

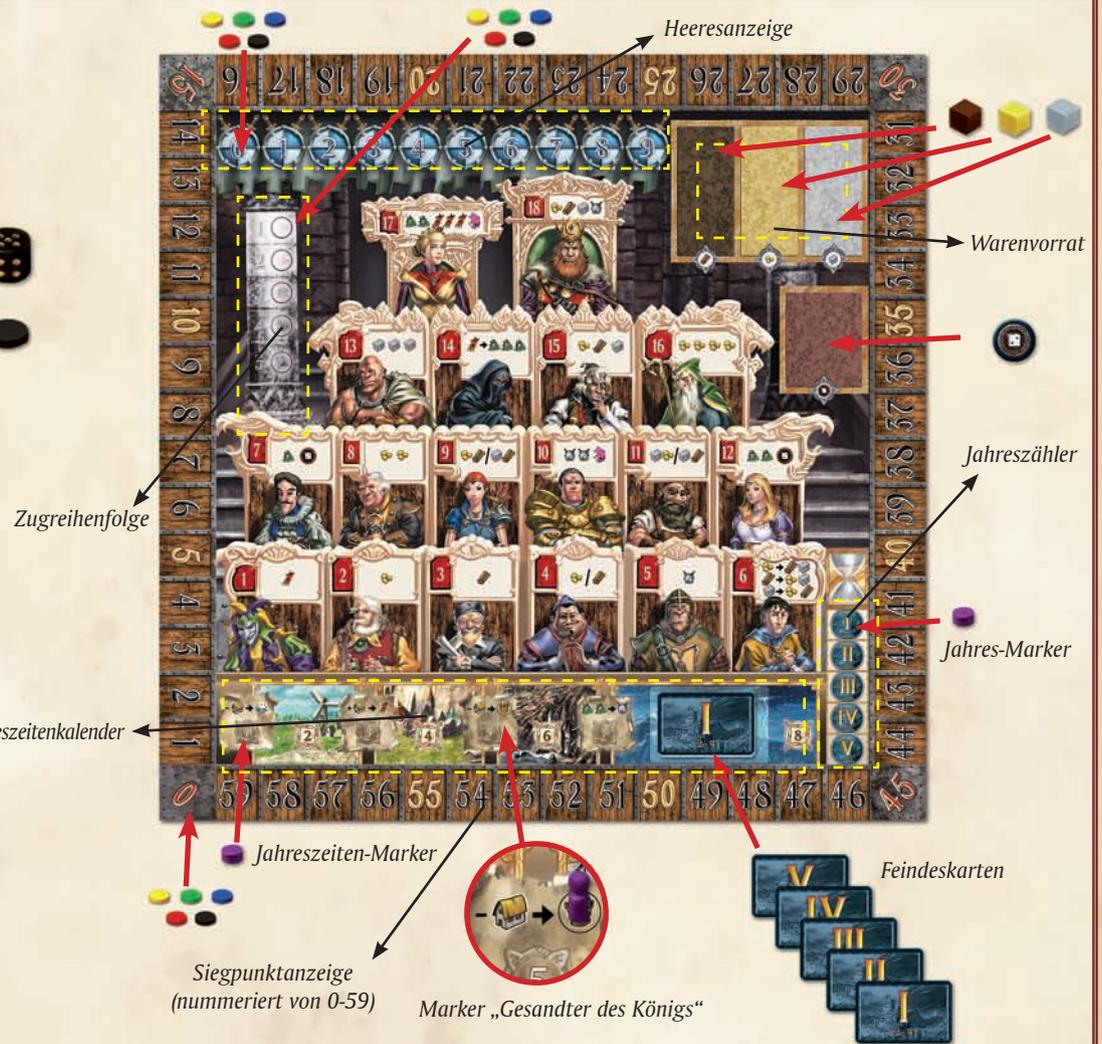
KINGSBURG

von Andrea Chiarvesio und Luca Iennaco
2 bis 5 Spieler - ab 10 Jahren

Im Fantasyreich von Kingsburg hat König Tritus soeben die vielversprechenden Gouverneure (die Spieler) ernannt, die in seinem Namen die kürzlich hinzugewonnenen Provinzen an den Grenzen des Reiches aufbauen sollen. Du wirst deine Provinz nur mit Hilfe des Königs und seiner Berater erfolgreich verwalten und verteidigen können. Nicht alle Berater sind nette Menschen, aber jeder könnte sich als hilfreich erweisen. Errichte Bauwerke, verstärke die Mauern, bilde Soldaten aus, aber sei auf der Hut vor den gefährlichen Feinden, die sich an den Grenzen sammeln. Nach 5 Jahren wird der König deine Erfolge überprüfen und seinem besten Gouverneur (dem Sieger) einen Preis überreichen.

Inhalt

- 1 Spielbrett: 
- 5 Provinzkarten: 
- 21 Sechsstellige Würfel: 6 x  3 x  3 x  3 x  3 x  3 x 
- 15 Spielsteine: 3 x  3 x  3 x  3 x  3 x 
- 1 Marker „Gesandter des Königs“:  20 Marker „+2“: 
- 60 Warenwürfel: 25 x  Gold 20 x  Holz 15 x  Stein
- 85 Marker „Gebäude“: 17 x  17 x  17 x 
17 x  17 x 
- 1 Jahreszeiten-Marker:  1 Jahres-Marker: 
- Karten „Feinde“ (Rückseite: römische Ziffern I - V):
 5 x  5 x  5 x  5 x  5 x
- Dieses Regelwerk.



