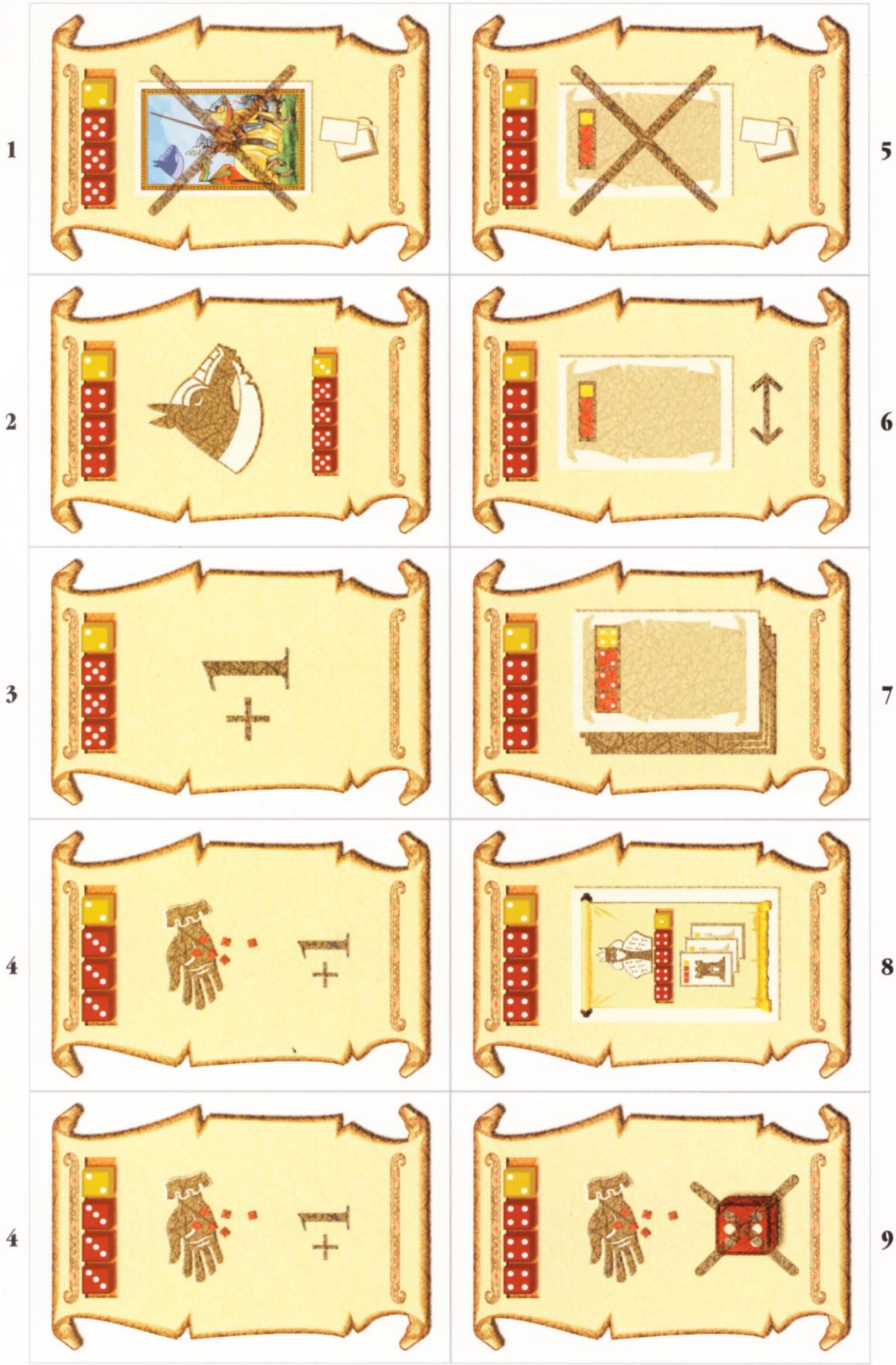


Knatsch – die kleinen Sonderkarten

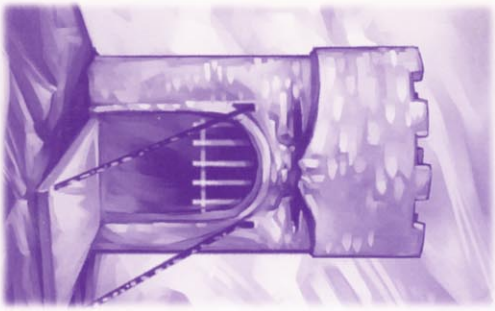
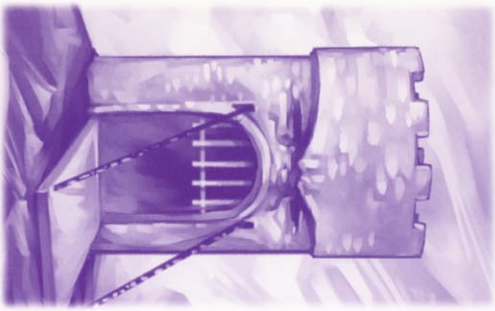
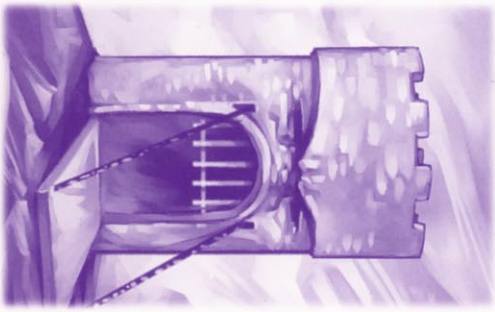
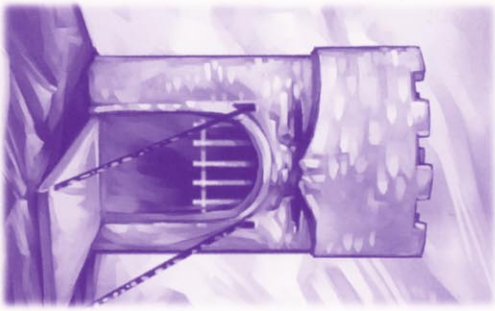
