



Kaiser



König



Edelmann



Ravensburger

Kaiser König Edelmann

Ravensburger Spiele **Nr. 60250642**

Ein Brettspiel für 2-4 Personen von 10-99 Jahren

Design: Heinrich Semmelroch

Inhalt: 1 Spielplan, gestanz in 6 Teile
1 Stanztafel mit 32 Spielsteinen und
4 Ersatzsteinen (falls einer verlorengeht)
1 Spielregel

Das Ziel des Spiels

Bei diesem abwechslungsreichen Spiel versucht jeder, mit seinem Kaiser als erster die Festung zu erobern. Dabei gilt es, den eigenen Kaiser geschickt vor gegnerischen Angriffen zu schützen und gleichzeitig möglichst viele gegnerische Steine zu schlagen.

Spielvorbereitung

Wird mit »Kaiser, König, Edelmann« zum ersten Mal gespielt, müssen die Steine zuerst aus der Stanztafel herausgelöst werden und zwar am besten so:

Die Stanztafel wird umgedreht, dann werden mit den Daumen die Spielsteine von der unbedruckten Seite

her vorsichtig nach unten hinausgedrückt. Der Spielplan wird wie ein einfaches Puzzle zu einem Quadrat zusammengesetzt.

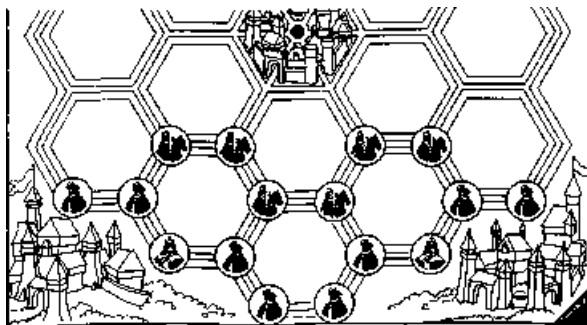
Wie viele Mitspieler können mitspielen?

»Kaiser, König, Edelmann« kann man ebenso zu zweit, wie zu dritt oder zu viert spielen. Je nach Spielerzahl verlaufen die einzelnen Spielpartien sehr verschieden von einander.

Wird zu zweit gespielt, so können die Steine zu Spielbeginn entweder einander gegenüber oder auch nebeneinander auf dem Plan aufgestellt werden. Beide Arten der Spielsteinaufstellung ergeben ganz unterschiedliche Spielarten.

Wie werden die Figuren aufgestellt?

Jeder Mitspieler erhält 8 Steine einer Farbe. Der Kaiser wird auf das farbgleiche Ausgangsfeld gesetzt, die übrigen Steine werden so aufgestellt, wie es die Zeichnung zeigt:



Wie wird gezogen?

Bei diesem Spiel werden die Steine gezogen, und zwar entsprechend ihrer Werte:

»Der Kaiser«



hat den Wert 1:
er darf immer nur einen Punkt vorrücken (z. B. siehe Abb.)

»Der König«



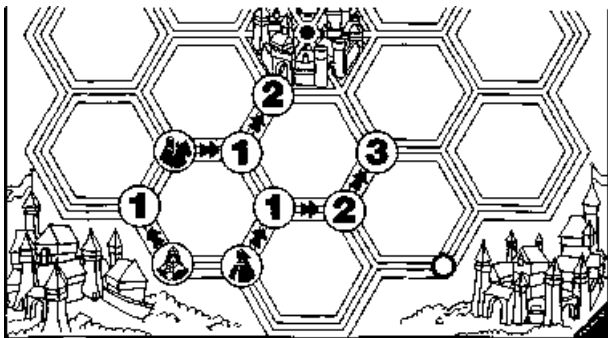
hat den Wert 2:
er muß immer 2 Punkte vorrücken (z. B. siehe Abb.)

»Der Edelmann«



hat den Wert 3:
er muß immer 3 Punkte vorrücken (z. B. siehe Abb.)

Mit allen Steinen darf man in jede Richtung ziehen, d. h. auch zurück. Während eines Zuges darf die Richtung nicht gewechselt werden, d. h. man darf nicht zweimal den gleichen Punkt berühren. Es dürfen weder eigene noch fremde Steine übersprungen werden. In das Zentrum der Festung dürfen nur die »Kaiser« ziehen.



Spielverlauf

Sind die Spielsteine auf dem Plan aufgestellt, beginnt einer das Spiel. Er zieht mit irgendeinem seiner Steine entsprechend seinem Wert (z. B. mit einem »Edelmann« 3 Punkte). Danach ist der Nächste an der Reihe und so fort. Wer an der Reihe ist, **muß** auch ziehen. Jeder versucht nun, so geschickt zu spielen, daß er mit seinem »Kaiser« möglichst als erster die Festung besetzt. Dabei wird jeder darauf achten, mit seinen übrigen Spielsteinen den »Kaiser« vor dem Geschlagenwerden zu schützen, denn nur mit ihm kann er das Spiel gewinnen.

Wie wird geschlagen?

Beim ersten Zug darf noch nicht geschlagen werden. Ab dem zweiten Zug steht es jedem frei, ob man einen gegnerischen Stein schlagen will oder nicht. Um einen gegnerischen Stein zu schlagen, muß man mit seinem Stein direkt auf den entsprechenden Punkt ziehen. Jeder Stein darf schlagen und geschlagen werden. Der geschlagene Stein wird aus dem Spiel genommen.

Wird ein »Kaiser« geschlagen, scheidet der entsprechende Spieler aus und hat damit diese Spielpartie verloren. Nur seine Steine bleiben noch auf dem Plan. Sie können jedoch während des weiteren Spiels wie gewohnt geschlagen werden.

Wer hat gewonnen?

Wer als erster mit seinem Kaiser das Zentrum der Festung besetzt, hat gewonnen.

Punktwertung:

Werden mehrere Runden nacheinander gespielt, kann eine Punktwertung vorgenommen werden: Jeder Mitspieler erhält bei Spielende für die Steine, die er noch im Spiel hat, den entsprechenden Wert gutgeschrieben.

Der Gewinner einer Spielrunde erhält 5 Punkte extra.

© 1976 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Weitere Spiele aus der
Reihe der Mitbringspiele:

Trio

Ein interessantes Kombinationsspiel für die ganze Familie mit 100 bunten Zahlenkärtchen.
Ravensburger Spiele Nr. 602 5 053 7

Domemo

Ein Kombinationsspiel
für findige Köpfe
Ravensburger Spiele Nr. 602 5 059 6

FangdenHut

Das Originalspiel in einer besonders handlichen Ausgabe.
Ravensburger Spiele Nr. 602 5 056 1

Otto Maier Verlag Ravensburg