Spielvorbereitung

Lege das Spielbrett so, dass alle Mitspieler es erreichen können. Die nummerierten Felder 1-18 in der Mitte des Spielbretts zeigen den Königshof (jeweils einen Ratgeber oder den König selbst.) Am oberen linken Rand des Spielbretts befindet sich die Heeresanzeige (Schilder), direkt darunter die 5 Felder der Zugreihenfolge (nummeriert von 1-5). Am unteren Rand angeordnet sind der Jahreszeitenkalender und rechts daneben der Jahreszähler (I-V). (Die Zahlen dort zeigen die mögliche Stärke der Feinde in diesem Jahr an.) Außen um das Brett zieht sich die Zählleiste der Siegpunkte (nummeriert von 0-59).
Lege den Jahreszeiten-Marker auf das Feld „Königliche Hilfe“ (Feld Nr. 1 des Jahreszeitenkalenders), den Jahres-Marker auf das erste Feld des

Jahreszählers (römisch I). Die weißen Würfel und die „+2“-Marker werden auf die entsprechenden Felder des Spielbretts gelegt. Der Marker „Gesandter des Königs“ wird auf das fünfte Feld des Jahreszeitenkalenders gelegt. Die Waren werden auf die ihnen zugeordneten Felder verteilt; dies ist der Warenvorrat. Immer wenn ein Spieler während des Spiels Waren erhält oder abgibt, nimmt er diese aus diesem Vorrat oder gibt sie dahin zurück. Die Waren jedes Spielers bleiben während des gesamten Spiels für alle sichtbar.
Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich: 1 Provinzkarte, 3 Würfel, 3 Spielsteine und alle 17 Gebäudemarker in seiner Farbe. Bei weniger als 5 Spielern wird das unbenutzte Spielmaterial in den

Spielkarton zurückgelegt. Jeder Spieler legt die Provinzkarte, die Gebäudemarker und die Würfel vor sich hin und stellt je 1 Spielstein auf die „0“-Felder der Heeresanzeige und der Siegpunkteleiste. Eine zufällige Spielreihenfolge zu Spielbeginn wird ermittelt und die Spielsteine jedes Spielers auf das entsprechende Feld der Zugreihenfolge gestellt. Teile die Karten entsprechend den Zahlen auf der Rückseite in 5 kleine Stapel, mische sie und ziehe von jedem Stapel eine Karte, ohne diese anzusehen. Bilde dann aus diesen 5 Karten einen Stapel in aufsteigender Reihenfolge (I oben, V unten) und lege diese mit der Vorderseite nach unten auf das achte Feld des Jahreszeitenkalenders; dies ist der „Feindesstapel“. Die restlichen 20 Karten werden in diesem Spiel nicht gebraucht und, ohne sie anzusehen, in den Spielkarton zurückgelegt.

Beispiel: Cindy, Ann, David, Brian wollen, in dieser Reihenfolge, Kingsburg spielen. Die Karten sind bereits nach den Rücken sortiert; der aus den 5 zufällig gezogenen Karten bestehende Feindesstapel liegt auf dem achten Feld des Jahreszeitenkalenders. Jetzt erhält jeder Spieler noch die Provinzkarte, Würfel und Spielmaterial in seiner Farbe. Damit sind sie bereit, das 1. Jahr zu beginnen.

Ziel des Spiels

Es gewinnt der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte (SP) besitzt. Dazu müssen die königlichen Berater beeinflusst, Gebäude errichtet und Schlachten gegen die einfallenden Feinde gewonnen werden.

So wird gespielt

Das Spiel geht über 5 Jahre. Jedes Jahr ist in 8 aufeinanderfolgende Phasen unterteilt, die immer in dieser Reihenfolge durchlaufen werden. Jede Phase besitzt ein eigenes Feld auf dem Jahreszeitenkalender. Sobald die aktuelle Phase endet, wird der Marker auf das nächste Kalenderfeld geschoben.

Die 8 Phasen stehen für die 4 Jahreszeiten eines Jahres; dazu kommt noch jeweils 1 unterschiedliches Ereignis vor der nächsten Jahreszeit. Die Phasen im Detail:

Phase 1: Königliche Hilfe

Der König unterstützt den Gouverneur, der in der Entwicklung seiner Provinz zurückliegt: Der Spieler mit den wenigsten Gebäuden würfelt mit einem zusätzlichen weißen Würfel während der nächsten Frühlingssaison (nur im Frühling, nicht im Sommer oder Herbst). Bei Gleichstand mehrerer Spieler: derjenige von ihnen mit den wenigsten Waren. Besteht zwischen mehreren Spielern Gleichstand bei Gebäuden und Waren, gibt der König jedem dieser Spieler eine (vom jeweiligen Spieler wählbare) Ware und keiner erhält einen zusätzlichen Würfel.

! Bei Spielbeginn (1. Phase, 1. Jahr) besitzt natürlich noch kein Spieler Gebäude oder Waren, so dass jeder Spieler eine von ihm gewählte Ware erhält (Keiner würfelt mit dem weißen Würfel!).

Nachdem festgestellt wurde, welcher (oder welche) Spieler die königliche Hilfe in Anspruch nehmen (und der Zuteilung der weißen Würfel bzw. zusätzlichen Waren), wird zur nächsten Phase übergegangen.

Beispiel: Im 1. Jahr darf jeder eine Ware wählen: Ann wählt 1 Holz, Brian nimmt 1 Stein, Cindy und David entscheiden sich für je 1 Gold.

Beispiel: Wir befinden uns jetzt im 3. Jahr. Ann hat 6 Gebäude und keine Waren, Brian 5 Gebäude und 2 Waren, Cindy 5 Gebäude und keine Waren, David 6 Gebäude und 1 Ware. Cindy nimmt 1 weißen Würfel aus dem Vorrat und wird ihn in der folgenden Frühlings-Phase zusammen mit ihren anderen Würfeln benutzen. Nach Ende der Frühlings-Phase wird sie den weißen Würfel in den Vorrat zurückgeben.

