

Ivanhoe

Das Ritterturnier-Kartenspiel

1. EINFÜHRUNG

In **Ivanhoe – Das Ritterturnier-Kartenspiel** schlüpfen die Spieler in die Rolle von Rittern, die an prestigeträchtigen Turnieren am Hofe des Königs teilnehmen. Sie setzen ihre Spielkarten dazu ein, zu Pferde mit Lanzen ein Turnier zu gewinnen oder mit Schwert, Axt oder Morgenstern zu kämpfen. Sammeln Sie Ihre Knappen, werben Sie um die Gunst der Jungfrauen, und spielen Sie Aktionskarten gegen Ihre Mitspieler aus!

Je nach Anzahl der Mitspieler ist der erste Spieler, der vier oder fünf verschiedene Turniere siegreich beendet, der Gewinner.

Anzahl der Spieler: 2 bis 5
Spielzeit: 20 bis 60 Minuten (die Spielzeit erhöht sich mit der Anzahl der Spieler)
Spielmaterial: 110 Karten -
70 Farbkarten (je 14 Karten in fünf Farben)
20 Unterstützungskarten (16 Knappen/Squire und vier Jungfrauen/Maiden; alle in weiß)
20 Aktionskarten (wie weiter unten beschrieben)
25 Siegtrophäen-Scheiben (je fünf in fünf Farben)

Sollte das Spiel unvollständig sein, wenden Sie sich bitte an uns:

GMT Games
P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308
U.S.A.

www.gmtgames.com
Telefon: 001-559-583-1236

Regelfragen beantworten wir gerne. Bitte richten Sie Fragen an die obige Adresse und fügen sie hinzu:

„ATTN: Ivanhoe Rule Question“

Vielen Dank!

2. ÜBERBLICK

Eine Partie **Ivanhoe – Das Ritterturnier-Kartenspiel** setzt sich aus mehreren aufeinanderfolgenden Turnieren zusammen. Derjenige Spieler, der ein Turnier beginnt, bestimmt, welche Waffe (Farbe) benutzt wird. Ein Turnier kann zu Pferde (lila), als Kampf mit Schwertern (rot), mit Äxten (blau) oder mit Morgensternen (gelb) beginnen - oder sogar ohne Waffen (grün). Normalerweise wird ein Turnier komplett mit der gleichen Waffe (Farbe) ausgetragen. Einige Aktionskarten ermöglichen es aber den Spielern, die Waffe (Farbe) während des laufenden Turnieres zu wechseln.

Der Gewinner eines Turnieres erhält eine „Siegtrophäe“ (Scheibe) in der Farbe, in der das Turnier beendet wurde. Ein Spieler, der ein Turnier zu Pferde (lila) gewonnen hat, darf sich jedoch die Farbe der Siegtrophäe frei wählen, da ein Turnier zu Pferde einen sehr hohen Prestigewert besitzt.

3. SPIELZIEL

Bei zwei oder drei Spielern ist der erste Spieler, der Siegtrophäen in allen fünf Farben besitzt, der Gewinner.

Bei vier oder fünf Spielern ist der erste Spieler, der Siegtrophäen in vier verschiedenen Farben besitzt, der Gewinner.

4. SPIELVORBEREITUNG

Aus fünf Siegtrophäen/Scheiben (je eine der fünf Farben) ziehen die Spieler blind eine Scheibe. Derjenige Spieler, der die lila Scheibe gezogen hat (bei weniger als fünf Spielern muß ein anderer Weg zur Ermittlung des Kartengebers gefunden werden), mischt die Karten und gibt je acht an jeden Spieler aus. Die übrigbleibenden Karten werden als Kartenzugstapel mit der Rückseite nach oben in die Mitte des Spieltisches gelegt. Alle Scheiben werden neben dem Kartenzugstapel plaziert (als „Pool für die Turnierpreise“).

