



**Bajnok kártya** – ennek a kártyának a kijátszásával Lovagi tornák alkalmával négyyszer dobhat a játékos, még akkor is, ha nem ő szervezi a Lovagi tornát.



**Áruló kártya** – ennek a kártyának a kijátszásával még könnyebb megszerezni egy Várkártyát. Bármilyen, a pakliban lévő Várkártya kombinációját erre változtatja: . Ezt a kártyát nem lehet felhasználni másik játékos Várkártyájának megszerzésénél.



**Királyi védelem** – ez a kártya megvédi tulajdonosát a király bosszújától. Sikertelen trónfosztás esetén nem veszít a játékos Várkártyát, amennyiben kijátssza ezt a speciális kártyát.



# KNATSCH

Igen, azok a régi szép idők... a lovagkor! Folyamatos csatározások – lehetőleg csak kockákkal és kártyákkal! Várakat elfoglalni, lovagi tornákon részt venni – mindent megtenni, amit csak lehet –, és természetesen jól szórakozni mindeközben!

## A JÁTÉK ELEMEI

**6 dobókocka**



**56 kártya**

**16 Várkártya**



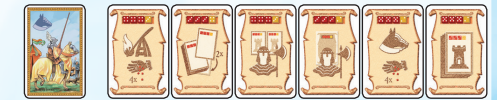
**Importálja:** Gém Klub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30./B  
[www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

**9 Lovagi torna kártya**

**28 Különleges kártya**



3x katapult 3x pakli 3x órség 3x toronyőr 1x bajnok 1x áruló



1x királyi védelem 5x üres 3x 1-es kocka 2x 2-es kocka 1x 3-as kocka 1x 4-es kocka 1x 5-ös kocka

**3 Célkártya**



4 vár 3 vár és a király trónfosztása 2 vár és 3 Lovagi torna kártya

## JÁTÉK MENETE 2 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

**Két játékos esetén az alábbi szabály lép életbe:** csak abban az esetben lehet az ellenfél Várkártyáját támadni, ha a játékosnak már legalább három várkártyája van.

Példa a játékmenetre négy játékos esetén:

Várkártya megszerzése a pakliból – Andin a sor. Egyik játékosársától sem érdekelt, hogy lapot vegyen el, továbbá a paklikon sincs megfelelő lap a számára. Ezért az egyik pakli legfelső lapját az aljára teszi. Ezzel a kombinációjú Várkártyát fedte fel – egy olyat, amilyen még nincs neki. Kiválasztja ezt a lapot, és dob a hat kockával: . A hatos értékű kockákat félreteszi.

A két ötös kockát megtartja, és a maradék két kockával újra dob . A hatost ismét félreteszi. Majd a maradék kockával újra dob harmadszor is (utoljára), és dob egy lyt lett három ötös értékű kockája, ami erősebb, mint a várkártyán látható kombináció, tehát megszerezte a kártyát.

**Különleges kártya megszerzése a pakliból, és a bónusz akció** – Bernard kerül sorra. A paklin lévő

Különleges kártyát választja, az alábbi kombinációjával: . Dob a hat kockával . Ezzel az egy dobással már erősebbet dobott, mint a kártyalapon lévő kombináció, tehát megszerezte a kártyát.

Mivel Különleges kártyát szerzett, lehetősége van újabb

kártyalapot szerezni. A pakliban lévő kártyák nem érdekesek számára. Mivel még nem tett a pakli aljára és fordított fel új lapot, ezt most megteszi. Az újonnan felfordított lap sem érdekes számára. Helyette Andi egyik Különleges kártyáját támadja meg a következő kombinációval a kártyán: . Első dobásának eredménye: . Ez a helyzet nem teszi lehetővé, hogy megszerezze Andi Különleges kártyáját, ezért a köre véget ér.

**Játékosárs Várkártyájának támadása és annak védelme** – Klaudia a pakli aljára tesz egy kártyát. Még ez után is az a helyzet, hogy a paklik tetején felfedett lapokkal már rendelkezik.

Következésképpen egy játékosársra lapját kell választania. Bernard az egyetlen, aki két Várkártyával rendelkezik. Kiválasztja az egyik Várkártyát, amelynek követelménye: . Három dobás után Klaudia a következő kombinációval rendelkezik: . Ezzel már megszerezheti a Várkártyát. Bernard megpróbálja megvédeni a kártyáját. Három dobás után végül a következő kombinációt dobja: . Nem sikerült erősebb kombinációt dobnia Klaudia eredményénél. Sikertelen volt a kártyavédésben, ezért Klaudia megszerezte a Várkártyáját. Klaudia köre ezzel véget ért.

