettkampf; oder sie **PASSEN**, d. h. sie scheiden aus diesem Wettkampf aus.

KÄMPFEN

- **Kämpfen heißt**, einen höheren Gesamtwert als der Vorgänger in der Wettkampffarbe ausspielen.

- **Der Gesamtwert eines Spielers** ergibt sich durch die Summe aller Kartenwerte, die er in diesem Wettkampf ausspielt. Oft geht der Wettkampf über mehrere Runden. Neu gespielte Karten werden dann einfach zu den bereits ausliegenden hinzugerechnet.



- **Nach jedem Ausspielen** zieht ein Spieler wieder eine Karte vom Abhebestapel nach. Wer es vergißt, hat Pech gehabt; man darf nachträglich keine Karte mehr nehmen.

PASSEN

- **Zwei Gründe zum Passen kann es geben:**

- 1) Ein Spieler muß passen, wenn er keine oder nur zu geringwertige Karten in der Wettkampffarbe besitzt.
- 2) Ein Spieler kann passen, wenn er aus taktischen Gründen seine Karten für einen späteren Wettkampf dieser Art aufsparen möchte. Jeder Spieler darf beliebig viele Karten auf der Hand halten.

- **Wer paßt, verkündet dies laut.** Hat er bereits Ritterkarten ausgespielt, legt er sie offen auf einen Ablagestapel. Er scheidet damit aus diesem Wettkampf aus und darf nicht mehr in diesen eingreifen.

Ich passe!

- **Unmittelbar nach dem Passen** zieht er noch eine Karte vom Stapel, obwohl er gar keine ausgespielt hat.
- **Im weiteren Verlauf** wird er nun übersprungen, bis ein neuer Wettkampf beginnt.

DIE SCHILDKARTEN

- **Schild-7:** Diese Karte kann in jeder Wettkampftart als Joker eingesetzt werden. Man kann eine oder mehrere davon ausspielen – nach Wahl mit bzw. ohne passende Ritterkarten.



- **Schild-10:** Es gelten dieselben Regeln, mit zwei Ausnahmen:



- 1) Ein Spieler darf davon nur eine pro Wettkampf ausspielen.
- 2) Gewinnt ein Spieler trotz einer von ihm eingesetzten Schild-10-Karte den Wettkampf nicht, muß er einen bereits gewonnenen Siegerchip seiner Wahl zurücklegen. Hat er noch keinen, geschieht ihm nichts.

VON SIEG ZU SIEG

- **Der Sieger eines Wettkampfes** steht fest, wenn schließlich alle anderen Spieler gepaßt haben. Dies gilt auch, wenn alle sofort nach dem Startspieler passen. Der Sieger legt nun seine ausgespielten Karten ab, ohne nochmals eine Karte zu ziehen.
- **Der gewonnene Wettkampf** wird mit einem Siegerchip der entsprechenden Farbe prämiert. Gewonnene Chips werden für alle sichtbar vor sich abgelegt. Gewinnt ein Spieler mehrmals in der gleichen Wettkampftart, erhält er dafür keine weiteren Chips mehr.
- **Der nächste Wettkampf beginnt.** Der Sieger des vorherigen muß ihn eröffnen, indem er laut Turnierregel eine oder mehrere Karten einer beliebigen Farbe ausspielt. Er kann auch dieselbe Wettkampftart, in der gerade vorher gekämpft wurde, noch einmal wählen.
- **Ist der Abhebestapel aufgebraucht,** werden die Karten des Ablagestapels gut gemischt und als neuer verdeckter Abhebestapel bereitgelegt.

DAS TURNIERENDE

- **Das Spiel endet**, wenn ein Spieler seinen vierten Siegerchip gewinnt. Er war somit in vier der fünf Wettkampffarten mindestens einmal erfolgreich. *Lasset die Fanfaren ertönen!*
- **Besonders ausdauernde Wettkämpfer** können zu Beginn auch vereinbaren, daß in allen fünf Wettkampffarten gesiegt werden muß, um als erfolgreichster Ritter aus dem Turnier hervorzutreten.

DAS VERDECKTE TURNIER – EINE VARIANTE

- **Farbfremde Karten** spielen eine wichtige Rolle in dieser Variante.
- **Einmal pro Wettkampf** darf jeder Spieler beliebig viele Karten ausspielen, auch wenn sie nicht der Wettkampffarbe entsprechen. Diese können allein oder zusammen mit passenden Ritterkarten bzw. Schilden ausgespielt werden.
- **Mit der Rückseite nach oben** werden diese Karten ausgespielt – also verdeckt. Welche Farben und Werte sich darunter verbergen, muß nicht offenbart werden.
- **Der Wert pro verdeckter Karte ist 1.** Dieser wird wie gewohnt zum Gesamtwert hinzugerechnet.