

# Bosworth<sup>TM</sup>

The Game You Already  
Know How to Play

Das Spiel, das Sie schon kennen

## AUFBAU UND SPIELREGELN

### Was ist in der Schachtel?

#### Das Bosworth Kartenspiel —

Das aus 64 Spielkarten bestehende Bosworth-Kartenspiel setzt sich aus vier verschiedenfarbigen.

Kartensätzen mit jeweils 16 Karten zusammen. Jeder Spieler wählt eine Farbe als sein Königreich.

Jeder der Kartensätze besteht aus den rechts abgebildeten Karten. Die Karten entsprechen in Zug- und Schlagewigenschaften den im Hintergrund dargestellten Schachfiguren. Wenn Sie die Gangarten von Schachfiguren kennen, können Sie gleich losspielen. Ansonsten können Sie im ZUG- UND SCHLAGVERZEICHNIS auf der Rückseite nachschauen.



1 König



1 Dame



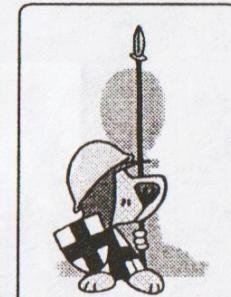
2 Läufer



2 Türme

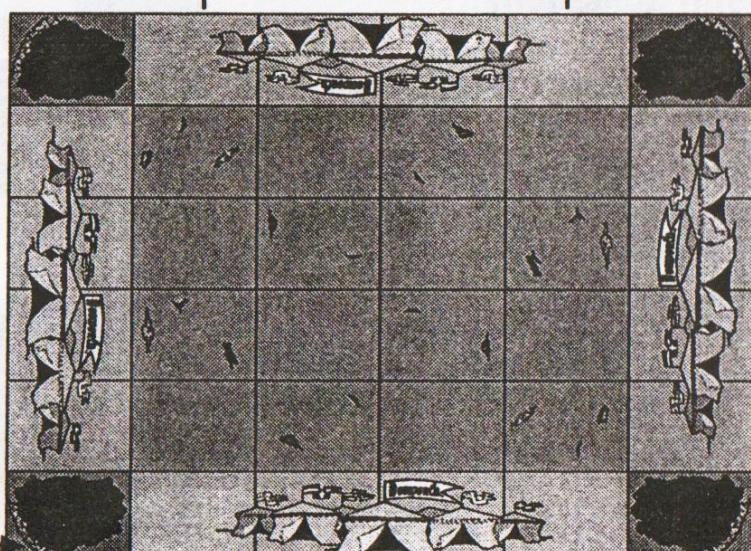


2 Springer



8 Bauern

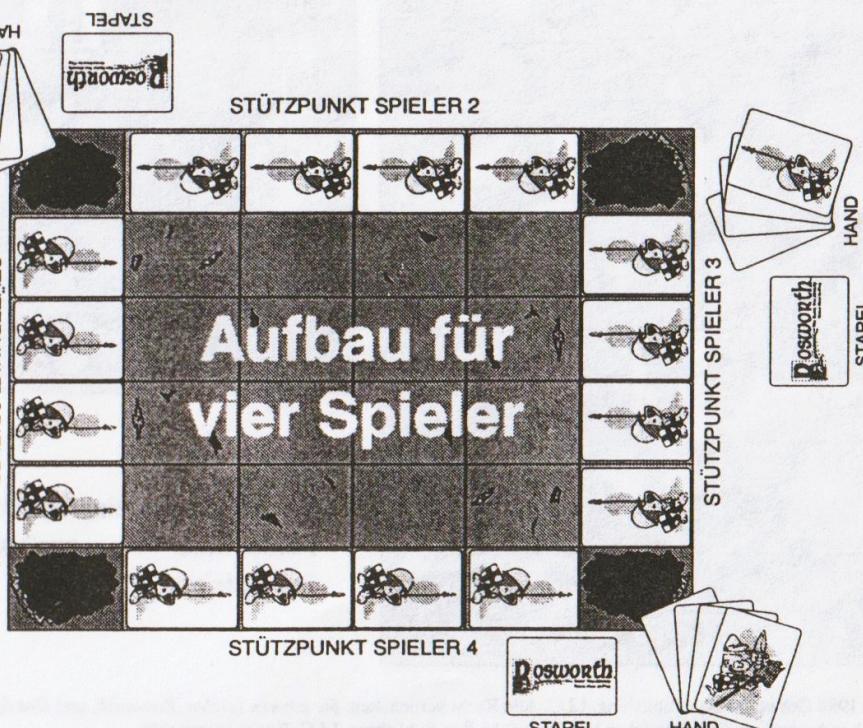
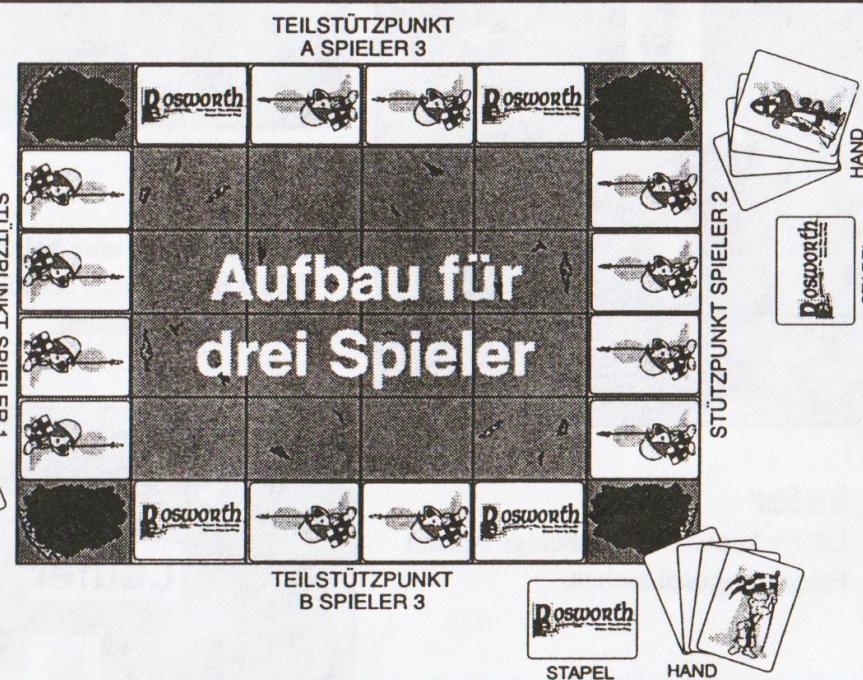
Stützpunkt mit  
vier Feldern



