Lanzeloth

Für den Ritter Ansgar

SPIELANLEITUNG (Video-Spielanleitung unter: www.mogel-verlag.de)

Spieler: 2 - 6 Alter: ab 7 Jahren Dauer: 20 - 30 Minuten
Inhalt: 60 Ritterkarten, 6 Pferdekarten, 24 Pokalkarten

SPIELIDEE

Wenn dein Knappe wieder einmal dem Gerstensaft erliegt und dein Pferd nicht in die Hufen kommt, ausgerechnet dann versammeln sich die besten Ritter des Landes. Denn heute wird es ausgerichtet: Das große Ritterturnier! Doch wo liegt dein Helm? Wo steckt die Lanze? Und wer hat schon wieder deinen Schild geklaut? Jetzt musst du auf Zack sein! Schließlich können nur die stärksten Ritter das große Turnier gewinnen. Also auf geht's! Suche dir die besten Rüstungsteile, wappne dich und reite mit erhobenem Haupt ins Turnier. Aber lass' dir gesagt sein, auch deine Gegenspieler haben es auf die beste Rüstung abgesehen. Auf in's Turnier!

ZIEL DES SPIELS

Ein Spiel besteht aus mehreren Turnieren. Dabei ist das Ziel des Spiels die meisten Pokale zu sammeln. Pokale erhält derjenige, der am Ende eines Turniers den stärksten Ritter hat.

TURNIERVORBEREITUNG

Zu Beginn jeder Runde ziehen alle Spieler eine verdeckte Pferdekarte und legen diese offen vor sich ab. Dann werden alle Rüstungskarten gut gemischt und verdeckt in der Mitte des Spielfeldes ausgebreitet. Nun stellen alle Spieler ihren vorläufigen Turnierritter zusammen. Dazu wählen sie jeweils Helm, Brustschutz, Lanze, Schild und Stiefel verdeckt aus. Diese Rüstungsteile bauen sie vor sich zu einem verdeckten Ritter zusammen ohne sich die Karten anzuschauen. Alle restlichen Rüstungskarten werden jetzt als ein verdeckter Nachziehstapel in der Mitte des Spielfeldes platziert. Daneben wird später der Ablagestapel gebildet. Die Pokalkarten werden bereitgelegt.

Hinweis: Wenn der Nachziehstapels aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel - bis auf die oberste Karte - gemischt und als Nachziehstapel bereitgelegt.

TURNIERABLAUF

Der Spieler, der zuletzt auf einem Mittelaltermarkt war, fängt an. Sein Zug beginnt mit dem Ziehen einer Rüstungskarte vom Nachziehstapel. Er schaut sich diese an und entscheidet sich eine von zwei möglichen Handlungen durchzuführen:

1. Rüstungsteil austauschen
Der Spieler tauscht die gezogene Karte gegen das gleiche Rüstungsteil seines Ritters verdeckt aus. Das alte Rüstungsteil legt er dann offen auf den Ablagestapel.

2. Abwerfen und Aktion ausführen
Der Spieler wirft die Rüstungskarte auf den Ablagestapel offen ab und darf die Aktion durchführen. Auch Rüstungskarten ohne Aktion können abgeworfen werden.

Hat der Spieler eine der beiden Möglichkeiten gespielt, endet sein Zug. Nun ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe. Fortan dürfen die Spieler zu Beginn ihres Zugs entscheiden, ob sie entweder eine Karte vom Nachziehstapel oder die oberste des Abwurfstapels ziehen möchten.
Zieht der Spieler die oberste Karte vom Abwurfstapel, dann muss er diese Rüstungskarte gegen das gleiche Rüstungsteil seines Ritters tauschen und verdeckt anlegen. Die Aktion kann hierbei nicht ausgeführt werden. Das alte Rüstungsteil wird offen abgeworfen.
Zieht der Spieler stattdessen die Karte vom Nachziehstapel, dann spielt er eine der zwei oben genannten Möglichkeiten. So geht es reihum weiter, bis ein Spieler den Eindruck hat das Turnier gewinnen zu können. Sein Zug besteht dann nur darin, seine Pferdekarte vor dem eigenen Ritter abzulegen. So ist er vor allen Aktionen der anderen Spieler geschützt. Diese haben jetzt noch einen letzten Zug, aber nicht mehr die Möglichkeit sich selbst zu schützen.
Ausnahme: Bei einem 2-Spieler-Spiel ist der Ritter nicht geschützt! Der andere Spieler hat dann nur noch einen Zug.

