



# KINGSBURG



SPIELREGEL

**K**önig Tritus hat seine vielversprechendsten Männer und Frauen in die Grenzprovinzen entsandt, um diese auszubauen und gegen nahende Feinde zu verteidigen. Ihr seid die frisch ernannten Gouverneure. Um Erfolg zu haben, müsst ihr die anderen Gouverneure ausstechen und die Berater des Königs überzeugen euch zu unterstützen. Nur einer wird am Ende zurück ins Herz des Reiches geholt und in den königlichen Beraterstand erhoben. Sammelt Ressourcen, errichtet Gebäude und stärkt eure Verteidigung. Die Zukunft von Kingsburg liegt in euren Händen!

## Spielziel

Im Spielverlauf erhalten die Spieler Siegpunkte (SP) durch die Beeinflussung von Beratern des Königs, für das Errichten von Bauwerken und für das Zurückschlagen von Feinden. Das Spiel endet nach dem fünften Jahr. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

## Die erste Partie

Falls dies eure erste Partie **Kingsburg** ist, empfehlen wir nur das **Grundspiel** zu spielen, das keine Erweiterungsmodule enthält. Es wird auf den Seiten 3–9 erklärt.

Falls ihr erfahren seid mit **Kingsburg**, ergänzt beliebige **Erweiterungsmodule**. Sie werden auf den Seiten 10–13 erklärt.

## Spielmaterial

1 Spielbrett



5 Provinztafeln (doppelseitig)



20 +2-Marker



1 Gesandter-des-Königs-Marker



1 Jahreszeitenmarker



1 Jahresmarker



1 Spielregel



6 Bonuswürfel



15 Spielerwürfel

3 für jeden Spieler

15 Spielersteine



3 für jeden Spieler

60 Waren



25 Gold

20 Holz

15 Stein

120 Besitzmarker



24 für jeden Spieler

25 Feindeskarten



5 Spielhilfen



## Erweiterungsmodule

14 Gebäudereihen



7 verschiedene je 2 Mal

24 Gouverneurskarten



29 Schicksalskarten



4 Szenarien



16 Beraterplättchen



30 Soldatenmarker



6 für jeden Spieler

1 für jeden Berater außer König und Königin

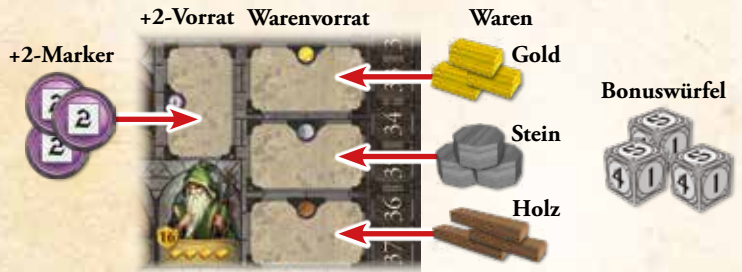
# Spielaufbau für das Grundspiel

Dies ist nur der Aufbau für das Grundspiel. Falls Erweiterungsmodule genutzt werden, müssen deren besondere Aufbaueregeln beachtet werden. Diese sind auf den Seiten 10–13 erklärt.

1. Legt das Spielbrett in die Mitte der Spielfläche. Legt den Jahreszeitenmarker auf Feld 1 der Jahreszeitenleiste. Stellt den Gesandter-des-Königs-Marker auf Feld 5 der Jahreszeitenleiste und legt den Jahresmarker auf Feld 1 der Jahresleiste.



2. Legt die +2-Marker und die Waren (Gold, Stein, Holz) auf die entsprechenden Felder des Spielbretts. Sie bilden den Vorrat. Legt die weißen Bonuswürfel daneben bereit.



3. Bildet den Feindesstapel: Sortiert die Feindeskarten nach den Zahlen auf ihrer Rückseite in 5 getrennte Stapel und mischt diese. Legt zufällig in aufsteigender Folge (V unten, I oben) je 1 Karte von jedem dieser Stapel verdeckt auf Feld 8 der Jahreszeitenleiste. Legt die restlichen Feindeskarten, ohne sie anzusehen, zurück in die Schachtel.



## Material für jeden Spieler

4. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich in seiner Farbe: 3 Würfel, 3 Spielersteine und 24 Besitzmarker. Außerdem nimmt er sich 1 Provinztafel (mit der blauen Seite nach oben) und 1 Spielhilfe. Überzähliges Spielmaterial wird in die Spielschachtel zurückgelegt.



Jeder Spieler stellt 1 seiner Spielersteine auf Feld 0 der Söldnerleiste und 1 Stein auf Feld 0 der Siegpunkteleiste. Zuletzt wird 1 Spielerstein von jedem Spieler zufällig auf ein unbesetztes Feld der Spielerreihenfolgeleiste platziert (mit Feld 1 beginnend).



## Spielablauf

Diese Regel erklärt das Grundspiel für 3 bis 5 Spieler.  
Zusätzliche Regeln für das 2-Spieler-Spiel finden sich auf Seite 9.

Das Spiel geht über 5 Spieljahre. Jedes Jahr ist in 8 Phasen unterteilt: 4 Jahreszeiten und 4 Ereignisse, die vor den Jahreszeiten eintreten. Die Phasen treten immer in der gleichen Reihenfolge ein:

1. Königliche Hilfe (Ereignis)
2. Frühling (Erste Ertragsphase)
3. Ehrung durch den König (Ereignis)
4. Sommer (Zweite Ertragsphase)
5. Gesandter des Königs (Ereignis)
6. Herbst (Dritte Ertragsphase)
7. Söldner rekrutieren (Ereignis)
8. Winter (Kampfphase)

Jede Phase hat ein eigenes Feld auf der Jahreszeitenleiste. Zum Ende jeder Phase wird der **Jahreszeitenmarker** auf das nächste Feld vorgerückt.

Die Phasen 1, 3, 5 und 7 sind spezielle **Ereignisse** wie königliche Hilfe oder Söldner rekrutieren.

Die Phasen 2, 4 und 6 sind **Ertragsphasen**. Diese sind der Hauptteil des Spiels. Alle Ertragsphasen verlaufen in den gleichen 4 Schritten mit fester Reihenfolge:

- a) Würfeln und neue Spielerreihenfolge (Würfelschritt)
- b) Berater beeinflussen (Beeinflussungsschritt)
- c) Erträge von Beratern erhalten (Ertragschritt)
- d) Gebäude errichten (Bauschritt)

Phase 8, der **Winter**, ist keine Ertragsphase. Jeden Winter kämpfen die Spieler gegen die Feinde, die auf der obersten Karte des Feindestapels angegeben sind. Abhängig vom persönlichen Kampfergebnis erhält oder verliert jeder Spieler Waren, Siegpunkte oder gar Gebäude.

