

## AUSFÜHRLICHES BEISPIEL FÜR EINEN SPIELVERLAUF MIT 4 SPIELERN

**Eroberung einer Burg vom Stapel** – Andreas ist an der Reihe. Die Karten der Mitspieler und die der Stapel interessieren ihn nicht. Also legt er die oberste Karte eines Stapels unter diesen. Jetzt erscheint eine Burgkarte die er noch nicht hat. Er wählt sie und würfelt mit allen 6 Würfeln . Alle „Sechser“ müssen beiseite gelegt werden. Die beiden „Fünfer“ lässt er stehen. Die restlichen beiden Würfel wirft er noch einmal . Die „Sechs“ legt er wieder beiseite. Dann würfelt er das dritte und letzte Mal. Er wirft eine . Damit hat er einen „Fünfer“-Drilling erzielt, übertrifft die Würfelvorgabe und darf die Burgkarte nehmen.

**Erbeuten einer Sonderkarte vom Stapel und Bonusangriff** – Bernd ist dran und wählt eine Sonderkarte vom Stapel mit der Würfelvorgabe . Er wirft . Damit hat er bereits die Würfelvorgabe übertroffen und kann sich sofort die Karte nehmen. Bernd hat einen Bonusangriff und ist weiter an der Reihe. Die Karten auf den Stapeln interessieren ihn nicht. Da er noch keine Karte unter den Stapel gelegt hat, kann er dies jetzt tun. Aber auch die neue Karte interessiert ihn nicht. Er entscheidet sich für eine Sonderkarte mit von Andreas, sagt sie an und würfelt. Er wirft im 1. Wurf . Damit kann er die Sonderkarte nicht mehr erbeuten. Sein Zug ist beendet.

**Angriff und Verteidigung einer Burg eines Mitspielers** – Claudia legt eine Karte unter den Stapel. Beide Karten auf den Stapeln hat sie schon. Also muss sie eine Karte eines Mitspielers wählen. Bernd ist der einzige Spieler, der bereits 2 Burgen hat. Sie wählt die Burg mit der Würfelvorgabe und sagt sie an. Nach 3 Würfeln hat sie . Damit hat sie die Würfelvorgabe übertroffen. Jetzt darf Bernd sich verteidigen. Er würfelt dreimal und erzielt . Damit übertrifft er Claudias Wurf nicht. Seine Verteidigung war nicht erfolgreich und Claudia erhält seine Burg. Claudias Zug ist beendet.

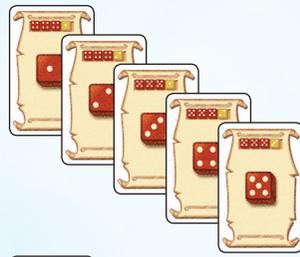
**Ablauf eines Turniers** – Dieter legt eine Karte unter den Stapel. Es erscheint eine Turnierkarte. Er wählt sie und beginnt zu würfeln. Da er der Ausrichter des Turniers ist, darf er viermal würfeln. Er erzielt . Reihum würfeln die anderen Spieler jeweils dreimal. Andreas bleibt unter dem Ergebnis. Bernd erzielt und übernimmt die Führung. Claudia würfelt und gewinnt das Turnier. Sie bekommt die Karte und Dieters Zug ist beendet.

**Erfolgloser Versuch eine Sonderkarte vom Stapel zu erbeuten** – Andreas ist wieder an der Reihe. Er entscheidet sich für eine Sonderkarte von einem Stapel und sagt sie an. Auch nach 3 Würfeln hat er die geforderte Würfelvorgabe nicht übertroffen. Die ausgewählte Sonderkarte kommt unter den Stapel. Sein Zug ist beendet.

**Erfolgloser Angriff auf eine Burg eines Mitspielers** – Bernd möchte die Burg mit der Würfelvorgabe von Claudia zurückgewinnen. Nach 3 Würfeln hat er nur . Der Angriff ist fehlgeschlagen. Claudia braucht sich nicht zu verteidigen. Bernds Zug ist beendet.

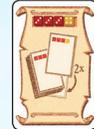
**Autor:** Michael Schacht **Illustration:** Hans-Jörg Brehm und Fiore GmbH  
Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil  
© 2015 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121,  
D-63303 Dreieich. Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.  
www.abacusspiele.de

## DIE SONDERKARTEN



### Katapult

Diese Karte erlaubt dem Spieler als Angreifer einer Burg eines Mitspielers bis zu viermal zu würfeln. Bei einem Angriff auf eine Burg vom Stapel darf das Katapult nicht eingesetzt werden.