Phase 2: Frühling – Produktionsphase

Jede Produktionsphase besteht aus 4 aufeinander folgenden Schritten, die von allen Spielern ausgeführt werden:

- Würfeln und die Zugreihenfolge anpassen
- Die königlichen Berater beeinflussen
- Hilfe von den Beratern erhalten
- Gebäude errichten

! Bei einem 2-Spieler-Spiel gibt es zusätzliche Regeln (siehe: Spezielle Regeln für das 2-Spieler-Spiel).

a) Würfeln und die Zugreihenfolge anpassen

Alle Spieler würfeln gleichzeitig. Dabei sind die Effekte der Gebäude zu beachten (z.B. „nochmals würfeln“), die sich aus der jeweiligen Position des Spielers in der Zugreihenfolge ergeben.

Jetzt wird die Zugreihenfolge angepasst. Jeder Spieler würfelt und zählt die Augen all seiner Würfel zusammen (auch der weißen Würfel, falls vorhanden). Der Spieler mit der niedrigsten Summe wird der neue Startspieler usw. (Das bedeutet, dass der Spieler mit der höchsten Augenzahl in dieser Saison die letzte Position in der Zugreihenfolge einnimmt).

Bei Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielern behält der Spieler, dessen Spielstein bereits in der vorigen Saison den höheren Rang einnahm, diese bessere Position (Gilt auch nach dem ersten, zufälligen Aufstellen der Figuren!).

Beispiel:

Ann würfelt 1,3,5



(gesamt = 9)

Brian 4,4,5



(gesamt = 13)

Cindy 2,2,6



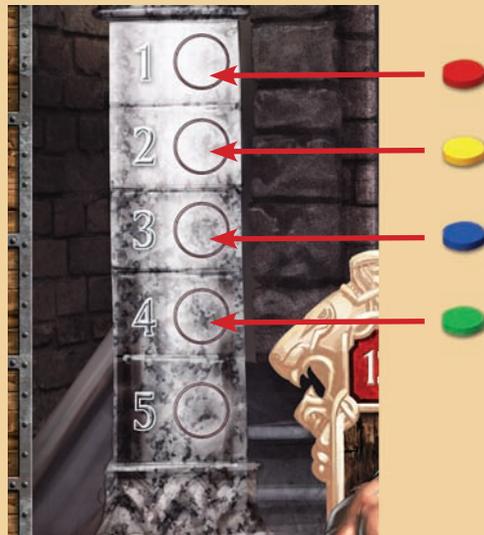
(gesamt = 10)

David 2,3,5



(gesamt = 10)

Die Zugreihenfolge sieht damit so aus: 1. Ann (niedrigste Summe), 2. Cindy (gleiche Summe wie David, aber höhere Position in der letzten Saison), 3. David und 4. Brian (höchste Summe).



b) Die königlichen Berater beeinflussen

In der gerade ermittelten Zugreihenfolge darf nun jeder Spieler versuchen, **einen** Berater zu beeinflussen oder er muss passen (Dann ist der nächste Spieler an der Reihe usw.). Nachdem der letzte Spieler der Zugreihenfolge seinen ersten Berater beeinflusst bzw. gepasst hat, versucht der erste Spieler, seinen zweiten Berater zu beeinflussen oder er muss passen usw. Wenn ein Spieler einmal passt, ist für ihn dieser Schritt zu Ende; er wird für den Rest dieses Schrittes übersprungen. Um einen Berater zu beeinflussen, setzt der Spieler einen oder mehrere seiner Würfel ein.

Die Summe der Würfelaugen muss genauso hoch sein wie der Wert des Beraters. Es zählt immer die komplette Augenzahl eines Würfels! Der Spieler legt den oder die zur Beeinflussung genutzten Würfel dann auf das Feld des Beraters.

! Pro Jahreszeit darf jeder Spieler maximal **einen** „+2“-Marker nutzen, um einer Beeinflussung genau 2 Augen hinzuzufügen. Ein Spieler darf beliebig viele „+2“-Marker besitzen.

Kein Spieler darf einen Berater beeinflussen, der in derselben Phase bereits beeinflusst wurde (Egal, ob von einem anderen Spieler oder ihm selbst). Mit anderen Worten: Jedes Feld des Königshofs kann nur mit einem Würfel bzw. einer Würfelgruppe einer Farbe belegt sein. Die einzige Ausnahme erlaubt der „Gesandte des Königs“ (siehe dort).

! Die Spieler dürfen die Berater nicht ausschließlich mit weißen Würfeln oder „+2“-Markern beeinflussen. Oder anders gesagt: Um einen Berater zu beeinflussen, muss wenigstens ein Würfel der eigenen Farbe eingesetzt werden.

Hat ein Spieler keine farbigen Würfel mehr oder kann er diese nicht mehr auf ein freies Feld legen, so muss er passen.

Sobald alle Spieler passen müssen, geht es weiter mit dem nächsten Schritt.

Beispiel:

Ann bemerkt, dass kein anderer Spieler eine „1“ gewürfelt hat, daher platziert sie ihre beiden Würfel (5-3) auf den Berater 8.



Jetzt ist Cindy dran. Sie kann ihre Würfel (2-2-6) nicht wie geplant auf den Berater 8 legen (schon von Ann beeinflusst), also legt sie 2 Würfel (2-2) auf den Berater 4.



David stellt fest, dass Ann schon ihre „3“ benutzt hat, also legt er seine Würfel (2-5) auf den Berater 7.



Jetzt ist Brian dran. Er könnte alle seine Würfel (4-4-5) auf den Berater 13 legen. Dieser würde ihm 3 Steine bescheren, aber er hat schon einen. Er kann nicht seine beiden Würfel (4-4) spielen, da Ann schon Berater 8 besetzt hat, also wählt er den Berater 9 mit seinen 2 Würfeln (4-5).



Jetzt ist wieder Ann an der Reihe. Sie hat nur noch einen Würfel (1) übrig und legt diesen daher auf den Berater 1.