Zum **Jahresende** springt der Jahreszeitenmarker wieder auf Feld 1 der Jahreszeitenleiste und der **Jahresmarker** wird 1 Jahr vorgerückt. Das Spiel endet nach dem fünften Jahr.

### Offene Informationen

Alle Waren, alle Marker und alle Gebäude jedes Spielers müssen immer offen liegen und für alle Mitspieler einsehbar sein. Genauso müssen alle geworfenen Würfel immer sichtbar sein. Außer eine Regel bestimmt etwas anderes.

## 1. Königliche Hilfe

Der König unterstützt den Gouverneur, dessen Provinz am wenigsten entwickelt ist: Der Spieler, der die wenigsten Gebäude besitzt, erhält 1 weißen Bonuswürfel für den nächsten Frühling. Nach dem Frühling muss er ihn zurücklegen.

Bei Gleichstand mehrerer Spieler erhält derjenige von ihnen, der die wenigsten Waren hat, den Bonuswürfel. Besteht weiterhin Gleichstand, hilft der König jedem dieser Spieler: Jeder von ihnen erhält 1 Ware seiner Wahl, aber keiner erhält einen Bonuswürfel.

Während des ersten Jahres erhält jeder Spieler 1 Ware, da alle Spieler gleich wenig Gebäude und Waren haben. Keiner erhält einen Bonuswürfel.

## 2. Frühling (Erste Ertragsphase)

Der Frühling, die erste Ertragsphase, wird – genauso wie Sommer und Herbst – in **4 Schritten** mit fester Reihenfolge durchgeführt:

### a) Würfeln und neue Spielerreihenfolge (Würfelschritt)

Alle Spieler würfeln gleichzeitig. Jeder würfelt alle seine Spielerwürfel und alle seine Bonuswürfel (die er durch Königliche Hilfe, Bauernhof etc. erhalten hat). Direkt danach können die Spieler in Spielerreihenfolge Effekte nutzen, um Würfelergebnisse zu ändern oder Würfel neu zu würfeln.

Danach wird die neue Spielerreihenfolge bestimmt. Sie ist abhängig von der Summe der Würfelergebnisse jedes Spielers. Der Spieler mit der **niedrigsten Summe** wird der neue **Startspieler**, der mit der zweitniedrigsten Summe wird Zweiter usw. Bei Gleichstand zwischen Spielern behalten sie ihre relative Reihenfolge. Die Spielersteine werden auf der Spielerreihenfolgeleiste entsprechend angeordnet.

### Bestimmen der Spielerreihenfolge



Die Spieler würfeln zu Beginn des Frühlings: *Ben* (5+5+6) und *Tina* (2+2+6+6) haben beide als Summe 16. *Annes* Summe ist 9 (1+3+5), *Flo* (2+3+5) hat 10. *Anne* hat die kleinste Summe, sie wird Startspieler. *Flo* wird mit 10 Zweiter. *Tina* und *Ben* haben beide 16, aber *Bens* Stein lag vorher auf einer kleineren Zahl als der von *Tina*, daher bleibt er als Dritter vor ihr. *Tina* ist als Letzte am Zug.

## b) Berater beeinflussen (Beeinflussungsschritt)

Die Spieler sind in Spielerreihenfolge am Zug. Der aktive Spieler muss einen Berater beeinflussen oder passen.

Wer 1 Mal gepasst hat, kann in dieser Ertragsphase keine Berater mehr beeinflussen.

Um einen Berater zu beeinflussen, verwendet der aktive Spieler einen oder mehrere seiner Würfel. Er legt die Würfel auf das Feld des Beraters. Die Summe der Würfel muss exakt genauso hoch sein wie der Rang des Beraters, der auf dem Schild links unter seinem Portrait angezeigt wird.



Der Rang des  
Schmugglers

Jeder Berater kann in jeder Ertragsphase nur 1 Mal beeinflusst werden. (Ausnahme: Gesandter des Königs.)

Falls der aktive Spieler keinen Würfel mehr hat oder falls er keinen Würfel regelgerecht verwenden kann (siehe rechts „Bonuswürfel und +2-Marker“), muss er passen. Sobald alle Spieler gepasst haben, endet dieser Schritt.

## Bonuswürfel und +2-Marker

Während des Spiels erhalten die Spieler +2-Marker und Bonuswürfel, die sie zu ihren Spielerwürfeln addieren können, um Berater zu beeinflussen.

Ein +2-Marker erhöht das Würfelergbnis eines Spielerwürfels um genau 2. Der +2-Marker wird neben den Würfel auf das Feld des Beraters gelegt. Jeder Spieler kann höchstens **einen** +2-Marker pro Ertragsphase verwenden.

Ein Spieler kann 1 oder mehr Bonuswürfel gemeinsam mit mindestens 1 Spielerwürfel verwenden. Die Bonuswürfel werden auf das Feld des Beraters gelegt und normal addiert.

Ein Berater kann nie nur mit Bonuswürfeln und +2-Markern beeinflusst werden. Ein Spieler muss mindestens 1 Spielerwürfel verwenden.

## Beeinflussen der königlichen Berater



- ① **Anne** (1, 3, 5) ist Erste. Sie legt ihre 3 und ihre 5 auf den Schatzmeister (Rang 8).
- ② **Flo** (2, 3, 5) merkt, dass niemand mehr eine 3 hat. Er legt seine 2 und 5 auf den Astronomen (Rang 7) und hebt seine 3 auf.
- ③ **Ben** (5, 5, 6) könnte mit seinen Würfeln den Zauberer (Rang 16) beeinflussen. Er will jedoch lieber den König (Rang 18) beeinflussen und legt daher seine 3 grünen Würfel und einen +2-Marker auf diesen.
- ④ **Tina** (2, 2, 6, 6) kann den Schatzmeister (Rang 8) nicht mehr wählen, da dort bereits **Annes** Würfel liegen. Stattdessen legt sie ihre beiden 2er auf den Händler (Rang 4).
- ⑤ Jetzt ist wieder **Anne** dran. Sie hat nur noch eine 1 und legt sie auf den Hofnarren (Rang 1).
- ⑥ **Flo** legt seine 3 wie geplant auf den Baumeister (Rang 3).
- ⑦ **Ben** hat keinen Würfel mehr. Er muss passen.
- ⑧ **Tina** legt ihre gelbe 6 und ihre weiße 6 auf die Edelfrau (Rang 12).

