

S P I E L A N L E I T U N G

**DIE**  *Rauben wir doch gleich die ganze Burg.*  
**GLÜCKSRITTER**

Ein Spiel von Klaus Kreowski.

DIE GLÜCKSRITTER

Ein rafftückisches

Burgbauspiel

für 3 bis 6 Spieler

ab 8 Jahren.



**SPIELIDEE  
UND SPIELZIEL**

Dos braucht  
man nur zu lesen,  
wenn man  
lesen mag.

## **Klau, schau, wem.**

Arme-Ritter-Zeit in deutschen Landen: Auf den Kreuzzügen ist nichts mehr los, größere Turniere sind auch nicht in Aussicht und weit und breit herrscht nichts als Frieden. Für einen wackeren Ritter Grund genug, jetzt sein Glück selbst in die Hand zu nehmen und nach einer neuen Herausforderung zu suchen. Und was wäre in Zeiten wie diesen besser geeignet als der Bau einer standesgemäßen Unterkunft.

Doch so eine wahrhaft wehrhafte Burg, mit vier Türmen und Mauern dazwischen, kann einen teuer zu stehen kommen. Und der Dukaten-Säckel ist verdächtig leicht – was allerdings für einen Ritter von Welt kein Problem ist.

Denn gewitzt schickt er seine Leute ins Land, erhebt hier ein paar Zölle, treibt dort einiges an Steuern ein ... und er scheut sich auch nicht einem anderen Ritter mit Bluff, Hinterlist und Tücke Baumaterial oder – noch besser – Dukaten zu entwenden. Denn die Ritterethik verlangt, dass man nicht nur die schönste Burg baut, sondern damit auch am schnellsten fertig ist.

Leider – eine zünftige Burg baut sich nicht von allein. Deshalb hat hier jeder Ritter sechs Aktionskarten auf der Hand, mit deren Hilfe er seine Burg errichtet. Dabei spielen alle Spieler immer gleichzeitig zwei ihrer Aktionskarten aus. Je nachdem, ob eine Aktion dann nur von einem Spieler oder gleich von mehreren Spielern gewählt wurde, bringt sie mehr oder weniger ein.

Ab hier  
muss man  
lesen mögen.

Wem **es** so gelingt, als Erster eine Burg aus vier Mauern und vier Türmen zu bauen, ist Sieger. Gelingt das mehreren Spielern gleichzeitig, zählen auch noch die meisten Dukaten. Wie unter Rittern üblich ist es durchaus statthaft, alles zu tun, was die anderen über die eigenen Pläne im Unklaren lässt ...

### SPIELMATERIAL



die Aktionskarten



die Dokumente



die Dukaten-Karten

### **Das Baumaterial: vom Kerker bis zur Turmspitze.**

- Das GLÜCKSRITTER-Spielbrett,
- 6 x 6 Aktionskarten, jeder Satz hat eine eigene Farbe,
- 25 Dokumente,
- 18 Dukaten-Karten,
- 100 Geldstücke - 60 Einer- (silber) und 40 Zweier-Dukaten (gold).
- 1 Dukaten-Säckel,
- 24 Türme,
- 24 Mauern,
- 1 Würfel,
- 1 Sonderwürfel und
- diese Spielanleitung.

## Die Bauplanung: vom Grundstück bis zur Finanzierung.

### SPIELVORBEREITUNG

Spielbrett ausbreiten.

Jeder erhält einen Satz Aktionskarteneiner Farbe; die Farbe bestimmt den Bauplatz.

Dokumente mischen, stapeln und auf das Mönchsfield legen.

Dukaten-Karten mischen, stapeln und neben das Brett legen.

Burgmauern und -türme kommen auf die jeweiligen Felder.

Jeder bekommt zwei Einer- und zwei Zweier-Dukaten.