#### Das Spielbrett —

Auf dem Spielbrett ist das Bosworth-Spielfeld, auf dem sämliche Spielhandlungen stattfinden, dargestellt. Jeder Spieler beginnt von einer der Stützpunkte an den Seiten des Spielbrettes. Die vier Eckfelder bleiben während des Spiels unbenutzt.

Nichtbenutztes  
Eckfeld



## Ziel des Bosworth-Spieles

Ziel des Spiel ist, den bzw. die Gegner durch Schlagen seines Königs bzw. ihrer Könige zu besiegen.

### Spielvorbereitungen

1. Klappen Sie das Spielbrett auseinander.
2. Sortieren Sie die Spielkarten nach Farben in vier Sätze mit jeweils 16 Karten.
3. Wählen Sie einen der vier Stützpunkte am Rand des Spielfeldes. Welche Stützpunkte zur Verfügung stehen, hängt von der Zahl der Spieler ab (siehe Zeichnungen). Bei Spielen mit zwei oder drei Spielern werden die nicht benötigten Karten verdeckt auf die unbenutzten Stützpunkte gelegt. Diese Felder werden während des Spieles nicht benutzt.
4. Legen Sie einen Bauern offen in jedes Ihrer vier Stützpunktfelder.
5. Mischen Sie die übrigen 12 Karten, und legen Sie den Stapel verdeckt hin.
6. Ziehen Sie vier Karten für die Hand.
7. Ein Spieler beginnt. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