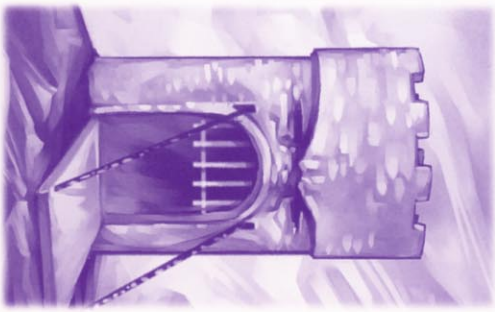
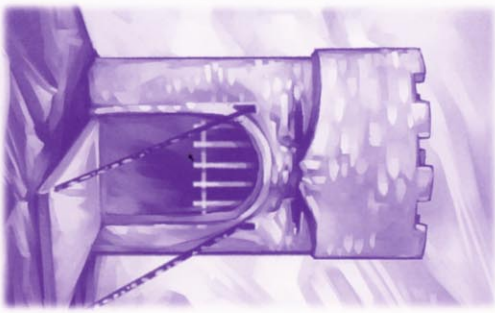
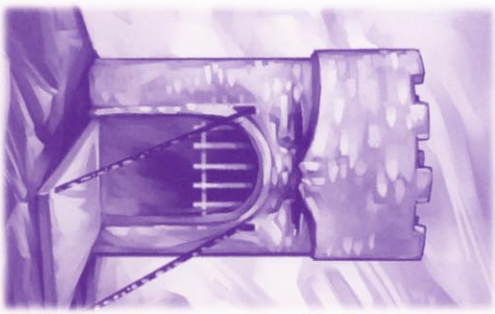
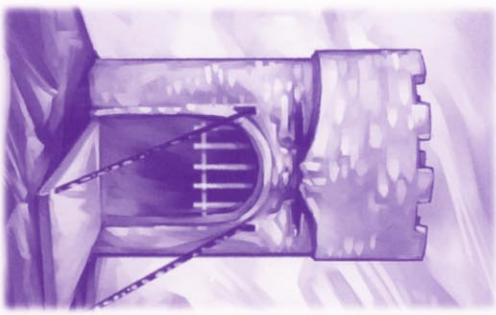
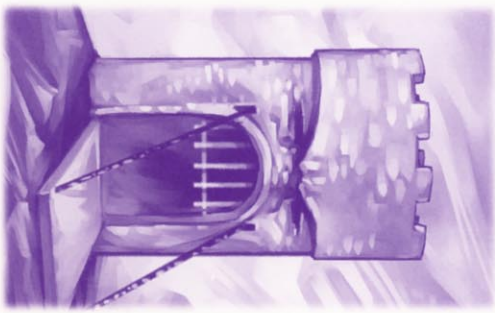
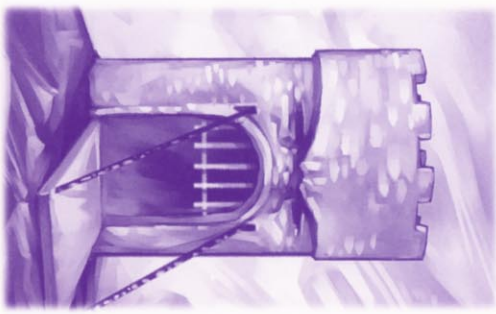
Spielvorbereitung