5. SPIELRUNDEN-ABLAUF

Der Spieler zur Linken des Kartengebers beginnt das erste Turnier. Später beginnt stets der Gewinner des vorigen Turnieres das nächste. Der Spieler, der ein Turnier beginnt, führt immer den ersten Spielzug aus. Anschließend wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler darf während seines Spielzuges die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge ausführen:

1. Eine neue Karte ziehen
2. Karten ausspielen
3. Sich vom Turnier zurückziehen

6. EINE NEUE KARTE ZIEHEN

Ein Spieler beginnt seinen Spielzug mit dem Ziehen einer Karte vom Kartenzugstapel. Es existiert keine Beschränkung, wieviele Karten ein Spieler auf der Hand halten darf. Wenn die letzte Karte des Kartenzugstapels gezogen wurde, wird der Stapel der abgeworfenen Karten gemischt und mit der Rückseite nach oben als neuer Kartenzugstapel bereitgelegt.

7. EIN TURNIER BEGINNEN

Derjenige Spieler, der ein Turnier beginnt, entscheidet, in welcher Farbe es ausgetragen wird. Er kann eine beliebige Farbe wählen. Wenn er eine Unterstützungskarte (Knappe oder Jungfrau) auf der Hand hat, braucht er eine Karte in der gewählten Farbe nicht zu besitzen. Sollte das vorangegangene Turnier jedoch in der Farbe lila beendet worden sein, muß der Gewinner für das nächste Turnier eine andere Farbe wählen. Wenn der Spieler, der das kommende Turnier beginnen muß, lediglich Aktionskarten auf der Hand hält, zeigt er den Mitspielern seine Kartenhand zum Beweis, und der Spieler zu seiner Linken beginnt statt dessen das Turnier.

Der Startspieler eines Turnieres muß mindestens eine Karte aufgedeckt (mit der Vorderseite nach oben) ausspielen; entweder eine Karte in der gewählten Farbe des Turnieres oder eine Unterstützungskarte. Wenn er möchte, darf er wie in einem „normalen“ Spielzug weitere Karten, einschließlich Aktionskarten, ausspielen.

8. KARTEN AUSSPIELEN

Bis auf den Startspieler eines Turnieres ist kein Spieler dazu verpflichtet, Karten während seines Spielzuges ausspielen. Ein Spieler muß aber in jedem Spielzug mindestens eine Karte aus seiner Hand (eine Farbkarte, eine Unterstützungskarte oder eine Aktionskarte) ausspielen, um weiter im Turnier zu verbleiben. Ein Spieler kann soviele Karten ausspielen, wie er möchte. Wenn ein Spieler Farbkarten ausspielt, müssen sie die Farbe des aktuellen Turnieres haben.

Wenn ein Spieler eine Farb- oder Unterstützungskarte ausspielt, legt er sie aufgedeckt vor sich auf den Tisch – dies ist sein „Bereich“. Alle Kartenwerte müssen sichtbar sein; die Karten sollten aber überlappend aufeinandergelegt werden, um die Reihenfolge anzuzeigen, in der sie ausgespielt wurden. Die erste Karte liegt unter der zweiten, die zweite unter der dritten usw. Die letzte Karte liegt zuoberst. Im nächsten Spielzug eines laufenden Turniers fügt ein Spieler neu ausgespielte Karten auf seine zuvor ausgespielten Karten in seinem Bereich, so daß die früher gespielten Karten weiterhin sichtbar bleiben.

Am Ende eines Spielzuges muß der Bereich eines Spielers die Karten mit dem höchsten numerischen Wert aufweisen (der Wert der ausliegenden Karten wird addiert), um im Turnier zu verbleiben. Ist dies der Fall, verkündet er den Wert seines Bereiches als Zeichen des Endes seines Spielzuges.

9. UNTERSTÜTZUNG

Ein Spieler kann Unterstützungskarten – zusätzlich zu oder statt Karten in der Farbe des Turnieres – in seinen Bereich spielen. Unterstützungskarten mit einem Wert von 2 oder 3 sind Knappen. Jeder Spieler darf eine beliebige Anzahl von Knappenkarten in seinen Bereich ausspielen. Unterstützungskarten mit einem Wert von 6 sind Jungfrauen. Jeder Spieler darf nie mehr als eine Jungfrau in seinem Bereich haben. Sollte sich ein Spieler von einem Turnier zurückziehen, während sich eine Jungfrau in seinem Bereich befindet, muß er eine seiner Siegtrophäen (falls vorhanden) zum „Pool“ zurücklegen.