- Das Spielbrett ausbreiten.
- Die Aktionskarten sortieren. Jeder erhält einen Satz einer Farbe und legt ihn vor sich. Eventuell überflüssige Karten kommen zur Seite - sie spielen nicht mit. Die Farbe der Aktionskarten bestimmt den Bauplatz. Hat man z.B. die roten Karten, baut man seine Burg auf dem Bauplatz mit dem roten Rahmen.
- Die Dokumente mischen und als verdeckten Stapel auf das Feld mit dem Mönch legen (Feld 1).
- Die Dukaten-Karten werden ebenfalls gemischt und kommen als verdeckter Stapel neben das Spielbrett.
- Die Burgmauern kommen auf das Feld mit dem Bauern (Feld 2), die Türme zum Handwerker auf Feld 3.
- Jeder bekommt zwei Einer- und zwei Zweier-Dukaten. Die restlichen Geldstücke verschwinden im Dukaten-Säckel, der neben das Brett gelegt wird.

Hier kommt der Stapel mit den Dokumenten hin.

Hier lagern die Mauern

Und hier die Türme



Neben dem Brett liegen die Dukaten-Karten und der Dukaten-Säckel.



Seine 6 Aktionskarten legt jeder verdeckt vor sich hin.

## **Die Bauausführung: vom Mauerklau bis zum Duell.**

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde fängt mit dem Dukatenausteilen an. Dafür deckt ein beliebiger Spieler die oberste Dukaten-Karte auf. Darauf steht oben die Anzahl der Geldstücke, die auf das Feld mit dem Steuereintreiber kommt (Feld 5), und unten die Anzahl für das Zöllnerfeld (Feld 6). Entsprechend werden die Geldstücke „blind“ aus dem Dukaten-Säckel gezogen - egal, ob es Einer- oder Zweier-Dukaten sind - und auf die beiden Felder gelegt.

Anschließend wählt jeder Spieler zwei seiner sechs Aktionskarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab; also nicht aufs Spielbrett. Noch bevor sie aufgedeckt werden, kann jeder, der will und kann, eines oder mehrere seiner rot markierten Dokumente verdeckt ausspielen. (Gemach, gemacht: wie man an Dokumete kommt und was es mit ihnen auf sich hat, kommt noch.) Die ausgespielten Dokumente werden gleichzeitig aufgedeckt und dos darauf beschriebene Ereignis sofort ausgeführt. Zusätzlich können jederzeit gelb markierte Dokumente ausgespielt werden.

Jetzt erst, nachdem die Dokumente zum Einsatz gekommen sind, decken alle Spieler gleichzeitig ihre Aktionskarten auf und es wird klar, wofür sie sich entschieden hoben: Die Zahlen auf den Aktionskarten beziehen sich auf die Zahlen auf den Spielbrettfeldern, wobei jedes Feld mit einer anderen Aktion verbunden ist. Mit der niedrigsten Zahl geht es los.

## **SPIELVERLAUF**

**Dukaten-Karten ziehen und die entsprechende Anzahl Geldstücke auf dos Feld mit dem Steuereintreiber oder mit dem Zöllner legen.**

Jeder legt verdeckt zwei seiner sechs Aktionskarten vor sich ab.

**Wer will, spielt eines oder mehrere seiner Dokumente aus.**  
Die Ereignisse finden **sofort statt.**

Die Aktionskarten gleichzeitig aufdecken und die Aktion durchführen. Mit der niedrigsten Zahl wird begonnen.



**Karte Nr. 1:** Bruder Jakob. Mit seinen Beziehungen zum oberen Klerus ist er ein findiger Ratgeber, der über alles und jedes Bescheid weiß und die Dinge gut organisieren kann. Gut, wenn man so jemanden an seiner Seite hat.

Spielt nur ein Spieler diese Karte aus, zieht er das oberste Dokument vom Stapel - das kostet nichts.

Spielen aber gleich mehrere Spieler diese Karte aus, hält Bruder Jakob die Hand auf: Jeder dieser Spieler gibt nun eine milde Gabe in Höhe von vier Dukaten in den vollen Dukaten-Säckel und bekommt dann ein Dokument – wer nicht zahlen will oder kann, kriegt auch keins.