### Wenn Sie an der Reihe sind, führen Sie die folgenden Schritte aus—

#### 1. Ziehen und/oder Schlagen\*

Ziehen Sie mit einer Ihrer sich auf dem Spielfeld befindenden Karten auf ein freies Feld oder auf ein von einem Gegner besetztes Feld. Wenn Sie auf ein von einem Gegner besetztes Feld gelangen, schlagen Sie die Karte. Alle so geschlagenen Karten werden verdeckt auf einem allgemeinen Ablagestapel abgelegt. (Sollten Sie einmal keine Karten auf dem Spielbrett haben, oder falls alle Ihre Karten blockiert sind und Sie weder ziehen noch schlagen können, dann gehen Sie gleich zur Verstärkungsphase.)

#### 2. Verstärken

Füllen Sie alle freien Felder Ihres Stützpunktes mit Karten aus Ihrer Hand. Sie können die freien Plätze nur füllen, wenn Sie an der Reihe sind und erst wenn Sie gezogen und/oder geschlagen haben. Wenn Sie keine Karten mehr in der Hand haben, werden freie Felder in Ihrem Stützpunkt mit Karten aus dem Ablagestapel, die verdeckt hingelagert werden, belegt. Von diesen Feldern kann dann nicht mehr gezogen werden.

#### 3. Aufnehmen

Ziehen Sie, bis der Stapel aufgebraucht ist, neue Karten von Ihrem Stapel, so daß Sie stets vier Karten in der Hand haben.

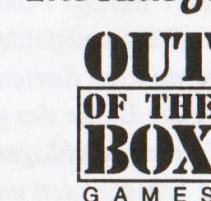
\*Siehe ZUG- und SchlagVERZEICHNIS auf der Rückseite.

### Ende des Spiels

Der Besitzer des letzten überlebenden Königs gewinnt die Schlacht auf dem Bosworth-Feld.

### Erstausgabe

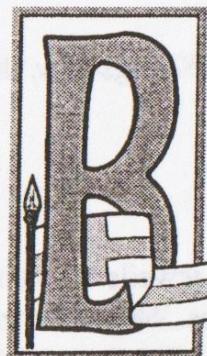
Out of the Box Games  
2722 Oakridge Avenue  
Madison, Wisconsin 53704  
608-244-2468 business  
608-222-4879 sales  
608-244-6897 fax  
bosworth@otb-games.com  
www.otb-games.com



Sie können spielen

Konzept und Designleiter  
Mark Alan Osterhaus  
Spieldesign-Team  
Ellen Osterhaus  
Max Osterhaus  
Illustration John Kovalic  
Grafik und Layout  
Cathleen Quinn-Kinney,  
Marketing Design Partners, LLC  
John Kovalic  
Vorabdruck Port to Print  
Druck Yaquinto Printing

© 1998 Out of the Box Publishing, LLC. Alle Recht vorbehalten. Sie können spielen, Bosworth, und Das Spiel, das Sie schon kennen sind Warenzeichen von Out of the Box Publishing, LLC. Patent angemeldet.



# Bosworth<sup>tm</sup>

The Game You Already  
Know How to Play

Das Spiel, das Sie schon kennen

## ZUG- UND SCHLAGVERZEICHNIS

Die Zug- und Schlagmöglichkeiten der Karten in Bosworth entsprechen genau den Schachfiguren die im Kartenhintergrund abgebildet sind. *Vom Schach abweichende Zug- und Schlagregeln sind kursiv gedruckt.*

### Allgemeine Zug- Und Schlagregeln

#### • Zugdefinitionen—

Vorwärts oder rückwärts: Ziehen direkt weg von oder hin zu Ihrem Stützpunkt

Seitlich: Ziehen innerhalb von oder parallel zu Ihrem Stützpunkt

Diagonal: Ziehen in einem Winkel weg von oder hin zu Ihrem Stützpunkt

• Mit Ausnahme des Springers dürfen Karten nicht durch besetzte Felder ziehen oder diese überspringen.