10. GRÜNE TURNIERE

In einem grünen Turnier zählen alle Karten in den Bereichen als 1; unabhängig von ihrem aufgedruckten Wert. Die Strafe für den Rückzug von einem Turnier, bei dem man eine Jungfrau in seinem Bereich hat, tritt auch bei grünen Turnieren in Kraft (obwohl die Jungfrau in grünen Turnieren auch nur einen Wert von 1 besitzt).

11. AKTIONSKARTEN

Während seines Spielzuges darf ein Spieler eine beliebige Anzahl von Aktionskarten aus seiner Hand ausspielen. Aktionskarten dürfen nur ausgespielt werden, wenn sie zum Zeitpunkt des Ausspielens auch ausgeführt werden können. Bis auf die Schild/SHIELD- und Bewußtlos/STUNNED-Karten werden alle Aktionskarten mit der Vorderseite nach oben auf den Abwurfstapel gelegt und ihr Effekt sofort ausgeführt.

WECHSEL DER TURNIERFARBE

ABWURF/UNHORSE: Die Farbe des Turnieres wechselt nach Ankündigung des ausspielenden Spielers von lila zu rot, blau oder gelb.

WECHSEL DER WAFFE/CHANGE WEAPON: Die Farbe des Turnieres wechselt nach Ankündigung des Spielers von rot, blau oder gelb zu einer anderen Farbe.

VERLUST DER WAFFE/DROP WEAPON: Die Farbe des Turnieres wechselt von rot, blau oder gelb zu grün.

Ein Spieler kann zunächst einige Farbkarten spielen, dann die Farbe des Turnieres wechseln und danach Karten in der neuen Farbe ausspielen – alles in einem Spielzug. Andererseits kann ein Spieler auch die Farbe des Turnieres wechseln, ohne eine einzige Farbkarte zu spielen.

Nachdem die Farbe des Turnieres gewechselt wurde, zählen weiterhin alle Karten in einem Bereich. Alle neu ausgespielten Karten müssen aber die neue Farbe aufweisen. In einem grünen Turnier zählen alle Karten im Bereich als 1. Bezogen auf ausgespielte Aktionskarten behalten sie aber ihren aufgedruckten Wert.

BEISPIEL: Wenn alle Karten mit dem niedrigsten Wert aus dem Spiel genommen werden müssen (siehe Attacke/CHARGE weiter unten), werden nur die grünen Karten mit dem Wert 1 abgeworfen. Andersfarbige und Unterstützungs-Karten bleiben liegen, da sie höhere aufgedruckte Werte besitzen.

EIN ODER MEHRERE BEREICHE WERDEN BEEINFLUSST

Verschiedene Aktionskarten können ausgespielt werden, um den Bereich eines, mehrerer oder aller Spieler zu beeinflussen. Es gilt nur die Grundregel für Aktionskarten, daß der Bereich eines Spielers niemals durch das Ausspielen einer Aktionskarte auf weniger als eine Karte reduziert werden kann. Besitzt ein Spieler nur eine Karte in seinem Bereich, kann diese Karte nicht entfernt, abgeworfen oder von einem anderen Spieler genommen werden – sie kann jedoch mit einer anderen Karte ausgetauscht werden. Wenn eine Aktionskarte dazu führt, daß ein Spieler alle Karten in seinem Bereich verlieren würde, verbleibt die erste (unterste) Karte in seinem Bereich. Nachdem alle Spieler einen Spielzug hinter sich gebracht haben, verfügen sie, sofern sie im Turnier verblieben sind, über mindestens eine Karte vor sich im eigenen Bereich.

