

### Artus und die Ritter der Tafelrunde - KSR (Spiel für Fortgeschrittene)

Es werden 11 Runden gespielt, immer im Uhrzeigersinn. PP = Prestige-Punkte.

Die 4 silber- und bronzefarbenen Figuren auf den vier Stühlen mit der Krone platzieren, wobei gleiche Farben sich gegenüberstehen müssen.

Der Prinz auf dem Stuhl mit größerer Krone erhält 3 Ringe (= König Artus) aufgesteckt, die anderen Prinzen erhalten je 1 Ring aufgesteckt. Die Krone des Drehtellers neben Artus positionieren.

Die 12 Punkte-Plättchen mit "50" sowie die 4 übrigen Ringe neben dem Plan bereitlegen.

Jeder Spieler erhält in seiner Farbe 6 (bei 2/3 Sp.), sonst 5 Ritter. 1 Ritter davon geht auf PP-Leiste. Seinen Satz Spielkarten (22 Stück) sortiert jeder in 3 Stapel und legt diese separat verdeckt vor sich.

Die Stapel bestehen aus Königs-, Ritter- und Wertungs-Karten.

Als Startausstattung nimmt jeder Spieler je die obersten 3 Ritter- und Königskarten auf die Hand.

Nun sind nach erfolgter Kartenansicht die Ritter auf freien Stühlen rund um den Tisch zu platzieren.

Beginnend rechts vom Startspieler und dann immer gegen den Uhrzeigersinn wird immer 1 Ritter eingesetzt, bis alle platziert sind.

Ablauf eines Zuges und PP (grün=plus, rot=minus) erhalten:

#### 1) 2 Karten hintereinander ausspielen und je genau eine beliebige Aktion machen:

##### ● **Ritter ziehen:**

Wurde eine Ritter-Karte gespielt, muss nun ein beliebiger eigener Ritter innerhalb der vorgegebenen Bandbreite entsprechend viele Felder im Uhrzeiger-Sinn bewegt werden.

Eine bestimmte Karte erlaubt auch das Bewegen gegen den Uhrzeiger-Sinn.

**PP:** erhalten, wie auf dem gerade verlassenen Feld angegeben sind.

**Vertreibung:** Landet der Ritter am Ende seiner Bewegung auf einem besetzten Stuhl, vertreibt er die dort anwesende Figur immer auf das nächste freie Feld gegen den Uhrzeiger-Sinn.

Wird Artus dabei vertrieben, wird die Krone auf der Drehscheibe neu auf ihn ausgerichtet.

##### ● **Prinz oder König ziehen:**

Die Figuren sind neutral und stehen allen Spielern zur Verfügung.

Spielt man eine Königs-Karte mit Zahlenwert aus, muss man gemäß ihrer Hintergrundfarbe/n einen passenden Prinzen/König bewegen. Dazu hat man wieder eine Bandbreite vorgegeben.

Bewegt wird die Figur im Uhrzeiger-Sinn.

Eine bestimmte Karte erlaubt auch das Bewegen gegen den Uhrzeiger-Sinn.

**PP:** erhalten, wie auf dem gerade verlassenen Feld angegeben sind.

**Vertreibung:** nach Verfahren wie beim Ritter.

##### ● **Ring aufstecken:**

Zeigt die Karte einen Ring, nimmt man diesen vom Vorrat und steckt ihn einem Prinzen auf, nie aber dem König. Dabei ist nur ein Prinz gemäß Farbhintergrund der Karte zu wählen.

Sobald der 3. Ring auf dem selben Prinzen liegt, wird dieser König. Der alte König gibt 2 Ringe in den Vorrat ab. Die Krone auf der Drehscheibe wird neu auf den König ausgerichtet.

**PP:** erhalten, wie auf dem Feld mit dem neuen König angegeben sind.

Die PP gibt es auch, wenn kein neuer König gekrönt wird.

#### 2) Neue Handkarten:

Ausgespielte Karten sind aus dem Spiel.

Man nimmt 1 Karte von einem seiner 3 verdeckten Stapel und sieht sie an, bevor man eine weitere Karte von einem beliebigen Stapel aufnimmt.

Der nächste Spieler zur Linken ist dran.

#### Spielende:

Nach 11 Runden endet das Spiel. Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinnt(t)en.

#### Wertungs-Karten (Mit "Ritter" sind immer eigene Ritter gemeint):

➔ Werte alle Ritter: Erhalte die Punkte ihrer Felder (plus/minus).

➔ Werte alle Ritter (mit umgedrehtem Vorzeichen!).

➔ Werte je 1 Ritter auf einem grünen, gelben und roten Feld oder -15 PP:

Kann man nicht mind. je 1 Ritter vorweisen, erhält man -15 PP.

➔ Werte 2 Ritter auf dem Teppich oder -25 PP:

Kann man nicht mind. 2 Ritter dort vorweisen, erhält man -25 PP.

➔ Werte 3 Ritter auf roten Feldern oder -50 PP:

Kann man nicht mind. 3 Ritter dort vorweisen, erhält man -50 PP.

➔ Bewege 1 Figur um 1 - 3 Felder vorwärts *oder* stecke 1 Ring auf *oder* werte 1 Ritter:

Eine der Optionen muss gewählt werden mit den Konsequenzen: PP und Vertreibung.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.05.11

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)