### Stapel

Diese Karte erlaubt dem Spieler bis zu zweimal die oberste Karte eines Stapels unter diesen zu legen. Das muss allerdings nicht direkt hintereinander und nicht beim gleichen Stapel sein.



### Burgwache

Diese Karte schützt zwei eigene Burgen vor Angriffen. Der Spieler muss die Burgwache 2 seiner Burgen zuordnen. Ist er wieder am Zug, darf er die Zuordnung verändern. Der Burgwächter selbst ist nicht geschützt und kann angegriffen werden.



### Wächter für Sonderkarten

Diese Karte schützt eine eigene Sonderkarte vor Angriffen. Der Spieler muss diese einer Sonderkarte zuordnen. Ist er wieder am Zug, darf er die Zuordnung verändern. Der Wächter selbst ist allerdings nicht geschützt und kann angegriffen werden.



### Turnier-Champion

Diese Karte erlaubt dem Spieler bei einem Turnier immer bis zu viermal zu würfeln, auch wenn er nicht der Ausrichter des Turniers ist.



### Verrat

Diese Karte erleichtert dem Spieler den Angriff auf Burgen. Sie verändert die Würfelvorgabe jeder Burgkarte vom Stapel zu . Diese Karte darf nicht bei Angriffen auf Burgen der Mitspieler eingesetzt werden.



### Schutz

Diese Karte schützt den Spieler vor der „Rache des Königs“ und man muss keine Burg abgeben.

## Kartenwürfel

Es gibt 5 verschiedene Kartenwürfel („1“ bis „5“). Der Kartenwürfel zählt wie 1 zusätzlicher Würfel. Dadurch lässt sich das Würfelergebnis verbessern.

Beispiel: Ein Kartenwürfel mit der „Vier“ macht aus einem erwürfelten „Vierer“-Zwilling einen „Vierer“-Drilling. Der Kartenwürfel kann auch als einzelner Würfel genutzt werden.

# KNATSCH



Ja, so warn's ... die alten Rittersleut! Ständig auf der Suche nach Zoff – am besten mit Würfeln und Karten. Hier einmal eine Burg erobern, dort schnell bei einem Turnier mitmachen, ansonsten zusammenraffen was geht, und einen Riesenspaß macht's auch noch!

## SPIELMATERIAL

56 Spielkarten und 6 Würfel



16 Burgkarten



2 x Braun 2 x Lila 3 x Grün 3 x Gelb 3 x Rot 3 x Blau

9 Turnierkarten



9 x Turnier

28 Sonderkarten

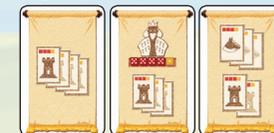


3 x Katapult 3 x Stapel 3 x Burgwache 3 x Wächter 1 x Champion 1 x Verrat 1 x Schutz 5 x Blanko



3 x Würfel „1“ 2 x Würfel „2“ 1 x Würfel „3“ 1 x Würfel „4“ 1 x Würfel „5“

3 Spielzielkarten



4 Burgen 3 Burgen und Sturz des Königs 2 Burgen und 3 Turnierkarten

## SPIELZIEL

In jeder Runde versucht man durch Würfeln Karten zu erbeuten. Erreicht man 1 von 3 möglichen Spielzielen, gewinnt man das Spiel.

## SPIELVORBEREITUNG

Die 5 **Blanko-Sonderkarten** dienen der einfachen Umsetzung von eigenen Ideen. Sie werden für das Basisspiel nicht benötigt und kommen aus dem Spiel.

Die 3 **Spielzielkarten** werden offen in die Tischmitte gelegt. Sie zeigen wie die Spieler das Spiel gewinnen können.

6 **Burgkarten** mit 6 verschiedenen Wappen werden aus den Karten herausgesucht und gemischt. Jeder Spieler zieht davon verdeckt 1 Karte und legt sie offen vor sich aus.

Alle restlichen Karten werden gut gemischt. Je nach Spielerzahl sind das alle verbliebenen Burgkarten, die 23 Sonderkarten und die 9 Turnierkarten. Danach werden die Karten in 2 etwa gleichgroße Stapel geteilt und **offen** in die Tischmitte gelegt.

## SPIELABLAUF

Der mutigste Spieler wird Startspieler und ist mit seinem Zug an der Reihe. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Der Zug eines Spielers besteht aus folgenden Aktionen:

### 1. Eine offen liegende Karte auswählen

Der Spieler **muss** 1 offen liegende Karte auswählen, um die er würfeln will. Zu Beginn des Spiels kann das nur eine der obersten Karten der beiden Stapel sein. Später können das auch die Karten der Mitspieler sein.

