



Artus

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 9

JAHREN

Bei Artus führt jede Spielerin und jeder Spieler eine Gruppe von Rittern an den Hof von König Artus. Über Karten schiebt ihr eure Ritter, die Prinzen und den König um die Tafelrunde und kassiert Prestigepunkte für die Plätze, die ihr verlässt. Weil der König ständig den Sitz wechselt oder abgelöst wird, verändern sich die guten und schlechten Plätze laufend.

Spielziel

Ihr sammelt Prestigepunkte, indem ihr eure Ritter geschickt an der Tafelrunde bewegt. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Vorbereitung

Legt den Spielplan aus und stellt die vier Prinzen auf die Stühle mit Krone, gleiche Farben einander gegenüber. Der Prinz auf dem Stuhl mit der großen Krone bekommt 3 Ringe und ist damit König Artus, die anderen erhalten je 1 Ring. Setzt die Drehscheibe ein und dreht sie so, dass der Teller mit der Krone neben Artus liegt. Jede Person nimmt Ritter und je 8 Ritter- und Königskarten, mischt beide Stapel getrennt und zieht je 2 Karten auf die Hand.

So spielt ihr

- 1 Platziert reihum je einen Ritter nach dem anderen auf freie Stühle, bis alle Ritter stehen.
- 2 Wer am Zug ist, spielt genau eine Handkarte aus.
- 3 Führt die Aktion aus: einen eigenen Ritter ziehen, einen Prinzen oder den König ziehen oder einem Prinzen einen Ring aufstecken.
- 4 Notiert die Prestigepunkte des Feldes, das die Figur verlässt, beziehungsweise auf dem der beringte Prinz steht.
- 5 Steht auf dem Zielfeld schon eine Figur, wird sie auf das nächste freie Feld entgegen dem Uhrzeigersinn vertrieben.
- 6 Legt die gespielte Karte aus dem Spiel und zieht eine neue Karte von einem eurer Stapel.

So gewinnt ihr

Nach 16 Runden sind alle Karten gespielt und die Partie endet. Wer die meisten Prestigepunkte besitzt, gewinnt; bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Spielziel

Eure Ritter sollen am Hof möglichst viel Ansehen gewinnen. Punkte gibt es nicht für das Feld, auf dem eine Figur landet, sondern für das Feld, das sie verlässt. Grüne Zahlen bringen Prestigepunkte, rote Zahlen kosten Punkte. Weil die Krone immer neben dem jeweiligen König liegt und der König wandern oder wechseln kann, verschieben sich die Werte der Plätze ständig.

Spielmaterial

1 Spielplan

1 Drehscheibe (Tischplatte)

1 Spanferkel

1 Haltefüßchen

12 Punkteplättchen mit 50

28 Spielfiguren

10 Ringe

88 Spielkarten

Spielaufbau

- Legt die Teile des Spielplans in der Tischmitte zusammen und verbindet sie mit dem Verbindungsteil.
- Schiebt vor der ersten Partie das transparente Haltefüßchen von unten durch den Schlitz in der Mitte der Tischplatte und steckt das Spanferkel hinein.
- Stellt die vier Prinzen in Silber und Bronze auf die vier Stühle mit Krone, wobei sich gleiche Farben gegenüber sitzen müssen.
- Der Prinz auf dem Stuhl mit der größeren Krone erhält 3 Ringe und wird dadurch zu König Artus. Die drei anderen Prinzen bekommen je 1 Ring.
- Setzt die Drehscheibe mit dem runden Teil des Haltefüßchens nach unten in das Loch in der Planmitte und dreht sie am Spanferkel so, dass der Teller mit der Krone direkt neben Artus liegt.
- Legt die 12 Punkteplättchen und die 4 übrigen Ringe neben den Plan.
- Jede Person wählt eine Farbe und nimmt 6 Ritter (bei 2 und 3 Spielern) beziehungsweise 5 Ritter (bei 4 Spielern). Einen davon stellt ihr als Zählstein auf das Feld 0/50 der Prestigepunkteleiste.
- Sortiert euren Kartensatz nach den Rückseiten: Helm für Ritterkarten, Krone für Königskarten, Banderole für Wertungskarten. Die 6 Wertungskarten wandern im Einsteigerspiel zurück in die Schachtel.
- Mischt die beiden Stapel mit je 8 Karten getrennt und legt sie verdeckt vor euch ab: links die Ritterkarten, rechts die Königskarten. Zieht von jedem Stapel 2 Karten, ihr habt also 4 Handkarten.

Spielbeginn

Startspieler ist die älteste Person am Tisch. Mit dem Platzieren der Ritter beginnt allerdings ihr rechter Nachbar, danach geht es gegen den Uhrzeigersinn weiter, bis alle ihre Ritter auf freien Stühlen stehen. Das eigentliche Spiel eröffnet dann der Startspieler, anschließend wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielablauf

Grundablauf

Das Einstiegerspiel dauert 16 Runden. Wer am Zug ist, spielt eine Handkarte aus, führt die zugehörige Aktion aus, legt die Karte aus dem Spiel und zieht eine neue Karte nach. Jede Karte erlaubt genau eine von drei Aktionen: einen eigenen Ritter ziehen, einen Prinzen oder den König ziehen oder einem Prinzen einen Ring aufstecken.