Cindy hat auch einen Würfel (6) übrig und sie kann diesen auf den Berater 6 legen.



Auch David kann problemlos Berater 3 beeinflussen.



Brian kann seinen Würfel (4) nicht auf einen Berater legen, da das Feld Nr. 4 schon von Cindy belegt ist: Also muss er passen.



Kein Spieler besitzt noch einsetzbare Würfel, daher ist dieser Schritt beendet.



c) Hilfe von Beratern erhalten

Jeder Berater, in aufsteigender Reihenfolge (1 bis 18), hilft dem Spieler, der ihn mit seinen Würfeln beeinflusst hat. Liegen auf einem Beraterfeld keine Würfel, wird das Feld übersprungen.

Bietet ein Berater mehrere Möglichkeiten an Hilfen an, so darf der Spieler sich 1 (und nur eine) aussuchen.



1 HOFNARR: Erhalte 1 Siegpunkt (SP). Rücke deinen Spielstein (Siegpunkteleiste) um 1 Feld vor.



2 GUTSHERR: Nimm 1 Warenwürfel „Gold“ aus dem Vorrat.



3 BAUMEISTER: Nimm 1 Warenwürfel „Holz“ aus dem Vorrat.



4 HÄNDLER: Nimm 1 Warenwürfel „Gold“ oder „Holz“ aus dem Vorrat.



5 HAUPTMANN: Rekrutiere 1 Soldaten. Rücke deinen Spielstein (Heeresanzeige) um 1 Feld vor.



6 ALCHEMIST: Tausche 1 Ware deiner Wahl gegen 2 andere Waren deiner Wahl. (Gib z.B. 1 „Stein“ zurück und nimm dir dafür 1 „Gold“ und 1 „Holz“).



7 ASTRONOM: Nimm 1 Ware deiner Wahl **und** einen „+2“-Marker aus dem Vorrat.



8 SCHATZMEISTER: Nimm 2 Warenwürfel „Gold“ aus dem Vorrat.



9 MEISTERJÄGER: Nimm 1 Warenwürfel „Holz“ und 1 Warenwürfel „Gold“ oder 1 Warenwürfel „Holz“ und 1 Warenwürfel „Stein“ aus dem Vorrat.



10 HEERFÜHRER: Rekrutiere 2 Soldaten (Heeresanzeige anpassen) **und** sieh dir die oberste Karte des Feindesstapel an (danach zurücklegen).



11 SCHWERTSCHMIED: Nimm 1 Warenwürfel „Stein“ und 1 Warenwürfel „Holz“ oder 1 Warenwürfel „Stein“ und 1 Warenwürfel „Gold“ aus dem Vorrat



12 EDELFRAU: Nimm 2 Waren deiner Wahl **und** einen „+2“-Marker aus dem Vorrat



13 HELD: Nimm 3 Warenwürfel „Stein“ aus dem Vorrat.



14 SCHMUGGLER: Zahle 1 Siegpunkt (Siegpunkteleiste anpassen) und nimm 3 Waren deiner Wahl aus dem Vorrat.



15 ERFINDER: Nimm je 1 Warenwürfel „Gold“, „Holz“ und „Stein“ aus dem Vorrat.



16 ZAUBERER: Nimm 4 Warenwürfel „Gold“ aus dem Vorrat.



17 KÖNIGIN: Nimm 2 Waren deiner Wahl aus dem Vorrat **und** sieh dir die oberste Karte des Feindesstapel an (danach zurücklegen). Außerdem erhältst du 3 Siegpunkte (Siegpunkteleiste anpassen).



18 KÖNIG: Nimm je 1 Warenwürfel „Gold“, „Holz“ und „Stein“ aus dem Vorrat **und** rekrutiere 1 Soldaten (Heeresanzeige anpassen).

Wenn alle beeinflussten Berater ihre hilfreichen Geschenke verteilt haben, nehmen die Spieler ihre Würfel wieder an sich (Die weißen Würfel und die „+2“-Marker legt man zurück in den Vorrat.) und es geht weiter mit dem nächsten Schritt.

! Der Vorrat ist prinzipiell unbegrenzt. Sollten aber während des Spiels die Warenwürfel ausgehen, so halte man die überzähligen Waren der Spieler auf eine beliebige andere Weise fest.

Beispiel: Der Narr bringt Ann 1 SP. Sie rückt ihren Spielstein um 1 Feld vor. Es liegen keine Würfel auf dem Edelmann, also wird er ignoriert. Der Baumeister bringt David 1 Holz, das dieser aus dem Vorrat nimmt.

Händler lässt Cindy wählen, ob sie lieber 1 Gold oder 1 Holz möchte. Sie hat schon 1 Gold, also entscheidet sie sich für 1 Holz. Nachdem der Hauptmann ignoriert wurde (keine Würfel auf seinem Feld) ist es jetzt Zeit, sich um den Alchemisten zu kümmern. Cindy gibt das Holz, das sie gerade erhalten hat, zurück und erhält dafür 1 Gold und 1 Stein.

Der Astronom beschert David einen „+2“-Marker und 1 Ware seiner Wahl.

Ihre Würfel auf dem Feld des Schatzmeisters erlauben Ann, sich 2 Gold aus dem Vorrat zu nehmen und Brian wählt 1 Holz und 1 Gold. (Er hätte auch 1 Holz und 1 Stein wählen können.)