Niemand hat mehr einen Würfel. Dieser Schritt endet.

## c) Erträge von Beratern erhalten (Ertragsschritt)

Die Spieler erhalten Erträge von den Beratern, die sie mit ihren Würfeln beeinflusst haben. Die Berater geben ihre Erträge nur in aufsteigender Rangfolge: zuerst Rang 1, dann Rang 2 usw. bis Rang 18. Die Reihenfolge kann nicht geändert werden. Liegen auf dem Feld eines Beraters keine Würfel, wird er übersprungen.

Trennt ein **Schrägstrich (/)** mehrere Erträge voneinander, muss der Spieler 1 Option davon wählen. Gibt es verschiedene **Tauschoptionen** (Pfeile), muss der Spieler 1 davon wählen. Ein Berater tauscht nie mehrfach.

Erhält oder verliert ein Spieler **Siegpunkte**, wird der Spielerstein auf der Siegpunkteleiste entsprechend angepasst. Ein **Siegpunktsymbol** ohne Zahl steht für 1 Siegpunkt, ansonsten zeigt die Zahl auf oder vor dem Symbol die Anzahl der Siegpunkte. Ein Spieler kann Siegpunkte auch dann zahlen, wenn sein Spielerstein dadurch unter die Null rutscht oder schon dort ist. Die 59 gilt als -1, die 58 als -2 usw.

Erhält oder verliert ein Spieler **Söldner**, wird der Spielerstein auf der Söldnerleiste entsprechend angepasst.

**Waren** (Gold, Holz, Stein) und **+2-Marker** werden aus dem Vorrat genommen oder hineingelegt. Der Vorrat ist unbegrenzt.

Sobald alle Spieler alle ihre Erträge erhalten haben, nimmt jeder Spieler alle seine Spielerwürfel zurück. Verwendete +2-Marker und alle Bonuswürfel kommen zurück in den Vorrat.

Die Erträge der einzelnen Berater sind folgende:

- |                                                                                     |                                                                                     |                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
|  |  | Erhalte 1 Siegpunkt.                                                |
|  |  | Nimm 1 Gold.                                                        |
|  |  | Nimm 1 Holz.                                                        |
|  |  | Nimm 1 Gold <b>oder</b> nimm 1 Holz.                                |
|  |  | Rekrutiere 1 Söldner.                                               |
|  |  | Zahle 1 Ware deiner Wahl, um 2 verschiedene andere Waren zu nehmen. |

- |                                                                                     |                                                                                      |                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    | Nimm 1 Ware deiner Wahl <b>und</b> einen +2-Marker.                                                                                                   |
|    |    | Nimm 2 Gold.                                                                                                                                          |
|    |    | Nimm 1 Gold und 1 Holz <b>oder</b> nimm 1 Stein und 1 Holz.                                                                                           |
|    |    | Rekrutiere 2 Söldner <b>und</b> sieh geheim die oberste Karte des Feindesstapels an und lege sie verdeckt zurück.                                     |
|    |    | Nimm 1 Gold und 1 Stein <b>oder</b> nimm 1 Stein und 1 Holz.                                                                                          |
|    |    | Nimm 2 Waren deiner Wahl <b>und</b> einen +2-Marker.                                                                                                  |
|   |   | Nimm 3 Stein.                                                                                                                                         |
|  |  | Zahle 1 Siegpunkt, um 3 Waren deiner Wahl zu nehmen.                                                                                                  |
|  |  | Nimm 1 Stein <b>und</b> 1 Gold <b>und</b> 1 Holz.                                                                                                     |
|  |  | Nimm 4 Gold.                                                                                                                                          |
|  |  | Nimm 2 Waren deiner Wahl <b>und</b> erhalte 3 Siegpunkte <b>und</b> sieh geheim die oberste Karte des Feindesstapels an und lege sie verdeckt zurück. |
|  |  | Nimm 1 Gold <b>und</b> 1 Stein <b>und</b> 1 Holz <b>und</b> rekrutiere 1 Söldner.                                                                     |

## d) Gebäude errichten (Bauschritt)

In Spielerreihenfolge kann jeder Spieler 1 Gebäude errichten. Ein Spieler, der den Gesandter-des-Königs-Marker hat, kann diesen verwenden, um 2 Gebäude in 1 Spielzug zu errichten (siehe rechts Phase 5).

Der aktive Spieler zahlt alle auf seiner Provinztafel unter dem Gebäude angegebenen Waren als Baukosten in den Vorrat. Danach legt er 1 seiner Besitzmarker auf das Besitzfeld des Gebäudes. Anschließend rückt er seinen Spielerstein entsprechend der Zahl auf dem Siegpunktsymbol des Gebäudes vor.

In jeder Gebäudereihe steht immer nur 1 Gebäude zum Errichten bereit. Es ist das Gebäude, das am weitesten links liegt und keinen Besitzmarker auf sich liegen hat. Ein Spieler muss die Gebäude in einer Reihe nacheinander von links nach rechts errichten.

## Baubestimmungen

I	II	III	IV

*Anne kann 1 der rotumrandeten Gebäude errichten. Sie befinden sich entweder in Spalte I oder rechts von Gebäuden, die bereits im Besitz von Anne sind.*

Kein Spieler kann ein Gebäude, das er bereits besitzt, erneut errichten.

Solange ein Spieler ein Gebäude besitzt, profitiert er von den besonderen Effekten und Siegpunkten des Gebäudes. Weitere Erläuterungen zu Gebäuden auf Seite 14.

## Gebäude auf der Provinztafel



## Ein Gebäude errichten

*Anne hat 2 Gold und 1 Holz. Sie zahlt 2 Gold, um das Standbild zu bauen. Sie legt 1 ihrer Besitzmarker auf das Besitzfeld auf ihrer Provinztafel. Das Standbild bringt ihr 3 Siegpunkte ein: Sie schiebt ihren Spielerstein auf der Siegpunkteleiste 3 Felder vor. Jetzt kann sie in einer späteren Ertragsphase die Kapelle bauen.*

Baukosten zahlen

Besitzmarker legen



Siegpunkte abtragen

## 3. Ehrung durch den König

Der König ist begeistert: Der Spieler, der die meisten Gebäude besitzt, erhält 1 Siegpunkt. Bei Gleichstand gewährt der König jedem der betroffenen Spieler 1 Siegpunkt.