**Lovagi torna** – Dávid a pakli aljára tesz egy kártyát. Ezáltal egy Lovagi torna kártya kerül felülre. Kiválasztja ezt, és megkezdí a kockadobását. Mivel a Lovagi tornát ő szervezi, négyyszer dobhat a kockákkal. Eredménye: . Körönként minden játékos háromszor dobhatja újra a kockákat. Andi sikertelenül próbálkozik.

Ha olyan helyzetbe kerül egy játékos, hogy a pakliból nem tud lapot szerezni, felfedhet egy újabb kártyát a megfelelő pakliból. Abban az esetben, ha ez sem megfelelő a játékosnak, egészen addig fedhet fel újabb lapokat, amíg egy megszerezhető lapot fel nem fordít.

## 2. Kockadobások legfeljebb háromszor

Mindig hat kockával kell először dobni, majd a dobás után a játékos egyszer vagy kétszer újradobhat – kivéve azokat a kockákat, amelyek a megszerzendő lapon vannak.

## Fontos információk a kockadobásokról

A dobásoknál a játékosoknak meg kell próbálniuk minél több azonos számú kockát kidobni. Azonban a hatos dobások vesztesnek tekinthetők, külön kell tenni őket. A hatos dobások nem számítanak az eredménybe és nem dobhatóak újra. Ezután a játékos eldöntheti, hogy mely kockákat szeretné újradobni. A jó dobás eredményeként megszerezhető egy Várkártya vagy egy Különleges kártya a kupacból vagy egy másik játékostól, illetve győzelmet hozhat egy kockadobásversenyben is.

## Mi történik a kockadobás után?

A kockadobás után a játékosok ellenőrzik, hogy a soron lévő játékosnak sikerül-e megszereznie a kiválasztott kártyát, vagy egy

versenyen a legmagasabb pontszámot érte-e el (lásd a Kockadobásverseny szervezése részénél).

1. A játékos a kiválasztott kártya piros kockáinál jobb kombinációt dobott a kockákkal. Ebben az esetben a kockák száma nem számít. Bármely 4 egyforma kocka többet ér, mint 3 egyforma, bármely 5 egyforma kocka többet ér, mint 4 egyforma és így tovább.

Példa: a játékos az alábbi kombinációjú Várkártyát szeretné megszerezni: . Ezt a kombinációt dobja, ami megfelel a követelményeknek.

2. A játékos úgy is teljesítheti a követelményt, hogy azonos számú egyforma értékű kockát dob, viszont magasabb értékűt, mint a kártyalapon látható. Következésképpen három „4”-es vagy három „5”-ös felülmúlja a három „3”-ast.

Példa: a játékos az alábbi kombinációjú kártyát szeretné megszerezni: . Majd a következő kombinációt dobja ki, ami megfelel a követelményeknek.

3. Úgy is lehet kártyalapot szerezni, ha ugyanolyan számú és értékű kockákat dobunk ki, mint a kártyán a piros dobókockák, viszont a sárga kockával nagyobb értéket

## ELŐKÉSZÜLETEK

Az **öt üres Különleges kártyát** tegyük félre. Ezekre nem lesz szükségünk az alapjátékban.

A **három célkártyát** képpel felfelé fordítva helyezzük el az asztal közepén. Ezek mutatják meg, milyen feladat teljesítésével lehet megnyerni a játékot.

Vegyünk fel 6 **Várkártyát** 6 különböző színben, és keverjük meg. Minden játékosnak húznia kell egy várkártyát képpel lefelé fordítva, majd ezt képpel felfelé fordítva tegye maga elé.

A megmaradt kártyákat – az összes Várkártyát, a 28 Különleges kártyát és a 9 Lovagi torna kártyát – keverjük meg, majd osszuk két paklira, és képpel felfelé fordítva helyezzük el ezeket az asztalra.

## A JÁTÉK MENETE

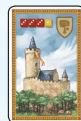
A legbátrabb játékos lesz a kezdő játékos, a többiek az óramutató járásának irányában követik őt. A játékosok körükben az alábbi akciókat hajthatják végre:

### 1. A felcsapott lapok közül választhatnak

Választania kell a két felfordított kártyalap közül egyet, amit kockadobással tud megszerezni a játékos. A játék legelején még csak a felfordított két lap közül tud a játékos választani. A későbbiekben másik játékos kártyáját is meg lehet szerezni.

**Fontos:** a saját körödben, egyszer megetehed, hogy a két pakli valamelyikének a legfelső lapját elveszed, és beteszed a megfelelő pakli legaljára. Ezzel tudod növelni a kártyaválasztási esélyedet.