**Karte Nr. 1:**

Ein Spieler erhält das oberste Dokument kostenlos.

Mehrere Spieler zahlen 4 Dukaten für ein Dokument.



**Karte Nr. 2:** Bauer Johann. Als unser Leibeigener mauert er die Mauern unserer Burg. Er macht das zwar kostenlos (was anderes bleibt ihm auch nicht übrig) - aber die Steine kosten uns einen Haufen Dukaten.

Hat nur ein Spieler den Bauern ausgespielt, kauft er eine oder zwei Burgmauern für 4 Dukaten das Stück. Haben aber gleich mehrere den Bauern ins Spiel gebracht, darf zwar auch jeder von ihnen eine oder zwei Burgmauern kaufen, allerdings kostet eine Burgmauer jetzt gleich 6 Dukaten das Stück. Nachdem die Dukaten dafür im Dukaten-Säckel gelandet sind, nimmt sich jeder seine Mauer(n) und baut sie auf seinem Bauplatz auf dem Spielbrett auf. Auch hier gilt: Wer nicht zahlen kann oder will, kriegt auch nichts.

**Karte Nr. 2:**

Ein Spieler darf maximal 2 Mauern kaufen und zahlt pro Mauer 4 Dukaten.

Mehrere Spieler bezahlen

**6 Dukaten pro Mauer;**

auch hier gilt: maximal 2 Mauern pro Spieler.

Mauern auf dem Bauplatz aufbauen.



**Karte Nr. 3:** Handwerksmeister Ehrenfried.

Er kommt extra aus der Stadt und ist für den Aufbau der Türme zuständig. Leider können wir auf seine Erfahrung nicht verzichten, was die Türme allerdings teurer macht als die Mauern.

Wurde die Karte nur einmal ausgespielt, darf sich der entsprechende Bauherr einen oder zwei Türme kaufen; Stückpreis: 5 Dukaten. Bei mehreren gleichzeitig ausgespielten Handwerksmeistern erhöht sich der Preis auf 7 Dukaten pro Turm. Wie schon bei den Mauern kommen die Dukaten in den Säckel, bevor man den Turm (oder die Türme) auf seinem Bauplatz aufbaut.



**Karte Nr. 4:** der schwarze Ritter. Ja, ja - selbst Glücksritter befinden sich zuweilen in höchsten Schwierigkeiten: Dukatenmangel,

Geiz und Missgunst fordern nämlich unser ganzes raffitückisches Talent heraus. Mal sehen, ob uns unsere Burg wirklich so teuer zu stehen kommen muss – probieren wir es einmal mit unserem Mann fürs Grobe, dem schwarzen Ritter ...

Hat nur ein Spieler den Ritter ausgespielt, darf er

- entweder alle Zweier-Dukaten, die auf dem Steuereintreiber- (Feld 5) oder dem Zöllnerfeld (Feld 6) liegen, einkassieren, oder (hähmisches Grinsen)
- einen Mitspieler überfallen: Entscheidet man sich für den Überfall, nennt man zuerst den Spieler, den man überfallen will. Anschließend würfelt man mit dem Sonderwürfel. Zeigt dieser den Dukaten-Säckel, holt man sich das gesamte Geld des Überfallenen; zeigt der Würfel die Burg, klaut man ihm ein beliebiges Burgteil und baut es direkt in die eigene Burg ein.

**Karte Nr. 3:**

Ein Spieler darf maximal 2 Türme kaufen und zahlt pro Turm 5 Dukaten. Mehrere Spieler zahlen 7 Dukaten pro Turm, pro Spieler gibts maximal 2 Türme.

Türme auf dem Bauplatz aufbauen.

**Karte Nr. 4:**

Ein Spieler kassiert entweder alle Zweier-Dukaten von Feld 5 oder Feld 6 oder er überfällt mit dem Würfel einen beliebigen Nachbarn.