Ritter ziehen

Mit einer Ritterkarte bewegt ihr einen eigenen Ritter im Uhrzeigersinn um so viele Stühle, wie die Karte zulässt. Der Zahlenbereich gibt euch Spielraum: Mit einer Karte 3-6 zieht ihr wahlweise 3, 4, 5 oder 6 Felder weit. Eine einzige Karte pro Farbe erlaubt zusätzlich das Rückwärtsziehen, nämlich 1 bis 5 Felder entgegen dem Uhrzeigersinn.

Prinz oder König ziehen

Prinzen und König gehören niemandem, jede Person darf sie bewegen. Königskarten mit Zahlenwert geben an, wie weit ihr eine dieser Figuren vorwärts zieht. Die Hintergrundfarbe der Karte legt fest, welche Figur ihr bewegen dürft: Eine silberne Karte gilt nur für silberne Figuren, eine silber-bronzene für beliebige. Auch hier gibt es eine Karte, mit der ein Prinz oder der König 1 bis 5 Felder rückwärts ziehen darf. Sobald Artus bewegt wurde, richtet ihr die Drehscheibe sofort neu aus, sodass die Krone wieder neben ihm liegt.

Ring aufstecken

Statt zu ziehen, nehmt ihr einen Ring aus dem Vorrat und steckt ihn einem Prinzen auf, niemals dem König. Auch hier bestimmt die Kartenfarbe, welchem Prinzen der Ring zusteht. Erhält ein Prinz seinen dritten Ring, wird er sofort neuer König: Der bisherige König gibt zwei seiner drei Ringe zurück und ist wieder ein gewöhnlicher Prinz. Die Drehscheibe wird umgehend auf den neuen König ausgerichtet. Die Prinzen bewegen sich durch Ringe nie.

Prestigepunkte

Bewegt ihr einen Ritter oder Prinzen, zählt der Wert des Feldes, das die Figur verlässt. Grüne Zahlen bringen Punkte, rote kosten Punkte. Für das Bewegen von Artus gibt es nie Punkte, denn er steht immer neben der Krone, die wie 0 zählt. Beim Aufstecken eines Ringes zählt das Feld, auf dem der Prinz gerade steht. Erreicht oder überschreitet euer Zählstein das 50er-Feld, nehmt ihr ein Punkteplättchen mit der 50 aus dem Vorrat. Fallt ihr wieder darunter, gebt ihr ein Plättchen zurück.

Vertreiben

Auf jedem Stuhl sitzt höchstens eine Figur. Endet eine Bewegung auf einem besetzten Stuhl, muss die dort stehende Figur auf das nächste freie Feld entgegen dem Uhrzeigersinn ausweichen. Das betrifft eigene wie fremde Ritter, Prinzen und den König gleichermaßen. Für vertriebene Figuren gibt es keine Punkte. Wird Artus vertrieben, richtet ihr die Drehscheibe sofort neu aus.

Nachziehen

Nach der Aktion zieht ihr die oberste Karte von einem eurer beiden Stapel, ihr habt die Wahl. Ist ein Stapel leer, zieht ihr nur noch vom anderen. Sind beide leer, wird nicht mehr nachgezogen, und ihr spielt eure restlichen Handkarten aus.

Der Spielzug

- 1 Eine Handkarte ausspielen.
- 2 Die Aktion der Karte ausführen: Ritter ziehen, Prinz oder König ziehen oder einem Prinzen einen Ring aufstecken.
- 3 Prestigepunkte kassieren oder abgeben und den Zählstein entsprechend versetzen.
- 4 Eine Figur auf dem Zielfeld vertreiben, falls der Stuhl besetzt war.
- 5 Drehscheibe neu ausrichten, wenn der König bewegt, vertrieben oder neu gekrönt wurde.
- 6 Die gespielte Karte aus dem Spiel legen und eine neue Karte von einem beliebigen eigenen Stapel nachziehen.

Sonderregeln

- Punkte gibt es für das Feld, das eine Figur verlässt, nicht für das Zielfeld.
- Für das Bewegen von König Artus gibt es niemals Punkte, da er stets neben der Krone sitzt.
- Ein Ring darf nie dem amtierenden König aufgesteckt werden, nur Prinzen.
- Vertriebene Figuren bringen der vertriebenen Seite keine Punkte ein.
- Auch beim Rückwärtsziehen mit der 1-5-Karte weicht die vertriebene Figur auf das nächste freie Feld entgegen dem Uhrzeigersinn aus.
- Fällt jemand unter 0 Prestigepunkte, wird der Zählstein zurückgesetzt und liegend weiterbewegt, bis er wieder 0 oder mehr erreicht.
- Die vier Stühle mit Krone haben nach dem Aufbau keine besondere Funktion mehr.