Da auf den weiteren Beraterfeldern keine Würfel liegen, nehmen die Spieler ihre Würfel wieder an sich und der Schritt ist beendet.

d) Gebäude errichten

In der Zugreihenfolge darf jetzt jeder Spieler 1 Bauaktion durchführen. (Es sei denn, er benutzt den Marker „Gesandter des Königs“, um in dieser Saison eine doppelte Bauaktion durchzuführen.) Die Baukosten lassen sich der Provinzkarte entnehmen und werden an den Vorrat gezahlt. 1 Bauaktion erlaubt dem Spieler den Bau eines Gebäudes: Der Spieler gibt die notwendige Anzahl an Materialien der geforderten Art in den Vorrat zurück und legt 1 seiner Gebäudemarker auf das Gebäude. (Es ist sehr befriedigend, damit die aufgedruckten Baukosten zu verdecken...) Hat der Spieler ein Gebäude errichtet, für das es Siegpunkte gibt, wird die Siegpunkteleiste angepasst, indem sein Spielstein entsprechend weiterschoben wird.

! Ein Spieler darf in jeder Reihe immer nur das Gebäude errichten, das dem linken Rand der Karte am nächsten ist. In anderen Worten: Ein neues Gebäude kann nur dann errichtet werden, wenn das Gebäude zu seiner Linken schon fertiggestellt wurde. In welcher Reihe der Spieler bauen möchte, darf er selbst entscheiden.

Beispiel: Die Kirche darf erst gebaut werden, wenn das Standbild und die Kapelle bereits errichtet sind.



Ab sofort profitiert der Spieler von den besonderen Fähigkeiten der errichteten Gebäude, die auf den Bauwerksfeldern angegeben sind. Und natürlich profitiert er weiterhin von allen Fähigkeiten der übrigen Gebäude derselben Reihe.

Beispiel: Ann hat 2 Gold und 1 Holz. Sie benutzt die 2 Warenwürfel „Gold“, um das Standbild zu bauen. Sie nimmt 1 ihrer runden Gebäude-Marker und legt ihn auf das entsprechende Feld. Das Standbild bringt ihr 3 SP ein, daher zieht sie ihren Spielstein auf der Siegpunkteanzeige um 3 Felder weiter.



Brian will die Kneipe bauen und zahlt 1 Gold und 1 Holz. Er legt einen Gebäude-Marker auf das entsprechende Feld, erhält aber keine SP. (Die Kneipe bringt keine SP ein.)

Cindy hat 2 Gold und 1 Stein. Ihre Wahl fällt auf den Wachturm. Sie zahlt 1 Gold und 1 Stein und erhält 1 SP.

David zahlt 2 Holz, um die Palisade zu errichten, und erhält keinen SP.

Ein oder mehrere Gebäude können in der Winterphase zerstört werden. Wenn das passiert, nimmt der betroffene Spieler die Gebäude-Marker von seiner Provinzkarte und verliert sogleich auch die damit verbundenen Siegpunkte (Siegpunkteleiste anpassen).

Nachdem jeder Spieler die Chance zu bauen oder zu passen hatte, ist der Schritt beendet.

Phase 3: Ehrung durch den König

Der König ist vom - seiner Meinung nach - besten Gouverneur begeistert: Der Spieler mit den meisten Gebäuden erhält 1 Siegpunkt (SP). Bei Gleichstand (=gleich viele Gebäude) gewährt er jedem dieser Spieler 1 SP. Nach der Anpassung der Siegpunkteleiste endet die Phase.

Phase 4: Sommer – Produktionsphase

Sie wird genauso gespielt wie der Frühling (Phase 2): würfeln, die Reihenfolge anpassen, die Berater beeinflussen, deren Hilfen erhalten und bauen.

Phase 5: Gesandter des Königs

Der König schickt einen Gesandten aus, um der Provinz zu helfen, die - seiner Meinung nach - unterentwickelt ist: Der Spieler mit den wenigsten Gebäuden erhält den Marker „Gesandter des Königs“. Bei Gleichstand erhält den Marker der Spieler von jenen, der die wenigsten Waren besitzt. Herrscht Gleichstand bei Gebäuden und Waren, wird der Marker in diesem Jahr nicht vergeben.

In einer der nächsten 3 Produktionsphasen kann der Spieler den Marker „Gesandter des Königs“ einsetzen, um eine der folgenden Aktionen durchzuführen:

- Beeinflussen eines Beraters, der bereits von ihm selbst oder einem anderen Spieler beeinflusst wurde. Der Spieler muss für die Beeinflussung trotzdem seine Würfel benutzen und die üblichen Regeln für die Beeinflussung einhalten (siehe Phase 2b). Nur in dieser Phase wird der Berater 2 Hilfen gewähren.
- Durchführen von 2 Bauaktionen statt nur einer (Produktionsphase, 4. Schritt). Der Spieler muss trotzdem die Kosten für den Bau beider Gebäude zahlen und die üblichen Regeln für das Bauen einhalten (siehe Phase 2d).

Hat ein Spieler den Marker „Gesandter des Königs“ nicht vor Beginn der 5. Phase der nächsten Runde benutzt, geht dieser ungenutzt wieder zurück in den Vorrat und wird anschließend neu an einen Spieler (möglicherweise auch an denselben Spieler) vergeben.

Nach der Vergabe (oder Nichtvergabe) des Markers „Gesandter des Königs“ endet die Phase.

Beispiel: Es ist das 2. Jahr, Phase 5: Ann besitzt 5 Gebäude und keine Waren, Brian 4 Gebäude und 2 Waren, Cindy 4 Gebäude und 1 Ware und David 4 Gebäude und keine Waren. David erhält somit den „Gesandten des Königs“. Hätte Cindy z.B. auch keine Waren gehabt, wäre dieser Marker im laufenden Jahr gar nicht vergeben worden.

Beispiel: Wir befinden uns im Schritt „Gebäude errichten“ und David hat den Marker „Gesandter des Königs“, 1 Gold und 3 Holz. Nach den Regeln darf er nur eine Bauaktion durchführen. Er nimmt aber die Hilfe des Gesandten in Anspruch (und legt ihn danach auf die entsprechende Stelle auf dem Spielbrett zurück), um 2 Bauaktionen durchzuführen. Er baut in dieser Phase sowohl die Barrikade als auch die Schmiede.