## 4. Sommer (Zweite Ertragsphase)

Der Sommer wird genauso durchgeführt wie der Frühling (die erste Ertragsphase).

## 5. Gesandter des Königs

Der König schickt einen Gesandten, um der am wenigsten entwickelten Provinz zu helfen: Der Spieler, der die wenigsten Gebäude besitzt, erhält den Gesandter-des-Königs-Marker. Bei Gleichstand erhält von den betroffenen Spielern derjenige den Marker, der die wenigsten Waren besitzt. Herrscht weiterhin Gleichstand, erhält niemand den Marker.

Der Gesandter-des-Königs-Marker kann von seinem Besitzer in einer beliebigen Ertragsphase verwendet werden, um 1 der folgenden Aktionen durchzuführen:

- 1 Berater beeinflussen, der bereits beeinflusst worden ist (egal von wem). Die Beeinflussung selbst erfolgt nach den üblichen Regeln (siehe Seite 5). Der betroffene Berater gibt für beide Beeinflussungen Erträge.
- 2 Gebäude in 1 Spielzug errichten anstatt 1. Die üblichen Regeln für das Bauen gelten für beide Gebäude (Baubestimmungen, Baukosten, Siegpunkte etc.).

Sobald ein Spieler den Gesandter-des-Königs-Marker verwendet, stellt er ihn zurück auf Feld 5 der Jahreszeitenleiste. Falls der Marker nicht verwendet wird, muss er zu Beginn von Phase 5 des nächsten Jahres zurückgestellt werden.

## 6. Herbst (Dritte Ertragsphase)

Der Herbst, die dritte Ertragsphase in jedem Jahr, wird genauso durchgeführt wie der Frühling (die erste Ertragsphase).



## 7. Söldner rekrutieren

In Spielerreihenfolge kann jeder Spieler beliebig viele Söldner rekrutieren, um sich auf den kommenden Kampf vorzubereiten. Er muss für jeden Söldner 2 beliebige Waren bezahlen, danach rückt er seinen Spielerstein für jeden rekrutierten Söldner 1 Feld auf der Söldnerleiste vor.

## 8. Winter (Kampfphase)

Der Winter ist **keine** Ertragsphase. Jeder Spieler sieht sich stattdessen einzeln einer Armee von Feinden gegenüber.

Die Kampfstärke beider Seiten wird wie folgt bestimmt:

**Söldner des Spielers:** Der Spielerstein jedes Spielers zeigt die aktuelle Anzahl seiner Söldner.

**Soldaten des Königs:** Der König entsendet jetzt Soldaten als Unterstützung für die einzelnen Gouverneure: Der Startspieler würfelt 1 weißen Würfel. Das Ergebnis zählt für alle Spieler. Jeder Spieler rückt jetzt seinen Spielerstein auf der Söldnerleiste entsprechend viele Felder vorwärts.

**Feinde:** Als nächstes wird die oberste Karte des Feindesapels aufgedeckt. Sie zeigt die Feinde, denen die Spieler in diesem Winter gegenüberstehen.

### Aufbau einer Feindeskarte



**Gebäudeeffekte:** Jeder Spieler addiert nun alle positiven und negativen Effekte von allen Gebäuden, die er besitzt, zu einer Summe. Achtung: Einige Effekte sind abhängig von

der Art der Feinde. Dann rückt er seinen Spielerstein auf der Söldnerleiste entsprechend viele Felder vorwärts (oder zurück). Das Feld der Söldnerleiste, auf dem sein Spielerstein jetzt liegt, zeigt die Kampfstärke des Spielers in diesem Winter.

### Kampfstärken-Bestimmung

#### Kampfstärke der Feinde:

- Kampfstärkewert auf der Feindeskarte des aktuellen Jahres

#### Kampfstärke eines Spielers:

- Anzahl seiner Söldner auf der Söldnerleiste
- + Anzahl der Soldaten des Königs (weißer Würfel)
- + Summe der Effekte aller seiner Gebäude (abhängig von der Art der Feinde)

Schließlich wird das **Ergebnis des Kampfes** für jeden Spieler einzeln bestimmt: Seine Kampfstärke wird mit der Kampfstärke der Feinde verglichen:

- **Sieg:** Ist die Kampfstärke des Spielers höher als die Kampfstärke der Feinde, hat der Spieler den Kampf gewonnen. Er erhält die auf der Feindeskarte angegebene **Belohnung** in Form von Waren und Siegpunkten. **Bonusbelohnung:** Falls ein Spieler siegt **und** kein anderer Spieler eine höhere Kampfstärke hat als er selbst, erhält er zusätzlich **1 Siegpunkt**.
- **Unentschieden:** Ist die Kampfstärke des Spielers genauso hoch wie die Kampfstärke der Feinde, endet der Kampf unentschieden. Es gibt weder eine Belohnung noch eine Bestrafung.
- **Niederlage:** Ist die Kampfstärke des Spielers kleiner als die Kampfstärke der Feinde, hat der Spieler verloren. Er erleidet die auf der Feindeskarte angegebene **Bestrafung** in Form von Verlust von Waren, Gebäuden und/oder Siegpunkten.

### Bestrafungsarten bei einer Niederlage

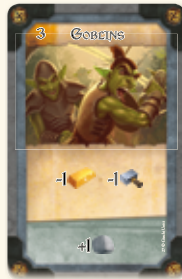
- **Verlust von Waren:** Der Spieler legt die angegebenen Waren in den Vorrat zurück. Falls er nicht genügend Waren hat, verliert er nur so viele, wie er hat.
- **Verlust von Gebäuden:** Der Spieler entfernt seinen am weitesten rechts liegenden **Besitzmarker** von seiner Provinztafel. Falls er mehrere Besitzmarker in der gleichen Spalte hat, muss er den obersten zuerst entfernen. Der Spieler verliert dadurch sofort alle **Effekte** des Gebäudes **und** die zugehörigen **Siegpunkte**. Der Spieler kann das Gebäude in einer späteren Ertragsphase erneut errichten.
- **Verlust von Siegpunkten:** Der Spieler zieht seinen Spielerstein auf der Siegpunkteleiste entsprechend zurück.



## Einen Kampf abwickeln

Die Spieler decken die oberste Karte vom Feindesstapel auf: Es ist eine Armee von Goblins mit Stärke 4.