DIE KARTEN IM EINZELNEN

Die Pferdekarten

Mit der Pferdekarte zieht der Spieler ins Turnier. Dies darf er erst mit Beginn der zweiten Runde. Außerdem hat sie bei der Punktewertung eines Turniers einen Effekt:

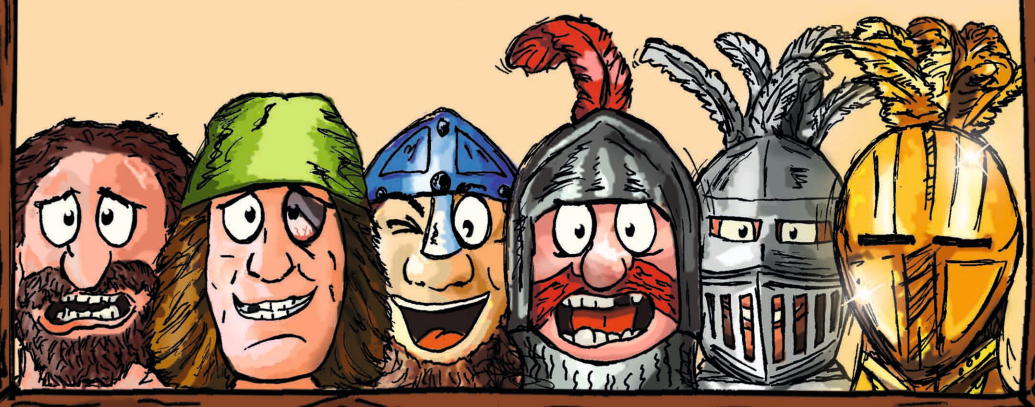
+1 — Der Spieler erhält am Ende des Turniers einen Extrapunkt auf den Punktewert seines Ritters.

−1 — Der Spieler erhält am Ende des Turniers einen Minuspunkt auf den Punktewert seines Ritters.

+ — Der Spieler erhält in jedem Fall am Ende des Turniers einen Extrapokal.

+ — Der Spieler zieht am Ende des Turniers und nach dem Aufdecken aller Rüstungsteile eine Extrakarte (oberste Karte des Nachziehstapels). Nun entscheidet er, ob er das Rüstungsteil austauschen möchte. Die Aktion hingegen darf er nicht spielen.

Hinweis: Bei einem 2-Spieler-Spiel wird jeweils eine +1 und -1 Pferdekarte aussortiert.



Die Rüstungskarten

Die Rüstungskarten unterteilen sich in Helm, Brustschutz, Lanze, Schild und Stiefel. Zusammen ergeben sie einen vollständigen Ritter. Die Vorderseite einer Ritterkarte zeigt außerdem:

1. Punktewert: Unten auf der Karte ist ein Punktewert von 0-5 angegeben. Je höher der Wert eines einzelnen Rüstungsteiles ist, desto stärker wird der gesamte Ritter. Der „nackte Ritter" bringt allerdings keine Punkte.

2. Aktion: Die meisten Rüstungskarten haben eine Aktion. Diese wird durch ein Piktogramm dargestellt:

Rüstungskarten ansehen:

Der Spieler darf sich eine **eigene**, beliebige Rüstungskarte anschauen. Dabei darf nur er die Karte sehen und legt sie verdeckt zurück.

Der Spieler darf sich eine beliebige Rüstungskarte **eines anderen Spielers** anschauen. Dabei darf nur er die Karte sehen und legt sie verdeckt zurück.

Der Spieler darf sich **zwei eigene**, beliebige Rüstungskarten anschauen. Dabei darf nur er die Karten sehen und legt sie verdeckt zurück.

Rüstungskarten offen legen:

Entscheidet sich der Spieler gegen das Austauschen der Rüstungskarte und für das Auspielen der Aktion, **muss** er eine **eigene**, beliebige Rüstungskarte dauerhaft offen legen.

Entscheidet sich der Spieler gegen das Austauschen der Rüstungskarte und für das Auspielen der Aktion, **muss** er eine beliebige Rüstungskarte **eines anderen Spielers** dauerhaft offen legen.

Hinweis: Tauscht ein Spieler eine offen gelegte Rüstungskarte, bleibt diese auch beim Gegner offen. Erhält der Spieler dann eine verdeckte Rüstungskarte, bleibt diese auch verdeckt.