Beispiel: Wir sind im Schritt „Berater beeinflussen“ und David besitzt den Marker „Gesandten des Königs“. Er hat noch 1 Würfel (eine 3) übrig, aber Brian hat den Baumeister bereits belegt. David nutzt den Gesandten und legt seinen Würfel zu Brians Würfel auf das Baumeister-Feld. In dieser Phase wird der Baumeister sowohl Brian als auch David helfen.



Phase 6: Herbst – Produktionsphase

Sie wird genauso gespielt wie der Frühling (Phase 2): würfeln, die Reihenfolge anpassen, die Berater beeinflussen, deren Hilfen erhalten und bauen.

Phase 7: Rekrutieren der Soldaten

In der Zugreihenfolge hat nun jeder Spieler die Möglichkeit für 2 beliebige Waren 1 Soldaten rekrutieren. Für jeden angeworbenen Soldaten wird der Spielstein des Spielers in der Heeresanzeige um 1 Feld nach rechts verschoben. Ein Spieler kann in dieser Phase mehrere Soldaten anwerben, sofern er für jeden Rekruten 2 Waren zahlt. Nachdem alle Spieler die Chance hatten, Soldaten zu rekrutieren, endet die Phase.

Phase 8: Winter – Der Kampf

Der Winter ist **keine** Produktionsphase. Die Gouverneure sehen sich stattdessen einer Invasionsarmee der Feinde gegenüber. Die oberste Karte des Feindesstapels wird aufgedeckt (Jahreszeitenkalender, Feld 8): Das ist der Gegner, der momentan das Reich bedroht.

Die Zahl in der oberen linken Ecke der Karte zeigt die Stärke des derzeitigen Gegners.

Im roten Feld sind die Verluste an Waren, Gebäuden und/oder SP bei einer Niederlage verzeichnet.

Im blauen Feld ist die Kriegsbeute an Waren und/oder SP im Falle eines Sieges angegeben.



Der Jahreszähler auf dem Spielbrett zeigt die mögliche Stärke der Feinde in diesem Jahr an, damit die Spieler die kommenden Bedrohungen besser einschätzen und sich entsprechend vorbereiten können.



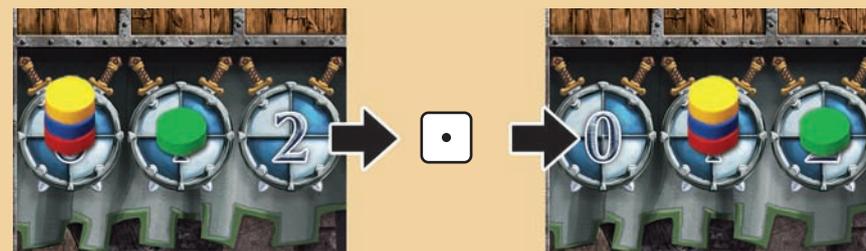
Jeder Spieler muss jetzt gegen den Feind kämpfen und wird dabei durch zusätzliche, von König Tritus entsandte Soldaten unterstützt.

Der erste Spieler in der Reihenfolge würfelt mit 1 Würfel. Die Augenzahl stellt die Anzahl der entsandten Soldaten dar, mit der der König jeden Gouverneur unterstützt. Jeder Spieler bewegt dann seinen Spielstein in der Heeresanzeige um entsprechend viele Felder weiter.

Beispiel: Ann hat Standbild, Palisade und Barrikade erbaut. Ihr Spielstein der Heeresanzeige steht auf Feld 0. Sie hat keine Waren. Brian gehören die Kneipe und der Wachturm. Er hat 1 Holz und 1 Stein und sein Spielstein steht auf Feld 1. Cindy hat Wachturm, Schmiede und Barrikade erbaut. Keine Waren und keine Soldaten. David hat Kneipe, Barrikade und Kran erbaut, besitzt 1 Holz, aber ebenfalls keine Soldaten.

Die oberste Karte des Feindesstapels wird aufgedeckt: Es ist eine Goblin-Armee (Stärke 3).

Der 1. Spieler würfelt, um die zusätzlichen Soldaten des Königs zu bestimmen. Er würfelt eine 1, also eilen nur wenige Soldaten den Spielern zu Hilfe. Jeder Spielstein der Heeresanzeige wird um 1 Feld weitergezogen (Brians Spielstein wandert auf Feld 2, alle anderen auf Feld Nr. 1).



Um das Resultat seiner Schlacht zu ermitteln, versetzt jeder Spieler seinen Spielstein auf der Heeresanzeige entsprechend den Plus- oder Minuspunkten, die ihm seine Gebäude vorschreiben. Der so ermittelte Wert ist seine derzeitige Kampfstärke. Jetzt vergleicht jeder Spieler seine Kampfstärke mit der des momentanen Feindes:

- Ist die Kampfstärke des Spielers höher als die Stärke des Feindes, so hat der Spieler die Schlacht gewonnen und erhält die Kriegsbeute, die auf der Feindeskarte angegeben ist.
- Ist die Kampfstärke des Spielers genau so hoch wie die Stärke des Feindes, konnte der Spieler die Feinde mit knapper Not zurückschlagen. Es gibt weder Verluste noch Kriegsbeute.
- Ist die Kampfstärke des Spielers kleiner als die Stärke des Feindes, hat der Spieler verloren und muss die Verluste hinnehmen, die auf der Feindeskarte angegeben sind. (Von oben nach unten: Gold, Holz, Stein, vom Spieler gewählte Waren, Gebäude und Siegpunkte) – gleich mehr dazu.

Der (oder die) Spieler mit der höchsten Kampfstärke erhält 1 Extra-Siegpunkt - aber nur, wenn er seine Schlacht auch gewonnen hat.

