



DAS DUELL

Für 2 Spieler ab 12 Jahren

Spielmaterial

- 2 x 52 Turmkarten mit vier unterschiedlichen Motiven v. 0 - 12
- 21 Goldnuggets (9 große, 12 kleine)

Spielziel

Ihr seid Turmbauer und errichtet gemeinsam acht Türme aus Karten von 0 bis 12 (2x Buch, 2x Fahne, 2x Papyrus, 2x Schild). Ziel ist es, möglichst viele Goldnuggets zu sammeln – durch bestimmte Bauleistungen und Erfolge. Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler alle seine Karten ausgespielt hat. **Wer dann die meisten Goldnuggets besitzt, gewinnt.**

Spielvorbereitung

Jeder Spieler startet mit **3 kleinen Goldnuggets**, die er aus dem Gold-Vorrat in der Mitte des Spielfeldes bekommt. Oben, unten, links und rechts vom Vorrat befinden sich je zwei **Bauplätze (B)** für die Türme. Jeder mischt seine 52 Karten gründlich, legt 13 verdeckt als **Anfangsdepot (A)** links vor sich ab und dreht die oberste Karte um. In der Mitte ist das zu Beginn leere **Zwischenlager (Z)**. Die restlichen Karten werden verdeckt als **Vorrat (V)** rechts gestapelt. Vom Vorrat werden 4 Karten als **Lager (L)** offen neben die Bauplätze gelegt (s. Abb. 1).

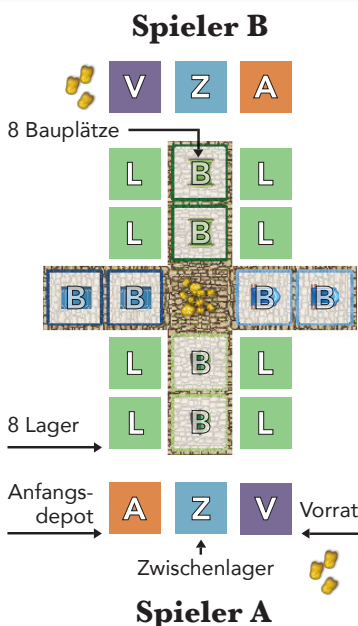


Abb. 1

Spielablauf

Der Spieler mit der niedrigeren offenen Karte im Anfangsdepot beginnt. Bei Gleichstand beginnt, wer zuletzt auf einem Turm war. Der Startspieler prüft, ob er die offene Karte vom Anfangsdepot oder von einem Lager entsprechend der folgenden Regeln ausspielen kann. Je mehr Karten er während seines Zuges ausspielen kann, desto besser. Zieht er eine Karte vom Vorrat, die nicht gespielt werden kann, legt er sie im Zwischenlager ab und sein Zug ist beendet.

1. Türme bauen hat oberste Priorität

- Karten werden auf den **Bauplätzen** in **aufsteigender Reihenfolge** mit demselben Symbol gelegt (z. B. an eine „Schild 4“ nur eine „Schild 5“, s. Abb. 2).
- Jeder Turm beginnt mit der Karte „0“.
- Passt die oberste Karte vom **Anfangsdepot** oder eine Karte von den 8 **Lagern** auf einen Turm bzw. Bauplatz, muss diese sofort gelegt werden.
- Karten vom **Zwischenlager** dürfen erst gespielt werden, wenn das Anfangsdepot leer ist.
- **Turmbau ist verpflichtend:** Wird eine Karte übersehen, darf der Gegner „TURM!“ rufen (s. Regel 7).
- Alle 8 Bauplätze werden von beiden Spielern gemeinsam genutzt.

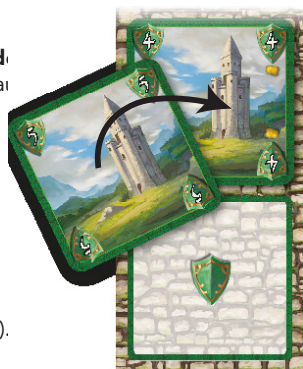


Abb. 2

2. Lager

- Wenn die Karten nicht auf einen Turm gelegt werden können, dürfen sie aufgereiht (so, dass man alle Karten sehen kann) auf die Lager gelegt werden. Dieses geschieht in **absteigender Zahlenfolge und mit einem Farbwechsel** (unabhängig vom Symbol), z.B. grüne 10, blaue 9, grüne 8 etc., s. Abb. 3.
- Beide Spieler dürfen alle 8 Lager nutzen.
- Auf eine 1 darf eine 12 gelegt werden, ebenfalls in wechselnder Farbe, z.B. blaue 1, grüne 12.
- Die jeweils **oberste Karte im Lager** (Bsp. Abb. 3: grüne 6) darf verschoben werden:
 - auf andere Lager
 - auf einen passenden Bauplatz
 - auf das Zwischenlager des Gegners (s. Regel 4)
- Ist ein **Lager leer**, darf auf den leeren Platz gelegt werden:
 - die oberste Karte von einem anderen Lager
 - eine Karte vom eigenen Anfangsdepot oder, wenn das bereits leer ist, eine Karte vom Zwischenlager
 - eine Karte vom Bauvorrat
- Ein leeres Lager muss nicht sofort wieder belegt werden.



