

### 3. Turnierrunde

Auf dem Tisch werden nun drei *Turnierkarten* offen (von links nach rechts) ausgelegt. Jetzt werden drei aufeinanderfolgende Turniere gespielt, nun muss jeder Mitspieler sich gleich für drei Turniere überlegen, wie er seine Karten am wirkungsvollsten aufteilt. Erst nach dem dritten gespielten Turnier dürfen die Handkarten wieder aufgefüllt werden! Tipp: Die Turnierkarten, die ihr schon gespielt habt, dreht ihr am besten um, so kann man dann besser sehen in welcher Runde ihr gerade seid.

### 4. Turnierrunde

In der vierten und letzten Turnierrunde werden nun vier *Turnierkarten* offen (von links nach rechts) ausgelegt. Jetzt muss man für vier Turniere im Voraus denken wie man seine Karten am sinnvollsten einteilt um möglichst viele Punkte zu erhalten. Wie vorher auch werden alle Turniere nacheinander gespielt.

#### Tipp:

**Sortiert Euch die Karten von links nach rechts in der Reihenfolge, wie Ihr sie später ausspielen möchtet, vergesst aber nicht, Ihr müsst NICHT immer an allen Turnieren teilnehmen, es ist manchmal auch besser, mal ein Turnier auszusetzen, um dann im nächsten Turnier mit mehr Karten stärker aufzutreten (z.B. 3 Karten zusammen auszulegen ist wirkungsvoller, als in drei Turnieren mit nur einer Karte anzutreten).**

### SPIELEND

Sind alle 4 Runden gespielt, so ist das Spiel zu Ende. Nun zählen alle Spieler die Punkte (von ihren persönlichen Abgabestapeln), die sie in den insgesamt 10 Turnieren gewinnen konnten.

### AUSWERTUNG

Es zählen nur die Werte auf den gesammelten *Ritterkarten*, also die Werte: 2, 4, 6, 8.

Die *Bonuskarten* werden nicht mitgezählt.



Für Kinder, die schon bis 100 oder mehr zählen können, ist das Zusammenzählen kein Problem. Ein Tipp für die Jüngerer: zählt immer eure gewonnenen Karten bis 20 zusammen und bildet daraus einen kleinen Stapel. Später zählt Ihr die 20iger Stapel zusammen plus die Einzelkarten, die dann noch übrig sind. Das Kind, welches die meisten *Ritterpunkte* erspielt hat, gewinnt das Spiel.

### REGELHINWEISE UND SCHWIERIGKEITSGRAD

Sollte ein Mitspieler einmal eine Karte versehentlich ausspielen, die nicht die Turnierbedingung erfüllt, so muß er diese Karte wieder auf die Hand zurücknehmen!

„Arme Ritter“ kann mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden gespielt werden. Je nach Alter und Kenntnisstand der Kinder kann man z.B. zu Anfang die „-“ Bonuskarten weglassen oder nur Bonuskarten mit kleinem Zahlenwert dazumischen. Auch kann man mehrere 1. oder 2. Turnierrunden hintereinander spielen und erst später einmal mit 3 und 4 offenen *Turnierkarten* spielen um die Kinder zu Anfang nicht zu überfordern.

...und jetzt viel Spaß beim heutigen großen Ritterturnier

# Arme Ritter

Illustration: Ceciminas Akeiaitis

Zur Zeit der Kreuzzüge waren alle großen und tapferen Ritter fern von der Heimat. Zurückgeblieben waren nur die weniger mächtigen und teils verarmten Ritter, die sogenannten „Armen Ritter“. Man erkannte sie daran, dass ihre Rüstungen nicht sehr edel und auch in keinem guten Zustand waren. Ihre Wappentiere waren auch keine goldenen Löwen oder stolzen Adler, sondern dicke Hühner, grüne Frösche, schläfrige Schnecken oder ängstliche Hasen. Jedenfalls wollten auch diese armen Ritter ihren Spaß haben und zur Freude aller Bürger wurden regelmäßig Turniere mit etwas anderen Regeln abgehalten...



### SPIELMATERIAL:

- 104 große Karten
- 72 *Ritterkarten* (18 x 4 verschiedene Sorten)
- 26 *Bonuskarten* (6 x 4 einer Sorte und 2 Drachenkarten)
- 6 *Knechtkarten*
- 24 kleine *Turnierkarten* (6 x 4 verschiedene Sorten)

**Insgesamt: 128 Spielkarten**

### Die Ritterkarten

Auf den *Ritterkarten* sind die Ritter abgebildet. Auch werden die Form und die Farbe des Schildes sowie das Wappentier und die Stärke des Ritters angezeigt. Die Schildformen: Dreieck-, Viereck-, Sechseckförmig und runde Form.