**Annes** Kampfstärke ist 4 (1 Söldner + 1 Soldat + 1 durch ihre Palisaden + 1 durch ihre Barrikade gegen Goblins). Der Kampf endet unentschieden: **Anne** erhält keine Belohnung oder Bestrafung.



**Bens** Kampfstärke ist auch 4 (2 Söldner + 1 Soldat + 1 durch seinen Wachturm). Der Kampf endet unentschieden: **Ben** erhält keine Belohnung oder Bestrafung.

**Tinas** Kampfstärke ist 5 (1 Söldner + 1 Soldat + 1 von ihrem Wachturm + 1 von ihrer Schmiede + 1 von ihrer Barrikade). **Tina** siegt und erhält 1 Stein als Belohnung. Weil sie außerdem die höchste Kampfstärke hat, erhält sie 1 Siegpunkt, den sie auf der Siegpunkteleiste abträgt.

**Flos** Kampfstärke ist 3 (0 Söldner + 1 Soldat + 1 von seiner Barrikade gegen Goblins + 1 von seinem Wachturm). Er verliert und wird bestraft: Er muss zum einen 2 Gold abgeben, doch da er kein Gold besitzt, gibt er nichts ab. Zum anderen verliert er 1 Gebäude. **Flo** hat 5 Gebäude: Kneipe, Markt, Wachturm, Barrikade und Kran. Markt und Kran liegen am weitesten rechts (in Spalte II). Von diesen liegt der Markt weiter oben, also muss **Flo** seinen Besitzmarker vom Markt entfernen; dabei verliert er 1 Siegpunkt.



**Ende des Winters:** Sobald alle Kämpfe und ihre Ergebnisse abgehandelt sind, wird die Feindeskarte des aktuellen Jahres zurück in die Schachtel gelegt. Außerdem werden alle **Spielersteine auf der Söldnerleiste auf Feld 0** zurückgesetzt.

## Ende des Jahres

Mit dem Winter endet auch das Jahr. Falls es Jahr V ist, endet das Spiel. Ansonsten wird der Jahresmarker auf das nächste Jahr vorgerückt und der Jahreszeitenmarker wird auf Feld 1 der Jahreszeitenleiste platziert: Ein neues Jahr beginnt.

## Sieger des Spiels

Wer am Ende von Jahr V die meisten **Siegpunkte** hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt derjenige von den Betroffenen, der die meisten **Waren** besitzt. Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnt derjenige von ihnen, der die meisten **Gebäude** besitzt. Besteht auch jetzt Gleichstand, teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg.

## Regeln für 2-Spieler-Spiele

Mit 2 Spielern wird das Spiel wie üblich gespielt. Es finden nur 2 zusätzliche Schritte zu Beginn jeder Ertragsphase statt:

- Zuerst werden **3 Spielerwürfel** einer nicht genutzten Farbe gewürfelt. Diese werden auf das Beraterfeld gelegt, das ihrer Gesamtsumme entspricht.
- Danach werden **2 Spielerwürfel** einer anderen nicht genutzten Farbe gewürfelt. Diese werden ebenfalls auf das Beraterfeld gelegt, das ihrer Summe entspricht. Sollte dieses Feld vom ersten Wurf belegt sein, werden die beiden Würfel auf die 2 Beraterfelder gelegt, die ihren einzelnen Zahlen entsprechen. Zeigen beide Würfel dieselbe Zahl, wird 1 Würfel beiseitegelegt.

Die 2 bzw. 3 Berater, auf denen jetzt Würfel liegen, gelten in dieser Ertragsphase als beeinflusst. Sie können nur mit dem Gesandter-des-Königs-Marker beeinflusst werden. Am Ende jeder Ertragsphase werden – wie üblich – alle Würfel entfernt.

## Material-Beschränkungen

Falls ein Spieler Waren oder +2-Marker erhält oder zahlen muss, nimm er sie aus dem Vorrat oder legt sie dorthin zurück. Der Vorrat ist unbeschränkt. Falls der Vorrat leer ist, nutzt er etwas Vergleichbares. Es gibt auch keine Beschränkung der Waren und Marker im Besitz eines Spielers.

## Und jetzt?

Nach dem Lesen der Grundspielregel kann jetzt die erste Partie **Kingsburg** beginnen. Falls noch Fragen auftauchen sollten, gibt es weitere Erläuterungen auf Seite 14–15.

Das Grundspiel bietet bereits eine Menge Möglichkeiten, falls noch mehr gewünscht ist, können beliebige Erweiterungsmodule ergänzt werden. Die genauen Anleitungen zu den einzelnen Modulen finden sich auf den Seiten 10–13.

## Erweiterungsmodul und Szenarien

Dieser Teil der Regeln erklärt, wie die 6 Erweiterungsmodul von **Kingsburg** verwendet werden.

Generell gilt:

- Jedes Modul kann einzeln oder in Kombination mit beliebigen anderen Modulen genutzt werden.
- Falls mehrere Module gleichzeitig genutzt werden, sollten sie in aufsteigender Ordnung aufgebaut werden.

Außerdem gibt es jetzt erstmals in gedruckter Form 4 Szenarien, die das Spielgefühl von Grund auf ändern:

### Die Szenarien

Vor dem Spiel-aufbau entscheiden die Spieler gemeinsam, ob sie ein Szenario verwenden wollen. Sie können dieses zufällig oder bewusst wählen. Die Szenarieregeln auf dem jeweiligen Blatt erweitern oder ersetzen die üblichen Regeln. Falls nicht anders angegeben, kann jedes Szenario mit jedem Erweiterungsmodul kombiniert werden.



### Modul 1: Mehr Gebäude

Modul 1 vergrößert die Auswahl von Gebäuden, die jeder Spieler errichten kann.

#### Spiel-aufbau

Jeder Spieler verwendet anstatt der blauen Seite seiner Provinztafel die rote Seite mit mehr Gebäudereihen.



### Im Spielverlauf

Jeder Spieler hat jetzt 7 Gebäudereihen (A–G) zur Auswahl anstatt 5 Reihen (B–F). Alle Regeln für das Errichten von Gebäuden und den Verlust von Gebäuden bleiben gleich. Siehe auch Erläuterungen zu den Gebäuden auf den Seiten 14–15.

### Modul 2: Neue Gebäudereihen

Dieses Modul bietet neue Gebäudereihen, von denen jede eine ganze Gebäudereihe auf einer Provinztafel ersetzt.