! Die Heeresanzeige zeigt nur Werte von 1-9, aber die endgültige Kampfstärke kann höher sein als 9. Wenn z.B. die Kampfstärke eines Spielers (nach Anrechnung aller Plus- und Minuspunkte durch seine Gebäude) 10 und die eines anderen Spielers 11 beträgt, so erhält nur letzterer den Extra-Siegpunkt.

Wenn ein Spieler die Schlacht verliert, erleidet er die Verluste, die im roten Feld der Karte aufgelistet sind:

a) Verlust an Waren

Ein Spieler, der in Folge einer verlorenen Schlacht Waren verliert, muss so viele Waren in den Vorrat zurückgeben, wie es die Feindeskarte vorschreibt. (Hat er nicht genug Waren zur Verfügung, muss er nur so viele abgeben, wie er hat, erleidet aber keine weiteren Verluste.)

b) Zerstörte Gebäude

Müssen Gebäude (eins oder mehrere) wegen einer verlorenen Schlacht zerstört werden, sind immer zuerst die Gebäude in einer Reihe betroffen, die dem rechten Rand der Karte am nächsten sind. Wenn es mehrere Gebäude in derselben Spalte gibt, werden sie von oben nach unten zerstört. Der Spieler muss den entsprechenden Gebäude-Marker entfernen und die Siegpunkteleiste entsprechend anpassen. (Er profitiert jetzt nicht mehr von den Vorteilen dieses Gebäudes - solange, bis er es wieder aufbaut). Zerstörte Gebäude können nach den üblichen Regeln (Zahlen der Baukosten) in einer späteren Produktionsphase erneut aufgebaut werden.

c) Verlust von Siegpunkten

Die Siegpunkteleiste wird angepasst, indem die Spielsteine um entsprechend viele Felder zurückgesetzt werden. Die Siegpunkte können dabei auch unter 0 sinken.

Nachdem der Ausgang der Schlachten für jeden Spieler ermittelt wurde, wird die Feindeskarte in den Spielkarton zurückgelegt. (Für den Fall, dass alle Spieler ihre Schlacht verloren haben, wird sich jetzt die königliche Armee des Problems annehmen...).

Dann gehen alle Soldaten nach Hause (alle Spielsteine der Spieler auf der Heeresanzeige werden wieder auf „0“ gestellt). Die Phase und damit auch das Jahr ist zu Ende.

Schauen wir kurz zurück auf das vorherige Kampfbeispiel und betrachten wir einmal die Ausgänge der Schlachten im Einzelnen:

Ann hat eine Kampfstärke von 3 (1 Soldat, + 1 für die Palisade, + 1 für die Barrikade, da es ein Goblinangriff ist): Das bedeutet Gleichstand. Keine Gewinne, keine Verluste. Das Gleiche gilt für Brian mit Kampfstärke 3 (2 Soldaten und 1 Wachturm).

Cindy hat eine Kampfstärke von 4 (1 Soldat sowie je +1 für ihre Gebäude: Wachturm, Schmiede und Barrikade). Sie gewinnt ihre Schlacht und erhält die Kriegsbeute, die im blauen Feld der Karte verzeichnet ist: 1 Stein.

David's Kampfstärke ist hingegen nur 2 (1 Soldat und + 1 für die Barrikade). Er verliert die Schlacht und erleidet die Verluste, die das rote Feld auf der Goblin-Karte nennt. David verliert 1 Gold - aber da er keins hat, verliert er auch nichts. Die Goblins zerstören auch eines seiner Gebäude. Er hat eins in der 2. Spalte (Kran) und zwei in der 1. Spalte (Kneipe und Barrikade). Da die Zerstörung beim Gebäude ganz rechts anfängt, wird daher der Kran zerstört. Hätte David den Markt gebaut, wäre dieser

zuerst zerstört worden (gleiche Spalte wie der Kran, aber einige Reihen darüber).



Der Spieler, der seine Schlacht mit der höchsten Kampfstärke gewonnen hat, ist Cindy. (Tatsächlich war sie die Einzige, die ihre Schlacht gewonnen hat...) Somit bekommt sie 1 Extra-SP.



Alle Spielsteine in der Heeresanzeige werden zurück auf das Feld 0 zurückgestellt.

Das laufende Jahr ist nun zu Ende: Der Jahres-Marker wird auf das nächste Jahr gestellt, der Jahreszeiten-Marker wandert zurück auf das Feld 1 „Königliche Hilfe“ und ein neues Jahr beginnt.

Ende des Jahres

Mit dem Ende der achten Phase „Winter“, endet auch das laufende Jahr. Rücke den Jahres-Marker um 1 Feld vor. Steht er bereits auf der Zahl „V“, endet das Spiel. Ansonsten fängt ein neues Jahr an. Beginne wieder mit Phase 1 des Jahreszeitenkalenders und spiele durch bis Phase 8.

Sieger des Spiels

Wer am Ende des 5. Jahres die meisten Siegpunkte hat, ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der von den betroffenen die meisten verbliebenen Waren besitzt. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnt derjenige von ihnen, der die meisten Gebäude errichtet hat. Besteht auch hier Gleichstand, teilen sie sich den Sieg.

Spezielle Regeln für das 2-Spieler-Spiel

Am Beginn jeder Produktionsphase (Phasen 2, 4 und 6) wird mit 3 Würfeln (einer nicht im Spiel befindlichen Farbe) gewürfelt. Diese werden dann auf das Beraterfeld gelegt, das der erwürfelten Augenzahl entspricht. Danach wird mit 2 Würfeln (einer weiteren, nicht benutzten Farbe) gewürfelt und diese ebenfalls auf das entsprechende Beraterfeld gelegt. Sollte dieses bereits von den zuvor benutzten Würfeln belegt sein, werden die Würfel auf 2 Beraterfelder verteilt. Zeigen beide Würfel dieselbe Augenzahl, wird 1 Würfel diesmal nicht benutzt. Diese 2 bzw. 3 Berater gelten somit für diese Phase als bereits beeinflusst. Sie können nur noch durch den Marker „Gesandter des Königs“ beeinflusst werden.