Abb. 3

3. Vorrat



- Kann die aktuelle Karte vom Anfangsdepot nicht abgelegt werden, zieht man die oberste Karte vom Vorrat.
- Spielbare Karten werden sofort gelegt, sonst kommen sie offen ins **eigene Zwischenlager** und der **Zug ist beendet**. Währenddessen darf keine andere Karte bewegt werden.
- Ist der **Vorrat leer**, wird das Zwischenlager (ungemischt!) umgedreht und als neuer Vorrat genutzt – nur während des eigenen Zuges erlaubt.
- Karten vom Anfangsdepot dürfen immer wieder gespielt werden, solange man am Zug ist.

4. Karten auf das gegnerische Zwischenlager legen



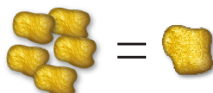
Karten aus Anfangsdepot, Vorrat oder Lagern dürfen ins gegnerische Zwischenlager gelegt werden:

- wenn sie **dasselbe Symbol** haben wie dessen oberste Karte, und **exakt einen Punkt höher oder niedriger** sind (Beispiel: auf ein „Buch“ 5 darf ein „Buch“ 4 oder 6 gelegt werden)
- Auch 1 und 12 gelten als aufeinanderfolgend
- Es dürfen beliebig viele Karten abgelegt werden

5. Goldnuggets erhalten

Für bestimmte Karten auf Türme:

- Wer eine 4 legt = 1 Goldnugget
- Wer eine 8 legt = 2 Goldnuggets
- Wer eine 12 legt = 3 Goldnuggets



5 x klein = 1 x groß

Für Spielaktionen:

- Wer sein Anfangsdepot als erster abgebaut hat = 1 Goldnugget
- Wer alle Karten zuerst ausgespielt hat = 2 Goldnuggets

Achtung: Wer vergisst, sich seinen Lohn zu nehmen, geht leer aus – Goldnuggets gibt's nur direkt nach dem Ablegen.

6. Goldnuggets einsetzen

Goldnuggets können taktisch genutzt werden, um:

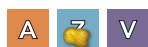
1. Karte aus dem Anfangsdepot zu entfernen:

- 1 Goldnugget zahlen (in den Vorrat in der Mitte legen)
- Karte darf auf das eigene Zwischenlager gelegt werden
- Nächste Karte im Anfangsdepot aufdecken und ggf. sofort spielen



2. Zwischenlager blockieren (nachdem der eigene Zug beendet wurde):

- 1 Goldnugget auf das eigene Zwischenlager legen
- Gegner darf für einen Zug keine Karten dort ablegen
- Das Goldnugget wandert danach in den Vorrat in der Spielfeldmitte zurück



3. Zwei Karten gemeinsam verschieben:

- 1 Goldnugget zahlen
- Die obersten zwei Karten eines Lagers dürfen als Einheit auf ein anderes Lager gelegt werden (unter Einhaltung der Regeln, s. Abb.4, Pfeil 1)

Achtung: Es muss ein Goldnugget gezahlt werden, wenn durch das Verschieben zweier Karten der Turm weitergebaut werden kann (s. Regel 1 und Abb.4, Pfeil 2)



7. Sonderregel „TURM“ rufen

- Karten, die einen Turm fortsetzen, müssen sofort gespielt werden.
- Um das zu ermöglichen, dürfen Karten zwischen Lagern oder ins gegnerische Zwischenlager verschoben werden.
- Wenn durch das **Verschieben zweier Karten** eines Lagers ein Turm weitergebaut werden kann, **muss** hierfür ein Goldnugget gezahlt werden (s. Regel 6). Hat der Spieler kein Goldnugget, kann er keine 2 Karten versetzen.
- Wird eine Chance übersehen, darf der Gegner „TURM!“ rufen. Folgen:
 - Der aktuelle Zug endet sofort
 - Die Karte wird zurückgelegt
 - Der Spieler zahlt, falls vorhanden, ein Goldnugget an den Gegner
 - Wird kein „TURM!“ gerufen, passiert nichts

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler alle Karten ausgespielt hat. Der Spieler mit den meisten Goldnuggets gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der alle seine Karten ausgespielt hat.

Autoren: Heiko & Susanne Eggers
Illustration: Nikhil Kumar
Grafik: Melina & Susanne Eggers

Jimeggz

Hermann-Löns-Straße 7
21465 Reinbek
info@jimeggz.com

Für Neuigkeiten,
Tipps und weitere
Spiele folgt uns gern
auf Social Media:



www.jimeggz.com
©2025 Jimeggz



Keine Lust auf Regeln lesen?
Hier geht's zum Erklärvideo