• Gegnerische Karten werden durch Landen auf von ihnen belegten Feldern geschlagen.

Das Feld wird dann von der schlagenden Karte belegt und die geschlagene Karte verdeckt auf dem allgemeinen Ablagestapel abgelegt.

• *Man darf sowohl auf als auch zwischen den Feldern eines Stützpunktes ziehen und schlagen.*

• *Es kann nicht auf eines der vier Eckfelder oder auf ein Feld, das von einer verdeckten Karte belegt ist, gezogen werden.*

• *Die folgenden Schachregeln gelten nicht für Bosworth:*

*Schach - Schlagen en passant - Rochade - Bauernumwandlung*

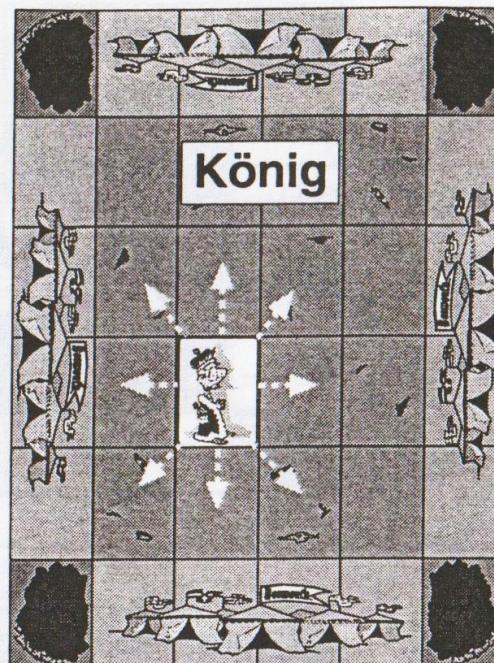
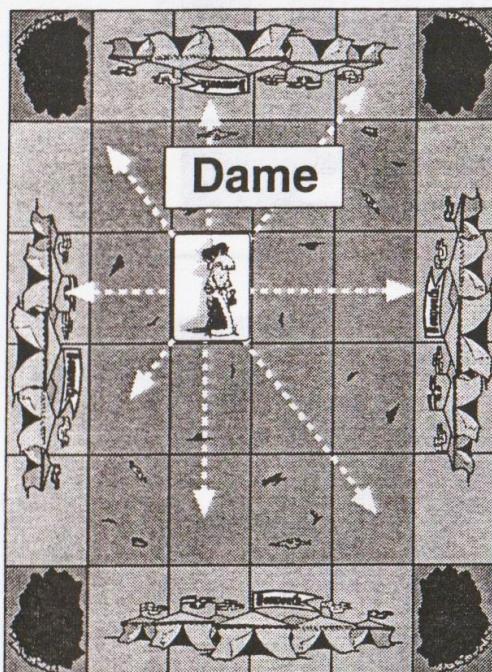
### Das Schlagen von Königen

Könige werden wie auch die anderen Karten auf dem Spielbrett dadurch geschlagen, daß man auf von ihnen besetzte Felder zieht (im Gegensatz zu Schach werden Könige nicht "Schach" gesetzt). Wird der König eines Spielers geschlagen, verliert dieser damit sein gesamtes Königreich. Dies bedeutet bei einem Spiel mit zwei Spielern, daß der Schlagende das Spiel gewinnt. Bei Spielen mit 3 und 4 Spielern gelten die folgenden Regeln:

1. Die Karten des geschlagenen Spielers werden sofort vom Spielbrett genommen.
2. Freie Plätze im Stützpunkt des geschlagenen Spielers werden mit verdeckten Karten aus dem Ablagestapel belegt. Diese Felder werden während der verbleibenden Spieldauer nicht benutzt. Sobald weitere Stützpunktfelder des geschlagenen Spielers frei werden, werden diese ebenso mit verdeckten Karten belegt.
3. Der Schlagende erhält als Belohnung die Dame des geschlagenen Spielers (auch wenn diese zuvor von einem anderen Spieler geschlagen wurde.) Die Dame kommt zu den anderen Karten in der Hand des Schlagenden und wird während der Verstärkungsphase wieder eingesetzt. (Sollten alle Ihre Stützpunktfelder mit verdeckten Karten belegt sein, so darf eine der Karten entfernt werden, damit die geschlagene Dame zum Einsatz kommen kann.)

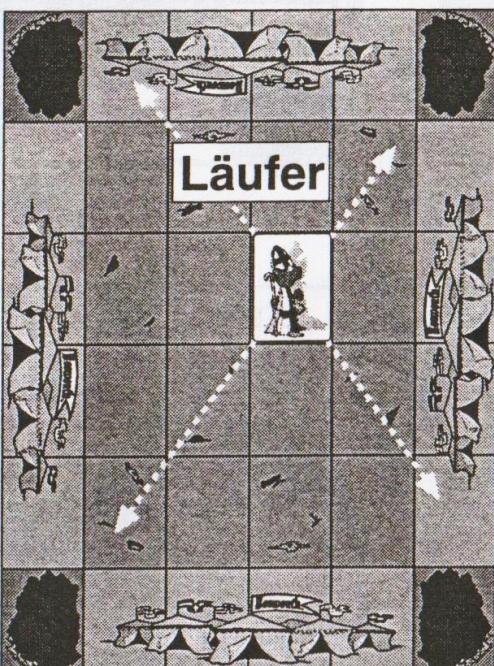
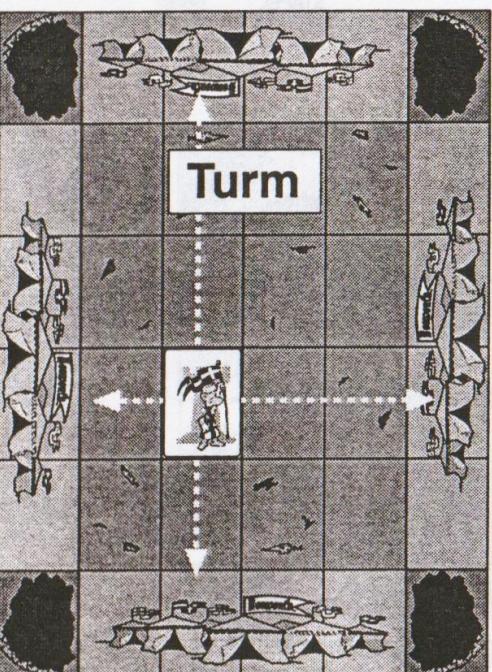
## König

- Könige können ein Feld in eine beliebige Richtung ziehen.
- Bei Bosworth können Könige auch eigene Karten schlagen.



## Läufer

- Läufer können eine beliebige Anzahl Felder diagonal ziehen.