LANZENBRUCH/BREAK LANCE: Ein Mitspieler wird dazu gezwungen, alle lila Karten aus seinem Bereich abzuwerfen.

GEGENSTOSS/RIPOSTE: Der Spieler nimmt die letzte (oberste) Karte eines Mitspielers und plaziert sie in seinem Bereich.

AUSWEICHEN/DODGE: Der Spieler wirft irgendeine Karte im Bereich eines Mitspielers ab.

RÜCKZUG/RETREAT: Der Spieler nimmt irgendeine Karte vom eigenen Bereich zurück auf die Hand.

NIEDERWERFEN/KNOCK DOWN: Der Spieler zieht zufällig eine Karte aus der Hand eines Mitspielers und fügt sie, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen, zur eigenen Hand.

Die folgenden Aktionskarten können mehr als einen Mitspieler beeinflussen.

AUSMANÖVRIEREN/OUTMANEUVER: Mit Ausnahme des die Karte ausspielenden Spielers müssen alle Spieler die letzte Karte in ihren Bereichen abwerfen.

ATTACKE/CHARGE: Es wird die Karte mit dem niedrigsten Wert in allen Bereichen ermittelt. Alle Spieler müssen sämtliche Karten mit diesem Wert abwerfen.

GEGENATTACKE/COUNTERCHARGE: Es wird die Karte mit dem höchsten Wert in allen Bereichen ermittelt. Alle Spieler müssen sämtliche Karten mit diesem Wert abwerfen.

UNGNAD/DISGRACE: Alle Spieler müssen sämtliche Unterstützungskarten aus ihren Bereichen abwerfen.

ANPASSEN/ADAPT: Alle Spieler dürfen nur eine Karte eines jeden Wertes in ihren Bereichen behalten. Alle anderen Karten mit denselben Werten werden abgeworfen. Jeder Spieler entscheidet für sich, welche der Karten mit identischen Werten er abwirft.

ÜBERLISTEN/OUTWIT: Der Spieler spielt eine seiner aufgedeckten Karten aus seinem Bereich in den Bereich eines Mitspielers, nimmt dafür eine der aufgedeckten Karten dieses Spielers und legt sie in seinen Bereich. Er darf auch die Schild/SHIELD und die Bewußtlos/STUNNED-Karte nehmen.

SPEZIELLE AKTIONSKARTEN

SCHILD/SHIELD: Der Spieler legt diese Karte aufgedeckt vor sich, jedoch getrennt von seinem Bereich. Solange ein Spieler die Schild/SHIELD-Karte vor sich liegen hat, hat keine Aktionskarte eine Auswirkung auf seinen Bereich.

BEWUSSTLOS/STUNNED: Der Spieler legt diese Karte aufgedeckt vor einen Mitspieler. Solange ein Spieler die Bewußtlos/STUNNED-Karte vor sich liegen hat, darf er pro Spielzug nur eine neue Karte zu seinem Bereich hinzufügen.

Die Schild/SHIELD und Bewußtlos/STUNNED-Karten sind nicht Bestandteil eines Bereiches. Nur die Überlisten/OUTWIT-Karte erlaubt es einem Spieler diese Karten zu bewegen; alle anderen Karten beeinflussen nur den Bereich eines Spielers. Wenn sich ein Spieler aus einem Turnier zurückzieht, wandern seine Schild/SHIELD- und Bewußtlos/STUNNED-Karten auf den Abwurfstapel.

IVANHOE: Dies ist die einzige Karte, die ein Spieler außerhalb seines Spielzuges ausspielen darf. Ein Spieler kann sie jederzeit ausspielen, solange er sich noch im Turnier befindet. Diese Karte hebt alle Auswirkungen der gerade zuvor ausgespielten Aktionskarte auf.