Am Ende der Produktionsphase werden alle Würfel vom Königshof entfernt, auch die zusätzlichen Würfel.

GEBÄUDE - ERLÄUTERUNGEN

Barrikade - + 0 im Kampf (+1 im Kampf gegen Goblins).

Bauernhof - Du kannst weiße Würfel nur in Verbindung mit farbigen Würfeln benutzen. WICHTIG: Denke daran, dass deine Kampfstärke in Phase 8 um 1 Punkt niedriger ist, falls du einen Bauernhof besitzt. HINWEIS: Die Anzahl an weißen Würfeln, die ein Spieler (z.B. durch Königliche Hilfe + Bauernhof) pro Jahreszeit verwenden darf, ist unbegrenzt.

Botschaft - Du erhältst ihre SP zusätzlich am Ende der Phase, in der du die Botschaft gebaut hast.

Festung - Du gewinnst den Kampf gegen 1 Feind, dessen Kriegsbeute 1 Gold ist. Du erhältst aber 1 Gold und 1 SP.

Gilde der Kaufleute - Wenn ein Spieler vor dem Würfeln vergisst, 1 Ware zu wählen, so erhält er in dieser Phase keine zusätzlichen Waren. (Schade, schade, aber persönliches Pech.)

Kaserne - Du kannst insgesamt 3 Waren zahlen und erhältst dafür 3 Soldaten (Heeresanzeige anpassen).

Kathedrale - Du erhältst 1 zusätzlichen SP für jeweils 2 Waren, die du am Ende des Spiels noch besitzt (in beliebiger Kombination).

Kirche - + 0 im Kampf (+1 im Kampf gegen Dämonen).

Kneipe - Am Ende jeder Sommer-Phase bekommt jeder Spieler, der vor Phase 5 eine Kneipe besitzt, einen „+2“-Marker. Der so erworbene Marker kann in Verbindung mit dem Rathaus benutzt werden, um in dieser Phase 1 SP zu erlangen.

Kran - Wenn du einen Kran hast, kostet dich beispielsweise der Bau eines Bauernhofs nur 1 Gold (anstatt 2 Gold), 3 Holz und 1 Stein.

Markt - Du kannst beispielsweise eine Würfelgruppe mit der Gesamtaugenanzahl von „9“ dazu benutzen, den Berater 8 ODER 10 zu beeinflussen (Berater 9 darf natürlich auch weiterhin beeinflusst werden). Lege die Würfelgruppe auf das Feld des Beraters, den du beeinflussen willst, ohne die Augenzahl zu ändern, damit klar ist, dass du in dieser Phase bereits den Markt benutzt hast. Wenn du möchtest, kannst du zusätzlich den Gebäude-Marker umdrehen, um die Benutzung anzuzeigen.

Palisaden - + 1 im Kampf (+2 beim Kampf gegen Zombies).

Rathaus - Man darf diesen Effekt nur einmal pro Jahreszeit nutzen. Du kannst weder einen „+ 2“-Marker und 1 Ware zahlen, um 2 SP zu erhalten, noch 2 Marker oder 2 Waren. Mit anderen Worten: Du kannst in jeder Phase nur 1 SP erhalten.

Ställe - Wenn du den Berater 10 beeinflusst, erhältst du 3 statt 2

Soldaten. Wenn du den Berater 5 oder den König beeinflusst, erhältst du 2 Soldaten statt einem.

Standbild und Kapelle - Du darfst die Effekte von Standbild und Kapelle in derselben Phase aktivieren, aber nur ein einziges Mal. Wenn du z.B. mit deinen 3 Würfeln und 1 weißen Würfel würfelst und das Ergebnis wäre „2-2-2-2“, darfst du - dank der Statue - 1 Würfel nochmals würfeln. (Die Kapelle hilft hier nicht, da die Gesamtaugenanzahl 8 ist). Das Resultat des neuen Wurfs wäre in diesem Beispiel eine „1“. Die Gesamtaugenanzahl beträgt jetzt „7“, daher darfst du noch einmal mit allen Würfeln würfeln (inkl. desjenigen, mit dem gerade gewürfelt wurde). Ist aber der neue Wurf erneut kleiner oder gleich „7“ oder handelt es sich wieder um 4 identische Augenzahlen, darf nicht noch einmal in dieser Phase gewürfelt werden. Du kannst die Gebäude-Marker auf dem Standbild und/oder der Kapelle umdrehen, um anzuzeigen, dass du sie in dieser Phase bereits genutzt hast.

Steinwall - Auch wenn deine Kampfstärke genau so hoch ist wie die des Feindes: Du gewinnst die Schlacht.

CREDITS

Ein Spiel von: Andrea Chiarvesio und Luca Iennaco

Grafik und Illustrationen: Mad4Gamestyle

Produktion: Silvio Negri-Clementi

In Zusammenarbeit mit: Federico Faenza

Deutsche Ausgabe:

Übersetzung: Dagmar Ziegel

Bearbeitung Erstausgabe: Gottfried Bartjes, Winfried & Reiner Heep, Mario Truant

Überarbeitung Neuauflage 2011: Heiko Eller und Carsten-Dirk Jost

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:

Heidelberger
Spieleverlag

www.heidelbaer.de



Stratelibri ist die Buch- und Spielmarke von Giochi Uniti ist © & TM 2002-2011. Kingsburg ist © & TM 2011 Giochi Uniti – Italien. Alle Rechte vorbehalten. Jede Wiedergabe des Materials, vollständig oder in Auszügen, ohne schriftliche Genehmigung ist strikt untersagt. Alle Charaktere und Fakten in diesem Spiel sind rein fiktiv. Jeder Bezug zu lebenden oder toten Personen oder zu realen Ereignissen ist rein zufällig.