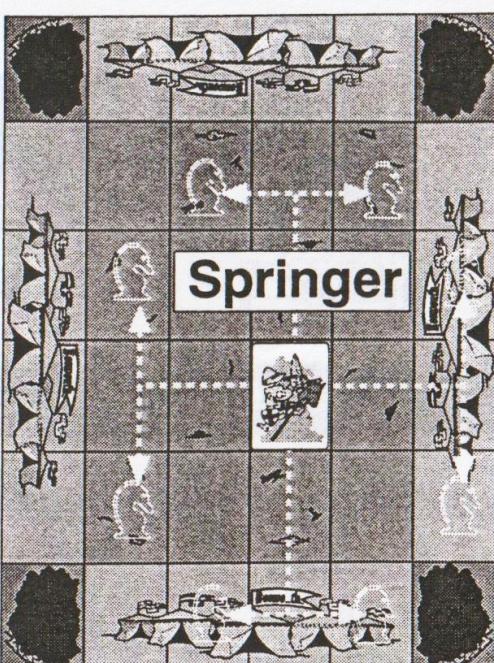


## Turm

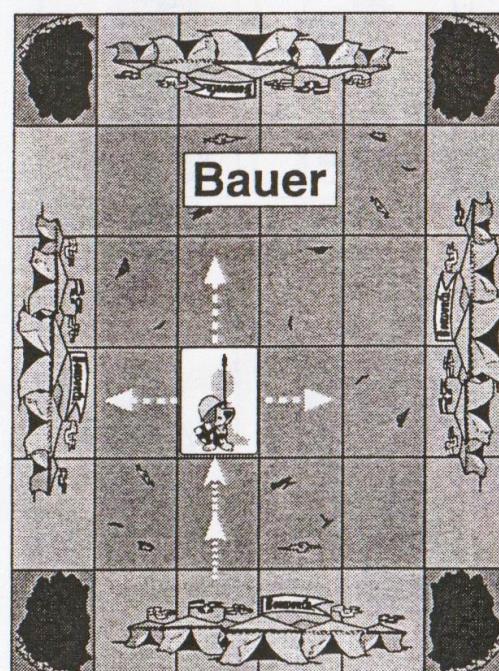
- Türme können eine beliebige Anzahl Felder nach vorne, zurück oder zur Seite ziehen

## Springer

- Springer ziehen in "L"-Form, zwei Felder nach vorne, zurück oder zur Seite, und dann ein Feld in eine beliebige Richtung im 90°-Winkel.
- Springer dürfen als einzige Karten andere Karten überspringen, um ihr Ziel zu erreichen.

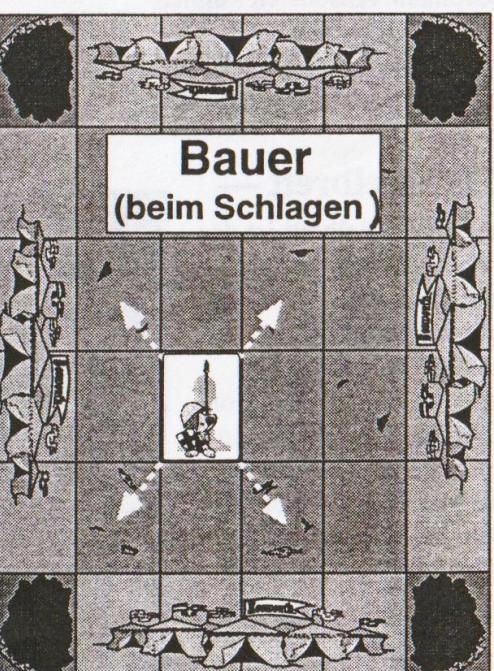


## Springer



## Bauer

- Bauern können bei ihrem ersten Zug ein oder zwei Felder nach vorne ziehen.
- Nach ihrem ersten Zug ziehn Bauern ein Felder nach vorne *oder ein Feld zur Seite, aber nur in Richtung gegnerischer Stützpunkte*.
- *Bauern dürfen innerhalb von Stützpunkten nicht seitlich ziehen.*
- Verlässt ein Bauer einmal seinen Stützpunkt, kann er nicht mehr dorthin zurückkehren.



## Bauer (beim Schlagen)

- 2 Spieler:  
Bauern können schlagen, indem sie ein Feld diagonal in Richtung des gegnerischen Stützpunktes ziehen.
- 3 oder 4 Spieler:  
*Bauern können schlagen, indem sie ein Feld diagonal in eine beliebige Richtung ziehen. Ein schlagender Zug eines Bauern darf nie auf dessen eigenem Stützpunkt enden. Bei 4 Spielern dürfen Bauern gegnerische Karten schon mit dem ersten Zug schlagen.*