12. VOM TURNIER ZURÜCKZIEHEN

Ein Spieler kann sich am Ende eines jeden seiner Spielzüge vom Turnier zurückziehen. Ein Spieler braucht keine Karten auszuspielen, bevor er sich aus einem Turnier zurückzieht. Zieht sich ein Spieler aus einem Turnier zurück, legt er alle vor sich liegenden Karten auf den Abwurfstapel. Besitzt ein Spieler zum Zeitpunkt seines Rückzuges aus dem Turnier eine Jungfrau-Karte in seinem Bereich, muß er, falls vorhanden, eine seiner Siegtrophäen zurück zum „Pool“ geben. Nachdem sich ein Spieler aus dem Turnier zurückgezogen hat, nimmt er an weiteren Spielzügen dieses Turniers nicht mehr teil.

13. EIN TURNIER GEWINNEN

Wenn sich nur noch zwei Spieler in einem Turnier befinden und sich einer von ihnen zurückzieht, gewinnt der andere das Turnier.

Der Gewinner eines Turnieres erhält eine Siegtrophäe in der Farbe, mit der das Turnier beendet wurde. Ein Spieler, der aber das Turnier zu Pferde (lila) gewonnen hat, darf sich wegen des hohen Prestiges dieser Turnierart eine Siegtrophäe in beliebiger Farbe wählen. Ein Spieler darf nur eine Siegtrophäe jeder Farbe besitzen. Wenn ein Spieler ein Turnier in einer Farbe gewinnt, von der er bereits eine farbige Siegtrophäe besitzt, kann er zwar einen Mitspieler am Erwerb dieser Siegtrophäe hindern, kommt dem eigenen Gewinn des Spieles aber nicht näher. Der Gewinner eines Turnieres wirft ebenfalls alle vor ihm liegende Karten ab. Sollte noch niemand das Spiel gewonnen haben (siehe „Spielziel“ weiter oben), beginnt der Turnier-Sieger das nächste Turnier.

14. SPIELHINWEISE

Jedesmal, wenn sich ein Spieler aus einem Turnier zurückzieht, erhöht er die Anzahl der Karten in seiner Hand um eins (wenn er nicht zuvor im gleichen Spielzug eine Karte ausgespielt hat). Da der Gewinn eines Turnieres in den Spielzug eines Mitspielers fällt, erhöht der Turniersieger seine Kartenhand nicht.

Das Ausspielen von mehr als einer Karte während eines Spielzuges reduziert den Umfang der Kartenhand und verringert normalerweise die eigenen Möglichkeiten.

Die lila Farbe hat die höchsten Kartenwerte, gefolgt von rot, blau, gelb und grün (siehe auch die Tabelle am Ende des Regelheftes).

15. SPIELBEISPIEL

Erstes Turnier

Andy beginnt das Spiel mit dem Ziehen einer Karte und spielt dann Rot 3 aufgedeckt vor sich, um ein rotes Turnier auszutragen. Er sagt „3“, um das Ende seines Spielzuges zu verkünden.

Bill zieht eine Karte, spielt anschließend Rot 5 vor sich und verkündet „5“.

Chris zieht eine Karte und zieht sich vom Turnier zurück.

Diane zieht eine Karte, spielt Rot 4 und Rot 3 und verkündet „7“.

Andy zieht, spielt Rot 5 (diese Karte überdeckt seine Rot 3-Karte teilweise) und verkündet „8“.

Bill zieht eine Karte und zieht sich dann zurück. Er wirft seine aufgedeckte Karte ab.

Chris hat sich bereits zurückgezogen und macht daher nichts.

Diane zieht, spielt Rot 3 und einen Knappen/Squire 2 und verkündet „12“.

Andy zieht, spielt anschließend die Jungfrau/Maiden 6 und verkündet „14“.

Diane zieht, spielt einen Knappen/Squire 3 und verkündet „15“.

Andy zieht eine Karte und zieht sich dann aus dem Turnier zurück. Er legt seine ausgespielten Karten auf den Abwurfstapel. Da er eine Jungfrau/Maiden-Karte in seinem Bereich hat, würde er normalerweise eine Siegtrophäe verlieren – da er aber keine besitzt, kann er auch keine verlieren.

Diane gewinnt das Turnier, nimmt eine rote Siegtrophäe und wirft ihre ausgespielten Karten ab.