Zwei Spieler  
duellieren sich mit  
dem Würfel.

So weit, so gut. Haben aber zwei Spie/er die gleiche Idee gehabt und die Ritterkarte ausgespielt, kommt es zum Duell: Beide würfeln je einmal mit dem Zahlenwürfel. Wer die höchste Zahl hat, hat das Duell gewonnen und führt dann seine Aktion so durch, als hätte er allein einen Ritter ausgespielt. Pech für den Verlierer des Duells: Statt Ruhm und Ehre zu erlangen, kommt seine Ritterkarte ins Verlies. Sollten die Duellanten die gleiche Zahl würfeln, kommen die Ritterkarten von beiden ins Verlies.

Bei mehr als zwei Spielern kommen alle ausgespielten Ritter sofort ins Verlies.

Sollten ganz und gar mehr als zwei Spieler ihre Ritterkarte ausgespielt haben, gehen alle ausgespielten Ritter geschlossen ins Verlies.



So kann es gehen:  
Wenn alle das  
Gleiche wollen,  
müssen 519  
alle ins Verlies.

Das Freikaufen  
eines Ritters kostet  
4 Dukaten.

Im Verlies: Ist ein Ritter erst mal hier gelandet, kann er erst wieder eingesetzt werden, wenn sein Spieler ihn freikauft. Das Freikaufen kostet vier Dukaten, die man am Anfang einer Runde in den Dukaten-Säckel wirft. Man bekommt den Ritter dann sofort wieder zurück und kann ihn auch gleich wieder einsetzen.



**Karten Nr. 5 und 6:** die Brüder Fürchterlich. Nr. 5 ist der Steuereintreiber, Nr. 6 der Zöllner, und beide zusammen sorgen dafür, dass unsere Staatskasse immer wieder aufgefüllt wird.

Hat ein Spieler die Karte mit dem Steuereintreiber ausgespielt, bekommt er alle Dukaten, die auf dem Steuereintreiberfeld (Feld 5) liegen.

Sollten gleich mehrere Spieler auf die Idee mit dem Steuereintreiber gekommen sein, teilen sie miteinander: Jeder nimmt sich die gleiche Anzahl Einer- und Zweier-Dukaten vom Feld; geht das nicht auf, bleiben die übrig gebliebenen Dukaten einfach auf dem Feld liegen.

Also z. B. so:

Auf dem Feld liegen 3 Einer- und 5 Zweier-Dukaten,

- 1 Spieler kriegt dann alle 8 Geldstücke.
- 2 Spieler bekommen je einen Einer und zwei Zweier (ein Einer und ein Zweier bleiben liegen).
- 3 Spieler nehmen je einen Einer und einen Zweier (zwei Zweier bleiben liegen).

Und was dem Steuereintreiber recht ist, ist dem Zöllner billig. Deshalb gelten für ihn die gleichen Regeln.

Alles könnte so schön sein,

gäbe es da nicht noch einige

weitere Bauvorschriften:

**Karte Nr. 5 und 6:**

Ein Spieler erhält **sofort alle** Dukaten, die **auf dem jeweiligen Feld** liegen.

**Mehrere Spieler**

**teilen sich die**

Dukaten **zu**

gleichen **Teilen.**

## BAUVORSCHRIFTEN

Jeder Spieler achtet  
darauf, dass kein  
Spieler mehr als  
7 Einer- oder  
7 Zweier-Dukaten hat.

### 1. Genug ist genug:

Wer 8 oder mehr Geldstücke einer Art hat, muss sofort die Hälfte davon ersatzlos in den Dukaten-Säckel werfen. Es sei denn, er spielt jetzt das Dokument „Geschenke“ aus. Besitzt man z. B. 10 Zweier-Dukaten, wirft man 5 davon in den Dukaten-Säckel. Bei einer ungeraden Zahl wird abgerundet (bei 11 Einern z. B. kommen 5 in den Sack). Klar, zusammengezählt darf man mehr als 8 Geldstücke haben. also z. B. 6 Einer- und 7 Zweier-Dukaten, es zählt jede Einheit nur für sich.