#### Spiel-aufbau

Nach dem Spiel-aufbau, bevor das Spiel beginnt, werden alle 14 Gebäudereihen verdeckt gemischt. Falls Modul 2 ohne Modul 1 verwendet wird, werden vorher alle A und G Reihen entfernt.

Jeder Spieler erhält zufällig 2 Reihen. Nun muss sich jeder Spieler entscheiden, ob er beide, eine oder keine davon verwendet. Falls ein Spieler 2 gleiche Gebäudereihen hat, kann er eine davon gegen eine andere zufällige Reihe austauschen.

#### Neue Gebäudereihe B



Jeder Spieler legt seine ausgewählten Reihen auf die entsprechenden Reihen seiner Provinztafel, die den gleichen Buchstaben (A–G) zeigen. Unbenutzte Reihen werden zurück in die Schachtel gelegt.

### Im Spielverlauf

Jeder Spieler hat jetzt bis zu 8 individuelle Gebäude zur Verfügung. Alle Regeln für das Errichten von Gebäuden und bei Verlust von Gebäuden bleiben gleich. Siehe auch Erläuterungen zu den Gebäuden auf den Seiten 14–15.

#### Auswahlvariante

Statt die Gebäudereihen zufällig zu verteilen, können sie auch wie folgt ausgewählt werden: Der Startspieler sucht sich 1 Reihe aus allen Reihen aus. Dann sucht der nächste Spieler im Uhrzeigersinn sich ebenfalls 1 Reihe aus und so weiter.

Nachdem sich jeder Spieler 1 Reihe ausgesucht hat, geht es in umgekehrter Reihenfolge weiter. Der Spieler, der zuvor als letzter eine Reihe ausgewählt hat, wählt als erster seine zweite Reihe aus. Danach geht es gegen den Uhrzeigersinn weiter, bis jeder Spieler 2 Reihen ausgewählt hat.

Nun entscheidet jeder Spieler, ob er beide, eine oder keine der Gebäudereihen nutzen möchte, die er ausgesucht hat. Unbenutzte Reihen werden zurück in die Schachtel gelegt.

## Modul 3: Gouverneurskarten

Dieses Modul bietet Gouverneurskarten. Jede verleiht dem Spieler eine einzigartige Fähigkeit, die er während des Spiels nutzen kann.

### Spielaufbau

Nach dem Spielaufbau, bevor das Spiel beginnt, werden die Gouverneurskarten verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält zufällig 3 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten werden zurück in die Schachtel gelegt. Jeder Spieler sucht sich nun 1 dieser 3 Karten aus, legt diese verdeckt vor sich ab und legt die restlichen 2 Karten zurück in die Spielschachtel.

#### 3 Gouverneurskarten zur Auswahl



Sobald alle Spieler sich eine Karte ausgesucht haben, werden die ausgewählten Karten aller Spieler aufgedeckt und vorgelesen. Jede Gouverneurskarte verleiht dem Spieler, der sie besitzt, besondere Möglichkeiten.

### Im Spielverlauf

Im Allgemeinen sind Fähigkeiten von Gouverneuren **optional**, außer sie beschreiben eine Beschränkung wie z. B. „Du erhältst keine ...“.

Die meisten Fähigkeiten von Gouverneuren können nur 1 Mal pro Phase verwendet werden, andere Effekte können 1 Mal pro Jahr verwendet werden und manche nur 1 Mal zu Beginn des Spiels oder am Ende.

Nur falls eine Fähigkeit von einem Gouverneur besagt, dass sie „Jedes Mal wenn ...“ verwendet werden kann, kann sie mehrfach verwendet werden. Dies gilt für den Steuereintreiber, den Zimmermann und einen Effekt des Bildhauers.

Manche Fähigkeiten von Gouverneuren können nur unter bestimmten Bedingungen verwendet werden. Wenn die Bedingungen nicht erfüllt sind, können die Fähigkeiten nicht verwendet werden.

Manche Gouverneure, wie das Burgfräulein und der Zimmermann, haben mehrere Fähigkeiten. Diese Fähigkeiten sind unabhängig voneinander und können zu verschiedenen Zeitpunkten im Spiel genutzt werden.

Kampfstärkeeffekte von Gouverneuren werden wie Gebäudeeffekte behandelt, sie gelten nicht als Söldner.

Siehe auch Erläuterungen zu den Gouverneuren auf Seite 15.

## Modul 4: Schicksalskarten

Dieses Modul bietet Schicksalskarten, deren Effekt jeweils 1 Jahr andauert.

### Spielaufbau

Nach dem Spielaufbau, bevor das Spiel beginnt, werden alle Schicksalskarten gemischt und als verdeckter Stapel neben Feld 1 der Jahreszeitenleiste bereitgelegt.

### Im Spielverlauf

Jedes Jahr zu Beginn von Phase 1 wird die oberste Karte des Schicksalsstapels aufgedeckt und laut vorgelesen.



Der Effekt der Karte tritt sofort in Kraft und dauert das ganze Jahr an. Zum Ende des Jahres wird die Karte entfernt.

Schicksalskarten sind zwingend, außer sie geben etwas anderes an wie „Jeder Spieler kann ...“.

Siehe auch Erläuterungen zu den Schicksalskarten auf Seite 15.

## Modul 5: Soldatenmarker

Dieses Modul bietet Soldatenmarker, die den Würfelwurf zur Bestimmung der Stärke der Unterstützung des Königs in Kampfphasen ersetzen.

### Spielaufbau

Jeder Spieler nimmt sich die 6 Soldatenmarker in seiner Farbe mit den Zahlen 0, 1, 1, 2, 3 und 4.



### Im Spielverlauf

Während Phase 8 (Winter) wird kein weißer Würfel für die Unterstützung gewürfelt. Stattdessen wählt jeder Spieler, bevor die Feindeskarte aufgedeckt wird, geheim einen seiner Marker aus und legt ihn verdeckt vor sich ab.

Sobald alle Spieler damit fertig sind, werden die Marker aufgedeckt und jeder Spieler erhält so viele Soldaten als Unterstützung, wie es die Zahl auf seinem ausgewählten Marker angibt. Alle verwendeten Marker werden in die Schachtel zurückgelegt und stehen nicht mehr zur Verfügung.

### Spielende

Am Spielende erhält jeder Spieler so viele Siegpunkte, wie die Zahl auf seinem letzten verbliebenen Soldatenmarker angibt.