Az alábbi kártyák közül lehet választani:



A Várkártyákra a játék megnyeréséhez van szükségünk. Előfordulhat, hogy csak Várkártyákat birtokolunk különböző színekben. Csak akkor lehet megszerezni a kiválasztott kártyát, ha a kockákkal a kártyán látható kombinációnál jobbat tudunk dobni. A kártya kombinációja ebben az esetben három piros és egy sárga színű kocka.



A Különleges kártyák mindig valamilyen előnyt adnak a játékosnak. Bármikor élvezheti a kártya adta előnyt a játékos. Típusonként csak egy Különleges kártyát birtokolhatunk. Abban az esetben lehet megszerezni a Különleges kártyát, ha a kártyán lévő kombinációnál jobbat tudunk a kockákkal. A Különleges kártyák leírásait a játékszabály végén találod meg.



A Lovagi kártyákra a játék megnyeréséhez van szükségünk. Lovagi kártyákat az összes játékos részvételével történő kockadobásos versenyen lehet megnyerni. Egy játékosnál lehet több, egyforma Lovagi kártya is.

*Bernard eredménye: [kocka 4, 4, 4, 4, 4, 1], ezzel átveszi a vezetést. Klaudia dobása: [kocka 4, 4, 4, 4, 4, 4], ezzel megnyeri a tornát, és megszerzi a Lovagi torna kártyát. Dávid köre ezzel véget ér.*

**Sikertelen próbálkozás Különleges kártya megszerzésére a pakliból – Andin a sor. Kiválasztja az egyik pakli tetején lévő Különleges kártyát. Három dobás után sem sikerül erősebb kombinációt dobnia, mint a kártyán lévő. Vissza kell tennie a Különleges kártyát a pakli aljára. A köre véget ér.**

**Sikertelen próbálkozás játékosunk Várkártyájának támadására – Bernard meg szeretné megszerezni Klaudia Különleges kártyáját. Három dobás után eredménye csak: [kocka 4, 4, 4, 4, 4, 4]. Ezzel elbukta a támadást. Klaudiának nem kell megvédenie a kártyáját. Bernard köre véget ér.**

## SPECIÁLIS KÁRTYÁK

**Kocka kártya** – ötféle kártya van a játékban (1–5-ig).

A kocka kártya úgy számolható, mint egy további kocka. Dobás eredményének javítására használható, még egy eredményt adó kockának számít. Példa: a 4-es kocka kártya, egy négyes párt három négyessé alakíthat. A kártya egyedi kockaként is felhasználható.



**Katakult kártya** – játékosárs Várkártyájának megtámadása esetén ezzel a kártyával a játékos négyyszer dobhat. Nem lehet kijátszani ezt a lapot, ha a paklik valamelyikéből akar a játékos Várkártyát megszerezni.



**Pakli kártya** – ezt a kártyát kijátszva a játékos kétszer is felfedhet a pakli tetejéről lapokat egy körön belül. A kártyalapok felfedésének nem kell azonnal egymást követni, és nem kell azonos pakliból történniük.



**Órség kártya** – ezzel a kártyával a játékos meg tudja védeni két Várkártyáját a támadásoktól, amennyiben a támadás előtt lerakta a kívánt Várkártyákhoz. Az Órség kártya helye körönként változtatható. Az Órség kártya önmagát nem védi, és támadható.



**Toronyőr kártya** – ezzel a kártyával a játékos egy Különleges kártyáját tudja megvédeni a támadásoktól. A Toronyőr kártyát rá kell tenni a megvédeni kívánt Különleges kártyára. Körönként változtatható a Toronyőr helyzete. A Toronyőr kártya önmagát nem védi, és támadható.

dobunk, mint a kártyán látható sárga kocka. Tehát ha a sárga kocka 4-est mutat, egy 5-ös dobással megszerezhető a kártya.

*Példa: a játékos az alábbi Várkártyát szeretné megszerezni: ehhez a következő kombinációt dobja, [kocka 4, 4, 4, 4, 4, 4]. A három egyforma értékű kocka megegyezik, tehát a sárga kocka dönt. A 4-es érték nem felel meg a követelményeknek.*



### Várkártya megszerzése a pakliból

Ha egy játékos a pakli tetején lévő Várkártya követelményeinek megfelelő dobást hajt végre, elveheti a kártyát, és képpel felfelé fordítva maga elé helyezheti azt. Abban az esetben, ha nem sikerült a megfelelő kombinációt kidobni, a kártyát a pakli legaljára kell helyeznie a játékosnak. Ezután a következő játékosra kerül a sor.