### 2. Mit Brief und Siegel:

Für den, der sie hat, bringen die Dokumente immer einen Vorteil. Man sollte sich also bemühen, welche zu bekommen. Sie unterscheiden sich durch **rote** und **gelbe** Siegel:

- Dokumente mit rotem Siegel dürfen nur zu Beginn einer Runde ausgespielt werden, also noch bevor die Aktionskarten aufgedeckt werden. Wer nicht aufpasst und ein solches Dokument erst ausspielt, nachdem die Aktionskarten aufgedeckt sind, hat Pech gehabt und muss das Dokument wieder zurücknehmen.
- Dokumente mit gelbem Siegel dürfen dagegen jederzeit ins Spiel gebracht werden.

Es ist durchaus statthaft, auch mehrere Dokumente in einer Runde einzusetzen, wobei es schon mal vorkommen kann, dass mehrere Spieler gleichzeitig das gleiche Dokument ausspielen. Ein und derselbe Spieler darf aber nicht in einer Runde zweimal das gleiche Dokument einsetzen.

Rot markierte  
Dokumente dürfen nur  
zu Beginn einer Runde  
ausgespielt werden;  
gelb markierte  
Dokumente jederzeit.

Die ausgespielten Dokumente kommen anschließend zur Seite; sie spielen nicht mehr mit. Erst, wenn der Dokumentenstapel auf Bruder Jakobs Feld (Feld 1) aufgebraucht ist, werden die abgelegten Dokumente neu gemischt und als neuer Stapel verwendet.

Ausgespielte  
Dokumente kommen  
aus dem Spiel.

### 3. Der ganze Rest:

Liegen am Ende einer Runde noch Dukaten auf dem Feld des Steuereintreibers oder des Zöllners, bleiben sie da auch liegen. Zu Beginn der nächsten Runde kommen dann entsprechend der neuen Dukaten-Karte noch welche hinzu.

Übrig gebliebene  
Dukaten bleiben auf  
dem Spielbrett liegen.

## **Das Bauende: vom Einzug bis zur Abrechnung.**

Sobald die Aktionen aller ausgespielten Karten ausgeführt sind, fängt die nächste Runde an. Das geht so lange, bis ein Spieler am Ende einer Runde eine komplette Burg aus 4 Mauern und 4 Türmen auf seinem Bauplatz stehen hat. Dieser Spieler hat gewonnen; das bedeutet Baustopp für die anderen - das Spiel ist aus. Haben mehrere Spieler am Ende einer Runde eine komplette Burg, gewinnt derjenige dieser Spieler, der die meisten Dukaten hat.

## **SPIEL-ENDE**

Sind alle ausgespielten  
Aktionen ausgeführt,  
fängt eine neue Runde  
an. Es sei denn, ein  
Spieler hat am Ende  
einer Runde eine Burg  
mit 4 Mauern und 4  
Türmen. Dieser Spieler  
hat gewonnen und  
beendet damit das  
Spiel.

Sind mehrere Spieler  
gleichzeitig fertig,  
gewinnt derjenige, der  
die meisten Dukaten hat.

### **Wir geben Ihnen eine Antwort.**

Sie haben etwas nicht verstanden? Dann trogen Sie uns. Einfach Ihre Fragen aufschreiben und an Schmidt-Spiele, Postfach 47 04 37, 1 2 3 1 3 Berlin, schicken. Wir bleiben Ihnen keine Antwort schuldig. Mehr Infos über unsere Spiele finden Sie übrigens auf unserer Homepage: <http://www.schmidtspiele.de>

© 1998, Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, 12359 Berlin, Germany.

© 1998. Klaus Kreowski, 27607 Longen.