Die Farben des Schildes: blau, gelb, rot, grün.

Die Wappentiere: Huhn, Frosch, Hase, Schnecke.

Die Zahl 2, 4, 6 oder 8 auf der *Ritterkarte* zeigt an, wie stark der Ritter ist – je höher die Zahl, desto stärker ist der Ritter.





### Die Bonuskarten

Sie sind mit dem Zeichen „+“ oder „-“ versehen. Die *Bonuskarten* mit „+“ machen die am Turnier teilnehmenden Ritter noch stärker (auf den Gesamtwert bekommt man den auf der *Bonuskarte* abgebildeten Wert dazu), und die *Bonuskarten* mit „-“ machen die Gegner schwächer (von jedem Gegner wird von dessen Gesamtwert der auf der *Bonuskarte* abgebildete Wert abgezogen).

Werden mehrere „-“ Karten von verschiedenen Mitspielern ausgespielt, so wird immer nur der direkte Vergleich gerechnet und gewertet (ein aufrechnen mehrerer „-“ Werte ist nicht möglich)!

Beispiel: Spieler A legt 12 Ritterpunkte aus und eine -3 *Bonuskarte*,

Spieler B legt 10 Ritterpunkte aus und eine -4 *Bonuskarte*, Spieler C legt 14 Ritterpunkte aus ohne *Bonuskarte*. A rechnet gegen B,  $12 - 4 = 8$  und  $10 - 3 = 7$ , Spieler A ist also stärker, dann rechnet man A gegen C,  $14 - 3 = 11$ , Spieler A hat aber 12 Ritterpunkte ausgelegt und ist somit Sieger dieser Runde!

Hinweis: Man kann niemals eine *Bonuskarte* alleine ausspielen, es muss immer eine *Ritterkarte* dabei liegen!

### Die Knechtkarte

Hast Du keine *Ritterkarte* bei Deinen Handkarten, die die *Turnierkarte(-n)* Bedingungen erfüllt, oder möchtest Du am Turnier nicht teilnehmen (z.B. Du möchtest Dir diese Karte für ein späteres Turnier aufheben), so legst Du Deine *Knechtkarte* verdeckt vor Dir ab. Diese Karte bedeutet, dass Du am Turnier nicht teilnimmst. Nach dem Turnier darfst Du aber, wenn Du möchtest, eine Karte tauschen, z.B. einen schwachen 2-Punkte-Ritter abgeben und dafür eine neue Karte vom Nachziehstapel ziehen.



### Die Turnierkarten

Jede *Turnierkarte* zeigt eine oder zwei Bedingungen/ Merkmale an, welche die Ritter erfüllen müssen, um bei diesem Turnier mitkämpfen zu dürfen. Wichtig! Es muß immer nur eine Bedingung erfüllt sein. Bei den *Turnierkarten*, die zwei Merkmale aufzeigen z.B. blaues Schild oder dreieckige Schildform.

Die unterschiedlichen Merkmale sind:  
die Farbe der Fahne (= Schildfarbe),  
die Form des Schildes,  
das Wappentier auf dem Schild.



### SPIELZIEL

Spielziel ist es, am Ende einer Turnierserie, die aus 4 Turnierrunden besteht, die meisten Punkte gesammelt zu haben.

### SPIELVORBEREITUNG

Die *Ritterkarten* und die *Bonuskarten* werden gut miteinander vermischt und verteilt. Zu Beginn verteilt der Spieler die Karten, welcher als nächster Geburtstag hat – danach reihum. Jeder Spieler erhält 6 dieser Karten und 1 *Knechtkarte* aus der Schachtel, bei zwei Spielern erhält jeder 7 Karten und 1 *Knechtkarte*, bei sechs Spielern - 5+1). Die restlichen *Ritter-* und *Bonuskarten* bilden den Nachziehstapel. Sie werden verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Hinweis: Sollte ein Spieler nach der Verteilung der Karten oder nach dem Ausspielen der Karten, während des Spiels keine *Ritterkarten* mehr haben (also nur noch *Bonuskarten*), werden alle seine Karten (außer der *Knechtkarte*) getauscht (seine Karten werden unter den Nachziehstapel gelegt und dafür die neuen Karten gezogen).