### Különleges kártya megszerzése a pakliból

Ha egy játékos a pakli tetején lévő Különleges kártyát szerzi meg a megfelelő kombináció dobásával, elveheti a kártyát, és képpel felfelé maga elé helyezheti azt. Azonnal végrehajthatja a bónusz akciót.

**Bónusz akció** – ha sikerült egy Különleges kártyát megszerezni a játékosnak, azonnal megpróbálhat egy újabb kártyát megszerezni. Mint mindig, ez lehet

valamelyik pakliból, de lehet egy játékosárs előtt lévő kártya is. Ha ismét sikerült egy Különleges kártyát megszereznie a játékosnak, megint próbálkozhat egy újabb kártyalapért, és így tovább. Ha nem sikerült a megfelelő kombinációt kidobnia a játékosnak (pl. hibázott), a kártyát a pakli legaljára kell tennie. Ezután a következő játékosra kerül a sor, az óramutató járása szerint.

### Várkártya megszerzése másik játékostól

Ha egy másik játékos előtt lévő Várkártyát támad a soron lévő játékos, és nem sikerül a megfelelő kombinációt kidobnia, a kártya marad az eredeti tulajdonosánál. Abban az esetben viszont, ha sikerült a megfelelő kombinációt dobnia, a kártya tulajdonosa megpróbálhatja megvédeni saját kártyáját. Ekkor jobb kombinációt kell dobnia a támadó játékosnál. Ha sikerült, megtarthatja a kártyáját. Ha viszont nem, át kell adnia a támadó játékosnak a Várkártyáját, amit az új tulajdonos képpel felfelé fordítva maga elé helyezhet. Ezután a következő játékosra kerül a sor, az óramutató járása szerint.

**Fontos:** az a játékos, aki csak egy Várkártyával rendelkezik, nem támadható.

### Különleges kártya megszerzése másik játékostól

Ha egy másik játékos előtt lévő Különleges kártyát támad a soron lévő játékos, és nem sikerül a megfelelő kombinációt kidobnia, a

kártya marad az eredeti tulajdonosánál. Abban az esetben viszont, ha sikerült a megfelelő kombinációt dobnia, megszerzi a kártyát, képpel felfelé fordítva maga elé helyezheti. A kártya eredeti tulajdonosa nem védheti meg a Különleges kártyáját. Ezután az óramutató járása szerinti következő játékosra kerül a sor.

### Lovagi torna szervezése

Abban az esetben, ha valamelyik pakli legfelső lapja Lovagi torna kártya, a soron lévő játékos szervezhet egy kockadobásos versenyt, melyben az összes játékosnak részt kell vennie.

A tornát szervező játékosnak annyi előnye van a többiekkel szemben, hogy négyyszer dobhat egymás után. A legmagasabb eredményt kell megpróbálni elérni, amit csak lehetséges a dobásokkal, amelyet aztán a többi játékosnak meg kell próbálni felüldobni. A követelmény meghatározása után a többi játékos sorban egymás után következik. Minden játékos háromszor dobhat újra a kockákkal annak érdekében, hogy a legjobb eredményt érje el a tornán. Miután minden játékos dobott a kockákkal, a legjobb kombinációt kidobó játékos nyeri meg a tornát. Elveheti a Lovagi torna kártyát, és képpel felfelé fordítva leteheti maga elé.

### A király trónfosztása

Abban az esetben, ha három különböző színű várral rendelkezik a sorra kerülő játékos, megpróbálhatja megdönteni a király hatalmát. Ehhez jobb kombinációt kell dobnia, mint a célkártyán szereplő

kombináció: [kocka 4, 4, 4, 4, 4, 1]. Amennyiben ez sikerül neki, azonnal megnyeri a játékot. Ha hibázik, és nem sikerül jobb kombinációt dobnia, szenvednie kell a király bosszújától: elveszíti az egyik Várkártyáját, amit valamelyik pakli aljára kell helyeznie. Ezután a következő játékosra kerül a sor.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék háromféleképpen érhet véget:

1. Az egyik játékosnak sikerül birtokolnia 4 különböző Várkártyát
2. Az egyik játékosnak sikerül 2 különböző Várkártyát és 3 Lovagi torna kártyát birtokolnia.
3. Az egyik játékosnak sikerül 3 különböző Várkártyát birtokolnia, és megfosztotta a királyt a trónjától.



A játék az esetek bekövetkeztekor azonnal véget ér, és a célt elérő játékos nyeri meg a játékot.

**Megjegyzés:** mivel a játékban csak 9 Lovagi torna kártya van, 5 vagy 6 játékos esetén néha lehetetlen megnyerni a játékot a Lovagi tornák megnyerésével.