## Modul 6: Neue Erträge von Beratern

Dieses Modul bietet Beraterplättchen, welche die Erträge der Berater mit den Rängen 1 bis 16 im Spielverlauf ändern.



### Spielaufbau

Nach dem Spielaufbau, bevor das Spiel beginnt, werden alle Beraterplättchen gemischt und verdeckt neben dem Spielbrett bereitgelegt.

### Im Spielverlauf

Zu Beginn jeder Ertragsphase (Frühling, Sommer, Herbst) zieht der aktuelle Startspieler zufällig ein Beraterplättchen und legt es offen auf das Feld des entsprechenden Beraters (gleicher Rang). Hierdurch ändern sich die Erträge dieses Beraters für den Rest des Spiels.

Die neuen Erträge der betroffenen Berater sind folgende:



1

#### Hofnarr



Erhalte die Erträge des Beraters mit dem niedrigsten Rang, der nicht beeinflusst wurde.



2

#### Gutsherr



Nimm zwei +2-Marker **oder** zahle einen +2-Marker, um 1 Gold zu erhalten und 1 Söldner zu rekrutieren.



3

#### Baumeister



Nimm 1 Ware, die dein linker Nachbar auswählt.



4

#### Händler



Nimm 1 Ware deiner Wahl von diesem Plättchen.

Wenn dieses Plättchen gezogen wird und sobald keine Ware mehr darauf liegt, wird je 1 Gold, 1 Holz und 1 Stein aus dem Vorrat auf dieses Plättchen gelegt.

Falls mehrere Spieler diesen Berater in derselben Ertragsphase beeinflussen (z. B. durch den Gesandten des Königs), wählen sie die Waren in aktueller Spielerreihenfolge.



5

#### Hauptmann



Nimm 1 Ware von diesem Plättchen.

Wenn dieses Plättchen gezogen wird und sobald keine Ware mehr

darauf liegt, wird 1 zufällige Ware auf das Plättchen gelegt. Wirf dafür 1 weißen Würfel: Bei einer 1–2 lege 1 Gold, bei 3–4 lege 1 Holz und bei 5–6 lege 1 Stein auf das Plättchen.

Falls mehrere Spieler diesen Berater in derselben Ertragsphase beeinflussen (z. B. durch den Gesandten des Königs), erhalten sie jeweils 1 Ware in aktueller Spielerreihenfolge.



6

#### Alchemist



Zahle 1 Ware deiner Wahl, um 1 Söldner zu rekrutieren und 1 Siegpunkt zu erhalten **oder** zahle 1 Siegpunkt, um 1 Söldner zu rekrutieren und 1 Ware zu erhalten **oder** zahle 1 Söldner, um 1 Siegpunkt und 1 Ware zu erhalten.

Ware und Söldner müssen zur Bezahlung vorhanden sein. Nur Siegpunkte können auch dann bezahlt werden, wenn man keine hat, indem man seinen Spielerstein auf der Siegpunkteleiste rückwärts über die Null hinaus zieht.



7

#### Astronom



Wähle 1 anderen Spieler, der 1 Ware seiner Wahl aus dem Vorrat erhält. Nimm danach 2 Waren derselben Art aus dem Vorrat.



8

#### Schatzmeister



Nimm 1 Ware, die dein linker Nachbar auswählt, **und** nimm 1 Ware, die dein rechter Nachbar auswählt. In einem 2-Spieler-Spiel wählt der Gegner beide Waren.



9

#### Meisterjäger



Wähle 2 verschiedene Erträge aus folgenden 4 Optionen:

- Nimm 1 Gold.
- Nimm 1 Holz.
- Nimm 1 Stein.
- Rekrutiere 1 Söldner **und** nimm einen +2-Marker.



10

#### Heerführer



Nimm 2 Gold **oder** nimm 2 Holz **oder** nimm 2 Stein.



11

**Schwertschmied**

Nimm 1 Stein **und** rekrutiere 1 Söldner **und** erhalte 1 Siegpunkt.

Falls du die **wenigsten Waren** hast (auch bei Gleichstand), kannst du auf 1 Söldner **oder** 1 Siegpunkt verzichten (aber nicht auf beide), um 1 weiteren Stein zu nehmen.

Falls du die **wenigsten Söldner** hast (auch bei Gleichstand), kannst du auf 1 Stein **oder** 1 Siegpunkt verzichten (aber nicht auf beide), um 1 weiteren Söldner zu rekrutieren.

Falls du die **wenigsten Siegpunkte** hast (auch bei Gleichstand), kannst du auf 1 Stein **oder** 1 Söldner verzichten (aber nicht auf beide), um 1 weiteren Siegpunkt zu erhalten.

Falls du mehrere Bedingungen erfüllst, kannst du nur eine Option wählen. Jede Option kann nur 1 Mal verwendet werden.



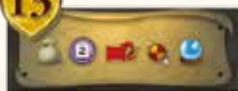
12

**Edelfrau**

Nimm 3 Gold **und** jeder andere Spieler erhält 1 SP **oder** erhalte 3 Siegpunkte **und** jeder andere Spieler erhält 1 Gold.



13

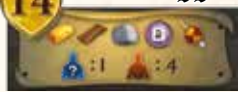
**Held**

Nimm 3 Waren **und** 1 +2-Marker **und** erhalte 1 Siegpunkt **und** rekrutiere

1 Söldner **und** sieh geheim die oberste Karte des Feindestapels an und lege sie verdeckt zurück.



14

**Schmuggler**

Es gibt 5 Erträge:  
1 Gold **und** 1 Holz **und** 1 Stein **und** 1 +2-Marker **und** 1 Söldner rekrutieren.

Wähle 1 anderen Spieler, dieser nimmt sich 1 von den 5 Erträgen nach seiner Wahl. Du erhältst die anderen 4 Erträge.



15

**Erfinder**

Nimm 2 Gold **und** 2 Holz **und** 2 Stein. Behalte davon 4 Waren und gib die

restlichen 2 Waren an 1 oder 2 andere Spieler deiner Wahl.



16

**Zauberer**

Erhalte 5 Siegpunkte.

**Variante - Zurück zu alten Zeiten**

Wenn die Spieler mit allen Beraterplättchen vertraut sind, können sie folgende Variante ausprobieren:

Nach dem Spielaufbau, bevor das Spiel beginnt, werden alle 14 Beraterplättchen auf die entsprechenden Berater gelegt.