Spielende und Gewinn

Das Einsteigerspiel endet nach 16 Runden, sobald alle Handkarten ausgespielt sind. Im Spiel für Fortgeschrittene ist nach 11 Runden Schluss. Es gewinnt, wer die meisten Prestigepunkte vorweisen kann, wobei jedes Punkteplättchen 50 Punkte wert ist. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Varianten

- Spiel für Fortgeschrittene (ab 12 Jahren): Zusätzlich kommen die 6 Wertungskarten ins Spiel. Sie werden gemischt und als dritter verdeckter Stapel rechts neben die anderen gelegt.
- Im Fortgeschrittenenspiel zieht ihr zu Beginn je 3 Ritter- und 3 Königskarten, spielt also mit 6 Handkarten. Ab der ersten Runde dürft ihr auch Wertungskarten nachziehen.
- Pro Zug spielt ihr dort zwei Karten direkt nacheinander in beliebiger Reihenfolge aus, führt jede Aktion vollständig aus und zieht danach zwei Karten nach, die zweite erst nach Ansicht der ersten.
- Die Partie für Fortgeschrittene endet nach 11 Runden.
- Wertungskarten werten immer nur eigene Ritter. Es gibt: alle Ritter werten; alle Ritter mit umgekehrten Vorzeichen werten; je einen Ritter auf grünem, gelbem und rotem Feld werten oder -15 Punkte; zwei Ritter auf dem Teppich werten oder -25 Punkte; drei Ritter auf roten Feldern werten oder -50 Punkte; eine Figur 1 bis 3 Felder vorwärts ziehen oder einen Ring aufstecken oder den besten eigenen Ritter werten.

Tipps

- Denkt daran, dass der Wert eures Startfeldes zählt. Ein Ritter auf einem hohen grünen Feld lohnt sich erst, wenn ihr ihn auch wegzieht.
- Ritter auf tief roten Feldern sind teuer zu verlassen. Plant früh, wie ihr sie wieder loswerdet, oder nutzt sie im Fortgeschrittenenspiel für die Karte mit den roten Feldern.
- Die Krone wandert mit dem König. Wer einen Prinzen zum dritten Ring verhilft, verändert die gesamte Wertigkeit der Plätze und kann damit gegnerische Ritter entwerten.
- Die einzige Karte mit Rückwärtszug ist kostbar. Sie erlaubt es, einen Ritter gezielt hinter den künftigen König zu setzen.
- Beim Nachziehen habt ihr die Wahl zwischen zwei Stapeln. Achtet darauf, nicht am Ende nur noch unbrauchbare Farben auf der Hand zu halten.

Häufige Fragen

Bekomme ich Punkte für das Feld, auf dem meine Figur landet?

Nein. Gewertet wird immer das Feld, das die Figur verlässt. Grüne Zahlen bringen Prestigepunkte, rote Zahlen kosten welche.

Was passiert, wenn mein Ritter auf einem besetzten Stuhl landet?

Die dort sitzende Figur wird vertrieben und auf das nächste freie Feld entgegen dem Uhrzeigersinn gesetzt. Das gilt für eigene und fremde Ritter genauso wie für Prinzen und den König.

Bringt das Vertreiben einer Figur Punkte?

Nein, vertriebene Figuren bringen keine Prestigepunkte ein.

Darf ich König Artus einen Ring aufstecken?

Nein, Ringe dürfen ausschließlich Prinzen aufgesteckt werden, niemals dem amtierenden König.

Wie wird ein Prinz zum neuen König?

Sobald ein Prinz seinen dritten Ring erhält, wird er sofort gekrönt. Der bisherige König legt zwei seiner drei Ringe in den Vorrat zurück und ist wieder Prinz, die Drehscheibe wird neu auf den neuen König ausgerichtet.

Gibt es Punkte, wenn ich Artus bewege?

Nein. Artus steht immer neben der Krone, und die zählt wie 0 Punkte.

Kann ich rückwärts ziehen?

Ja, aber nur mit zwei besonderen Karten. Eine Ritterkarte erlaubt es, einen eigenen Ritter 1 bis 5 Felder rückwärts zu ziehen, eine Königskarte erlaubt dasselbe für einen Prinzen oder den König.

Was passiert, wenn ein Nachziehstapel leer ist?

Dann zieht ihr nur noch vom anderen Stapel nach. Sind beide leer, wird nicht mehr nachgezogen und ihr spielt die restlichen Handkarten aus.

Was passiert, wenn ich unter 0 Prestigepunkte falle?

Ihr zieht den Zählstein entsprechend zurück und bewegt ihn dann liegend auf der Leiste weiter, bis ihr wieder 0 oder mehr Punkte habt.

Muss ich eine Wertungskarte ausspielen, auch wenn ich die Bedingung nicht erfülle?

Ja, das ist erlaubt und gegen Ende oft nötig. Dann gilt der feste Minuswert der Karte, also -15, -25 beziehungsweise -50 Prestigepunkte.

Informationen zum Spiel

Autoren	Michael Kiesling, Wolfgang Kramer
Erscheinungsjahr	2011
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 14.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/artus/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/artus/>

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026