**Wichtig: Einmal** in seinem Zug **darf** der Spieler die oberste Karte von einem der beiden Stapel aus der Tischmitte unter den Stapel legen. So kann man versuchen seine Auswahl zu verbessern.



Nachfolgende Kartentypen können zur Auswahl stehen:

**Burgkarten** braucht man um das Spiel zu gewinnen. Ein Spieler darf allerdings nur Burgkarten mit **verschiedenen Wappen** besitzen. Der Spieler erobert eine Burgkarte, wenn er die Würfelvorgabe der Burg übertrifft. Die Würfelvorgabe befindet sich am oberen Kartenrand und zeigt einen Drilling aus rot eingefärbten Würfeln und 1 einzelnen gelben Würfel.



**Sonderkarten** bringen ihrem Besitzer **sofort** Vorteile, die er immer wieder nutzen kann. Ein Spieler kann jede Sonderkarte nur **einmal** besitzen. Der Spieler erbeutet eine Sonderkarte, wenn er die Würfelvorgabe am oberen Kartenrand übertrifft. Die Funktionen der Sonderkarten werden am Ende der Regel erklärt.



**Turnierkarten** braucht man um das Spiel zu gewinnen. Der Spieler erhält eine Turnierkarte, wenn er ein Würfeltornier gegen **alle** seine Mitspieler gewinnt. Ein Spieler kann auch mehrere Turnierkarten besitzen.

Kann ein Spieler keine Karte auswählen, weil er alle offenen zur Verfügung stehenden Karten, auch die der Mitspieler bereits besitzt, muss er zunächst 1 Karte unter den Stapel legen. Wird dadurch keine auswählbare Karte aufgedeckt, darf er so lange Karten unter den Stapel legen, bis eine auswählbare Karte erscheint.

### 2. Bis zu dreimal Würfeln

Der Spieler **muss** mit allen 6 Würfeln würfeln und kann bis zu zweimal nachwürfeln, um die ausgewählte Karte zu übertreffen.

### Worauf kommt es beim Würfeln an?

Die Spieler versuchen möglichst viele Würfel mit der gleichen Zahl zu erwürfeln.

Allerdings sind alle gewürfelten  = **Nieten** und müssen zur Seite gelegt werden. Sie zählen nie und dürfen nicht erneut gewürfelt werden. Danach entscheidet sich der Spieler, welche von seinen anderen Würfeln er liegen lässt und welche er nochmals würfeln möchte.

Mit einem guten Wurf kann man Burgkarten oder Sonderkarten vom Stapel oder von einem Mitspieler erbeuten oder Würfeltorniere gewinnen.

### Was passiert nach dem Würfeln?

Nachdem ein Spieler gewürfelt hat wird überprüft, ob er die zuvor ausgewählte Karte erbeuten konnte oder das beste Ergebnis im Turnier übertrifft (siehe Würfeltornier ausrichten).

1. Eine Würfelvorgabe wird übertroffen, wenn ein Spieler mehr gleiche Würfel im Vergleich zur Vorgabe vorweisen kann. Dabei ist die Augenzahl der Würfel egal. Jeder Vierling übertrifft einen Drilling. Ein Fünfling übertrifft einen Vierling usw.

Beispiel: Ein Spieler würfelt um eine Burgkarte mit .

Er erzielt  und übertrifft damit die Vorgabe.

2. Eine Würfelvorgabe wird übertroffen, wenn ein Spieler die gleiche Anzahl Würfel im Vergleich zur Vorgabe vorweisen kann, aber die Augenzahl der Würfel höher ist. Ein Drilling aus „Fünfen“ oder „Vieren“ übertrifft also einen Drilling aus „Dreien“.

Beispiel: Ein Spieler würfelt um eine Burgkarte mit .

Er erzielt  und übertrifft damit die Vorgabe.

3. Eine Würfelvorgabe wird übertroffen, wenn ein Spieler die gleiche Anzahl Würfel im Vergleich zur Vorgabe vorweisen kann, aber die Augenzahl 1 einzelnen Würfels höher ist. Wenn die Vorgabe eine „Vier“ ist, dann hilft nur 1 einzelner Würfel mit einer „Fünf“ weiter.

Beispiel: Ein Spieler würfelt um eine Burgkarte mit .

Er erzielt . Beim Drilling steht es gleich – daher muss 1 einzelner Würfel entscheiden. Mit der „Vier“ übertrifft er die Vorgabe nicht.