### SPIELABLAUF

Das Spiel besteht aus 4 Turnierrunden.

In der ersten Turnierrunde wird 1 Turnier gespielt, in der zweiten Turnierrunde werden 2 Turniere gespielt, in der dritten - drei Turniere, in der vierten - vier Turniere. Insgesamt also 10 Turniere ( $1 + 2 + 3 + 4 = 10$ ), in denen jeder Spieler versucht, möglichst viele Punkte zu sammeln. Erst nach allen 10 Turnieren (4 Spielrunden) werden die Punkte zusammengerechnet und der Gewinner ermittelt.

#### 1. Turnierrunde

In der Tischmitte wird für alle gut sichtbar eine Turnierkarte aufgedeckt. Nun sucht Ihr unter euren *Ritterkarten* die Ritter heraus, die mindestens eine der geforderten Bedingungen/Merkmale erfüllen. Diese Ritter dürfen nun bei diesem Turnier teilnehmen. Habt Ihr mindestens einen solchen *Ritter*, so könnt Ihr noch eine oder mehrere *Bonuskarten* dazulegen und ihn so stärker machen.

Beispiel:

Auf der aufgedeckten *Turnierkarte* sind eine grüne Fahne und ein Huhn abgebildet. Am Turnier dürfen die Ritter teilnehmen, die ein grünes Schild oder ein Huhn im Wappen haben. Welche Form die Schilder der am Turnier teilnehmenden Ritter haben, ist diesmal nicht von Bedeutung.



Alle Mitspieler legen ihre „mitkämpfenden“ Karten verdeckt aus und decken sie mit der Hand so ab, dass die Mitspieler nicht sehen können, wie viele Karten Du abgelegt hast. Haben alle Mitspieler ihre Karten ausgelegt, werden diese nun von allen Spielern sichtbar umgedreht. Jeder Mitspieler rechnet seine Stärkewerte zusammen und nennt diese Zahl laut. Derjenige Spieler, der die meisten Ritterpunkte ausgelegt hat gewinnt diese erste Turnierrunde. Er darf alle von den Spielern ausgelegten Karten einsammeln und verdeckt neben sich ablegen (persönlicher Ablagestapel), mit diesen Karten darf nicht mehr gespielt werden. Diese Punkte werden später nach der Turnierserie zusammengerechnet. Haben zwei oder mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Punkten ausgelegt, so gewinnt derjenige Spieler, der weniger Karten zum Erzielen der Punkte ausgelegt hat. Sollte auch diese Anzahl gleich sein, so nimmt jeder Spieler seine ausgelegten Karten zurück und legt diese auf seinen persönlichen Ablagestapel.

Die Spieler, die eine *Knechtkarte* ausgelegt haben, nehmen diese wieder auf die Hand zurück. Diese Karte kann der Spieler bei jedem Turnier verwenden, wenn er nicht kämpfen kann oder will.

Die 1. Turnierrunde ist zu Ende. Nachdem die erste Turnierrunde gespielt wurde ziehen alle Mitspieler so viele Karten vom Nachziehstapel, wie sie soeben ausgelegt hatten (hat man z.B. drei Karten ausgelegt, so darf man jetzt wieder drei neue Karten nachziehen).

#### 2. Turnierrunde

Auf dem Tisch werden nun zwei *Turnierkarten* offen (von links nach rechts) ausgelegt. Jeder Mitspieler muss sich nun überlegen, mit welchem Rittern + *Bonuskarte(n)* er am ersten und/oder am zweiten der anstehenden Turniere teilnimmt (denn es gibt Ritter, die die Bedingungen für beide Turniere erfüllen können). Jedes Turnier wird exakt so gespielt wie vorher (unter 1. Turnierrunde) beschrieben, einziger Unterschied: erst nach dem zweiten gespielten Turnier dürfen die Handkarten wieder aufgefüllt werden.

Beispiel:

Auf den *Turnierkarten* sind abgebildet: sechseckiges Schild (1. Turnier) alle Ritter die ein sechseckiges Schild haben dürfen hier teilnehmen! Die zweite *Turnierkarte* zeigt (2. Turnier) ein viereckiges Schild und eine Schnecke. Nun dürfen alle Ritter teilnehmen, die eine dieser Bedingungen erfüllen! Der 8er Ritter mit dem grünen Schild darf entweder beim ersten oder zweiten Turnier teilnehmen, da er ja beide Bedingungen erfüllt - nun muß man sich überlegen, wo man ihn am besten teilnehmen läßt.