Um diese Erweiterung spielbar zu machen, sind die Karten auf dieser Seite an den hellgrauen Linien mit Schneidemesser und Lineal (besser: Stahllineal) auseinander zu schneiden. Diese Karten stellen eine neue Sorte Sonderkarten dar. Sie werden gut gemischt und als zusätzlicher Stapel offen in die Tischmitte gelegt.

Spielverlauf

Es gelten die normalen Regeln mit den folgenden Ergänzungen. Jede der kleinen Sonderkarten hat wie die großen Sonderkarten einen besonderen Vorteil, den der Besitzer, wenn er an der Reihe ist, nur einmal nutzen kann. Danach kommen sie zurück unter den Stapel. Man darf, wenn man an der Reihe ist, nur um eine kleine Sonderkarte würfeln. War man erfolgreich, darf man weiter würfeln, aber nicht um eine weitere kleine Sonderkarte.

1) Turnier weg! (Abb.: durchgestrichene Turnierkarte)
   Diese Karte spielt man gegen einen Spieler. Dieser verliert eine Turnierkarte. Sie kommt unter einen beliebigen Stapel der gleichen Kartengröße.
2) Turnierglück (Abb.: Pferdekopf mit Würfelleiste)
   In einem Turnier kann man diese Karte benutzen, wenn der eigene Wurf nicht stark genug ist. Dann gilt für den Spieler als Wurf vier 5er und eine 3.
3) Zusatzaktion (Abb.: große +1)
   Der Spieler ist direkt nach seinem Zug nochmal an der Reihe.
4) Zusatzwurf (Abb.: Würfelhand mit +1)
   Der Spieler darf ein weiteres mal würfeln.
5) Sonderkarte weg (Abb.: durchgestrichene Sonderkarte)

Diese Karte spielt man gegen einen Spieler. Dieser verliert eine kleine oder große Sonderkarte. Sie kommt unter einen beliebigen Stapel der gleichen Kartengröße. Der „Wächter für Sonderkarten" schützt vor dieser Karte.

6) Sonderkartentausch (Abb.: Sonderkarte mit Doppelpfeil)
Diese Karte spielt man gegen einen Spieler. Mann nimmt sich eine kleine oder große Sonderkarte von ihm und gibt ihm eine eigene kleine oder große. Hat man keine Sonderkarte, kann man diese Karte nicht spielen.
Der „Wächter für Sonderkarten" schützt vor dieser Karte.

7) Kleiner Verrat (Abb.: Sonderkartenstapel)
Diese Karte erleichtert einem das Erbeuten einer kleinen oder großen Sonderkarte. Sie verändert die Würfel-Kombination einer kleinen oder großen Sonderkarte vom Stapel zu drei 2ern und einer 4.

8) Intrige (Abb.: König)
Diese Karte erleichtert einem das Spielziel „König stürzen". Mit ihr muß man nur noch vier 4er und eine 1 übertreffen.

9) Würfelglück (Abb.: Würfelhand mit durchgestrichener 6)
Mit dieser Karte müssen die 6er nicht rausgelegt werden, sondern dürfen erneut geworfen werden.

Mit dem „Wächter für Sonderkarten" kann man auch kleine Sonderkarten schützen. Die Katalog-Sondereditionen lassen sich mit dieser Erweiterung kombinieren.

Originalgrafik: Hans-Jörg Brehm, © M. Schacht 2002, mschacht0.tripod.com
Fragen oder Anregungen bitte an: Michael Schacht, Grüneburgweg 87, 60323 Frankfurt oder per E-Mail an mschacht@hotmail.com

Spiele aus Timbuktu Nr. 0001 / 1500

Spiele aus Timbuktu ist eine limitierte Edition von Spielen zum Selbermachen.