### Burgkarte auf einem Stapel angreifen

Greift ein Spieler eine Burgkarte auf einem Stapel an und übertrifft die angegebene Würfelvorgabe, nimmt er die Karte und legt sie offen vor sich ab. Übertrifft er die Würfelvorgabe nicht, kommt die Karte unter den Stapel. Danach folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

### Sonderkarte auf einem Stapel angreifen

Greift ein Spieler eine Sonderkarte auf einem Stapel an und übertrifft die angegebene Würfelvorgabe, nimmt er die Karte und legt sie offen vor sich ab. Zusätzlich erhält er einen Bonusangriff.

**Bonusangriff** – Hat der Spieler eine **Sonderkarte vom Stapel erbeutet**, kann er sofort um eine weitere Karte würfeln. Das kann, wie immer, eine Karte von einem Stapel oder von einem Mitspieler sein. Sollte er wieder eine Sonderkarte von einem Stapel erbeuten, darf er erneut um eine weitere Karte würfeln, usw.

Übertrifft er die Würfelvorgabe nicht, kommt die Karte unter den Stapel. Danach folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

### Burgkarte eines Mitspielers angreifen

Greift ein Spieler eine Burgkarte eines Mitspielers an und übertrifft die Würfelvorgabe nicht, bleibt die Karte bei ihrem Besitzer. Übertrifft er die angegebene Würfelvorgabe, kann sich der Besitzer dieser Burg verteidigen. Dazu muss er wiederum das Würfelergebnis des Angreifers übertreffen. Schafft er das, behält er seine Burg. Schafft er es nicht, erhält der Angreifer die Burgkarte und legt diese offen vor sich aus. Danach folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

**Wichtig:** Ein Spieler mit nur **einer** Burgkarte darf nicht angegriffen werden.

### Sonderkarte eines Mitspielers angreifen

Greift ein Spieler eine Sonderkarte eines Mitspielers an und übertrifft die Würfelvorgabe nicht, bleibt die Karte bei ihrem Besitzer. Übertrifft er die angegebene Würfelvorgabe, nimmt er die Karte und legt sie offen vor sich ab. Der Besitzer darf die Sonderkarte nicht verteidigen. Danach folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

### Würfeltornier ausrichten

Ist eine der beiden obersten Karten der Stapel eine Turnierkarte kann sich ein Spieler, der am Zug ist, entscheiden ein Würfeltornier auszurichten an dem **alle** Spieler teilnehmen.

Als „Ausrichter“ hat er den Vorteil das Turnier zu beginnen und bis zu **viermal** hintereinander würfeln zu dürfen. Er versucht ein möglichst hohes Ergebnis zu würfeln, das als Vorgabe für die Mitspieler gilt. Nun folgen reihum im Uhrzeigersinn die anderen Spieler. Dazu würfelt jeder bis zu **dreimal** und muss das bisher beste Ergebnis im Turnier übertreffen. Wenn alle gewürfelt haben, ist der Spieler mit dem höchsten Würfelergebnis der Gewinner des Turniers. Dieser darf sich die Turnierkarte nehmen und legt sie offen vor sich ab.

**Wichtig:** Turnierkarten eines Mitspielers dürfen nicht angegriffen werden.

### Sturz des Königs

Ein Spieler, der zu Beginn seines Zuges 3 verschiedene Burgen vor sich liegen hat, kann versuchen den König zu stürzen. Dazu muss er die auf der Spielzielkarte festgelegte Würfelvorgabe  übertreffen. Schafft er es, gewinnt der Spieler das Spiel sofort. Schafft er es nicht, bekommt der Spieler die **Rache des Königs** zu spüren. Er verliert 1 Burg seiner Wahl, die er unter einen der beiden Stapel legt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

### SPIELEND

Das Spiel kann auf 3 Arten enden.

1. Ein Spieler besitzt 4 verschiedene Burgen
  2. Ein Spieler besitzt 2 verschiedene Burgen und 3 Turnierkarten
  3. Ein Spieler besitzt 3 verschiedene Burgen und stürzt den König.
- Das Spiel endet sofort und der betreffende Spieler hat gewonnen.

**Tipp:** Da es nur 9 Turnierkarten gibt, kann es bei 5 und 6 Spielern manchmal unmöglich werden, mit Turnieren das Spiel zu gewinnen.

### SPIEL ZU ZWEIT

Beim Spiel zu zweit gibt es nur folgende Einschränkung: Man darf eine gegnerische Burg nur dann angreifen, wenn der Gegner mindestens 3 Burgen besitzt.