Zweites Turnier

Da Diane das vorige Turnier gewonnen hat, beginnt sie das nächste. Sie zieht eine Karte, spielt Blau 3 vor sich aus und verkündet „3“.

Andy zieht, spielt anschließend Blau 5 und verkündet „5“.

Bill zieht eine Karte und zieht sich dann aus dem Turnier zurück.

Chris zieht, spielt erst Blau 2 vor sich aus, dann Überlisten/OUTWIT auf den Abwurfstapel (sie darf damit ihre Blau 2-Karte in Andys Bereich und seine Blau 5-Karte in ihren Bereich legen) und verkündet schließlich „5“.

Diane zieht, spielt Blau 4 und verkündet „7“.

Andy zieht und spielt Gegenstoß/RIPOSTE auf den Abwurfstapel (er nimmt damit die Blau 4-Karte aus Dianas Bereich und legt sie in seinen eigenen). Er verkündet „6“.

Chris zieht, spielt Blau 5 und verkündet „10“.

Diane zieht, spielt Blau 3 und danach Verlust der Waffe/DROP WEAPON auf den Abwurfstapel. Sie ändert die Farbe des Turnieres von blau auf grün. Anschließend spielt sie zwei Grün 1-Karten in ihren Bereich und verkündet „4“, da sich in ihrem Bereich vier Karten befinden.

Andy zieht und spielt Anpassen/ADAPT auf den Abwurfstapel. Andys Bereich umfaßt eine 2 und eine 4, er besitzt keine doppelten Werte.

Chris besitzt zweimal die 5; sie muß eine von ihnen abwerfen. Dianas Bereich enthält zweimal die 3 und zweimal die 1; sie muß eine 3 und eine 1 abwerfen. Andy führt daraufhin seinen Zug fort, spielt zwei Grün 1-Karten und verkündet „4“.

Chris zieht. Ihr Bereich umfaßt nur noch eine Karte. Sie entscheidet sich dafür sich zurückzuziehen.

Diane zieht. Ihr Bereich enthält nur noch zwei Karten. Auch sie zieht sich zurück.

Andy gewinnt das Turnier, nimmt eine grüne Siegtrophäe und beginnt das nächste.

MITARBEITER

Autor:	Reiner Knizia
Projektkoordinierung:	Andy Lewis
Art Direktor:	Rodger B. MacGowan
Cover und Karten-Illustrationen:	Kurt Miller
Kartendesign:	Mark Simonitch
Verpackungsdesign:	Rodger B. MacGowan
Produktionskoordinierung:	Tony Curtis
Übersetzung:	Ulrich Blennemann, Marion Lischka

Vielen Dank an alle Testspieler; besonders an **David Farquhar** für all seine Beiträge zur Entwicklung dieses Spieles.

KARTENVERTEILUNG

Werte:

70 Farbkarten	1	2	3	4	5	6	7
14 Lila (zu Pferde)	-	-	4	4	4	-	2
14 Rot (Schwert)	-	-	6	6	2	-	-
14 Blau (Axt)	-	4	4	4	2	-	-
14 Gelb (Morgenstern)	-	4	8	2	-	-	-
14 Grün (Keine Waffe)	14	-	-	-	-	-	-

20 Unterstützung (Weiß)	1	2	3	4	5	6	7
16 Knappen	-	-	8	8	-	-	-
4 Jungfrauen	-	-	-	-	-	-	4

20 Aktionskarten

Wechsel der Farben

- 1 Abwurf
- 1 Wechsel der Waffe
- 1 Verlust der Waffe

Einfluß auf Bereiche

- 1 Lanzenbruch
- 3 Gegenstoß
- 1 Ausweichen
- 1 Rückzug
- 2 Niederwerfen
- 1 Ausmanövrieren
- 1 Attacke
- 1 Gegenattacke
- 1 Ungnade
- 1 Anpassen
- 1 Überlisten

Spezial

- 1 Schild
- 1 Bewußtlos
- 1 Ivanhoe