Rüstungskarten tauschen:

Der Spieler darf sich keine Rüstungskarte anschauen. Er kann aber eine eigene Rüstungskarte seiner Wahl gegen das gleiche Rüstungsteil eines beliebigen Spielers tauschen, sofern er möchte.

Zuerst darf sich der Spieler eine Rüstungskarte anschauen. Entweder er schaut sich eine eigene Karte an, dann darf er diese mit dem gleichen Rüstungsteil eines Gegenspielers tauschen oder er schaut sich die Karte eines Gegenspielers an, dann darf er diese mit dem gleichen Rüstungsteil seines Ritters tau schen, sofern er möchte.

Zuerst darf sich der Spieler zwei Rüstungskarten anschauen. Er schaut sich dabei eine eigene, beliebige Karte und das gleiche Rüstungsteil eines Gegners seiner Wahl an. Nun kann er die beiden angeschauten Rüstungskarten tauschen, sofern er möchte.

Hinweis: Entscheidet sich ein Spieler gegen den Tausch der zuvor angeschauten Rüstungsteile, darf er dennoch keinen anderen Tausch durchführen!

Pferdekarten tauschen:

Der Spieler darf seine Pferdekarte gegen eine beliebige Pferdekarte eines Gegners seiner Wahl tauschen

TURNIERWERTUNG

Die Spieler decken jetzt alle Rüstungskarten auf und zählen ihre Punktewerte der einzelnen Rüstungsteile zusammen. Als nächstes führen die Spieler reihum den Effekt ihrer Pferdekarte aus und verkünden dann ihren Gesamtpunktewert.
Der Spieler mit dem stärksten Ritter gewinnt dieses Turnier und erhält dafür Pokale. Dazu wird sein Punktewert mit dem des zweitbesten Ritters verglichen. Die Differenz der Punktewerte entspricht der Anzahl an Pokalen, die der Sieger erhält.

Beispiel: Peter hat 21 Punkte, Anna hat 18 Punkte. Peter gewinnt das Spiel und erhält drei Pokale.

Haben bei der Turnierwertung mehrere Spieler den gleichen Punktewert, gewinnt der Spieler mit dem besseren Helm und erhält einen Pokal. Haben zwei Spieler sogar den gleichen Helm, gewinnen beide Spieler einen Pokal.
Nun werden alle Ritterkarten wie zu Beginn des Spiels wieder verdeckt gemischt und in der Mitte des Spielfeldes verteilt. Alle Spieler bauen einen neuen, verdeckten Ritter vor sich auf und auch die Pferdekarten werden neu verteilt. Das nächste Turnier beginnt mit dem im Uhrzeigersinn nächsten Spieler.

SPIELENDE

Ein Spieler gewinnt das Spiel, wenn er als Erster die erforderliche Anzahl an Pokalen gesammelt hat:

2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler	6 Spieler
11 Pokale	10 Pokale	9 Pokale	7 Pokale	6 Pokale

www.mogel-verlag.de

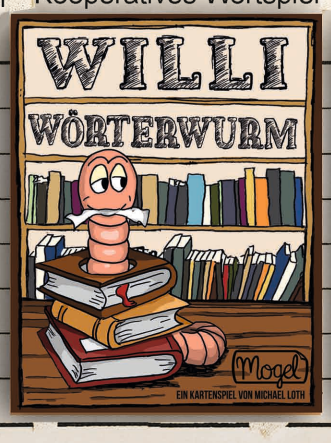
Mogel-Verlag sind: Jürgen Loth, Michael Loth, Petra Loth, Gerrit Loth, Jörne Koldehoff und Dominik Stauber.

Wir bedanken uns von ganzem Herzen bei: Cathy, Zielsdorf, Frauke, Marcel, Nokke jr., Gwen, Stefan, Mareike, Lasse, Sebastian und dem ABI Südpark, Meike, Bambi, Rike, Anna, Hebel, Tine, Sophie, Roman, Jonas, Elli und Kids, Familie Stevens, Familie Koch und Familie Badde.

WEITERE KARTENSPIELE DES MOGEL VERLAGS:

TIERISCH BEDROHT
Kooperatives Strategiespiel

WILLI WÖRTERWURM
Kooperatives Wortspiel



PERLENTAUCHEN
Familienkartenspiel

INFOS UND BESTELLUNGEN UNTER: WWW.MOGEL-VERLAG.DE