Zum Ende jeder Ertragsphase (Frühling, Sommer, Herbst) wird immer 1 Beraterplättchen entfernt. Es ist das Plättchen des ranghöchsten Beraters mit einem Beraterplättchen, der in dieser Phase beeinflusst wurde. Falls kein Berater mit einem Plättchen beeinflusst wurde, wird stattdessen das Beraterplättchen mit dem niedrigsten Rang, das noch im Spiel ist, entfernt.

**Credits**

**Ein Spiel von:** Andrea Chiarvesio und Luca Iennaco

**Illustrationen:** Roberto Pitturru und Davide Corsi

**Grafik:** Mario Barbati

**Produktion:** Giuliana Santamaria

**Spielerster:** Alessandro Prete, Alberto Bertinetti, Antonio Borrelli, Andrea Ligabue, Andrea Vigiak, Alessandro Stanchi, Paolo Ruffo, Marco Legato, Gianfranco Buccoliero und Federico Faenza, Luke's Knights (Alberto Tonda, Filippo Pusset, Mauro Adriano, Fabio Piccione, Enrico Torazza, Davide Vietti, Chiara Steila und Andrea Senor), das Counter Spielerster-Team (Carola Bambi, Michele Bernardi, Valeria Bottiglieri, Kelly Stocco, Luca Tagliagambe, Silvio Negri-Clementi), die Gruppe GiocaTorino, IDG, ILSA, giochidatavolo.net, Gilda del Grifone und Terre Selvagge

**Deutsche Ausgabe**

**Redaktion:** Sven Biberstein und Roland Goslar

**Übersetzung:** Dagmar Ziegel und Ferdinand Köther

**Grafische Bearbeitung und Layout:** Annika Brüning und Sabine Machaczek

**Produktionsmanagement:** Heiko Eller

**Unter Mitarbeit von:** Stefan Aushill, Birte Bärmann, Benjamin Fischer und Jasmin Ickes

Kingsburg Second Edition™ & © 2016 Giochi Uniti. All rights reserved. Kingsburg Second Edition is licensed by Stratelibri srl under permission of Giochi Uniti srl. German version published by Asmodee GmbH.

Alle Charaktere und Fakten in diesem Spiel sind rein fiktiv. Jeder Bezug zu lebenden oder toten Personen oder zu realen Ereignissen ist rein zufällig.



Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch:



**Asmodee**  
Friedrichstraße 47  
45128 Essen  
www.asmodee.com  
service@asmodee.com

## Erläuterungen

### Allgemein zum Spiel

- Spieler können **negative Siegpunkte** haben. Diese werden angezeigt, indem der Spielerstein rückwärts über Feld 0 auf der Siegpunkteleiste hinaus gezogen wird. Feld 59 zählt als Feld -1, Feld 58 als Feld -2, und so weiter.
- Die Anzahl an weißen Bonuswürfeln, die ein Spieler in einer Ertragsphase würfeln darf, ist nicht begrenzt.
- Falls ein Spieler **Bonuswürfel** hat, kann er sie zu Spielerwürfeln addieren, um 1 Berater zu beeinflussen. Ohne **Spilerwürfel** kann ein Bonuswürfel nie 1 Berater beeinflussen.
- **Kampfstärkeeffekte** (+1, +2, +3 oder -1) werden erst auf der Söldnerleiste angepasst, nachdem in **Phase 8: Winter** die Anzahl Söldner und die Anzahl Soldaten angepasst wurden. Niemals vorher. Diese Effekte gelten nicht als Söldner.
- Falls die **Reihenfolge von Effekten/Aktionen** wichtig und nicht anders bestimmt ist, werden sie in Spielerreihenfolge abgehandelt.
- Falls Effekte von Gouverneurskarten und Gebäuden eines Spielers im selben Moment eintreten, wählt der Spieler die Reihenfolge. Nach dem Ausführen jedes Effekts wird geprüft, ob die anderen Effekte noch eintreten und/oder ob Bedingungen für weitere Effekte nun erfüllt sind.
- Effekte, die abhängig von Würfelergebnissen sind und keine Würfel verändern, können erst verwendet werden, nachdem alle Effekte, die Würfelergebnisse ändern, durchgeführt worden sind (z. B. **Greifenfarm** erst nach **Kapelle**).

### Gebäude

#### Allgemein zu Gebäuden

- Gebäudeeffekte sind **optional**, außer sie bestimmen eine Bestrafung (wie „-1 Kampfstärke“) oder eine Einschränkung („du **musst** ...“, „du **kannst nicht** ...“ usw.).
- Die meisten Gebäudeeffekte können nur **1 Mal in einer Phase** verwendet werden (z. B. **Sägemühle**, **Steinbruch** und **Goldschmiede**). Das gilt auch für Effekte, die „zu Beginn des ...“ oder „am Ende des ...“ eintreten, und es gilt für **Kampfstärkeeffekte** wie „+1 Kampfstärke“. Falls ein Spieler einen 1-Mal-Gebäudeeffekt verwendet, kann er seinen **Besitzmarker umdrehen**, um anzuzeigen, dass er ihn in der aktuellen Phase bereits verwendet hat.
- Manche Gebäudeeffekte können nur **1 Mal im Spiel** verwendet werden („Am Ende des Spiels ...“) oder sie haben **dauerhafte Effekte** wie **Münzstätte** oder **Dom**.
- Andere Gebäudeeffekte können **mehrfach in einer Phase** verwendet werden. Sie beginnen mit Worten wie „Immer wenn ...“ oder „Jedes Mal wenn ...“. Dies sind z. B. **Gilde der Architekten**, **Kaserne**, **Kran**, **Rekrutierungsstelle**, **Ställe** oder **Tischlerei**.

- Manche Gebäude haben **mehrere Effekte** wie **Bauernhof** oder **Festung**. Diese Effekte sind unabhängig voneinander und können zu verschiedenen Zeitpunkten im Spiel verwendet werden.
- Manche Gebäudeeffekte sind abhängig von Bedingungen, die erfüllt sein müssen. Falls eine Bedingung nicht erfüllt ist, tritt der Effekt nicht ein.
- Gebäudeeffekte, die „am Ende einer Ertragsphase“ eintreten, können bereits in der Ertragsphase verwendet werden, in der das Gebäude errichtet wurde (z. B. **Gasthaus** am Ende des Sommers).

#### Zu speziellen Gebäuden

**Abtei:** +2-Marker sind keine Ware und verhindern nicht, dass du 1 SP erhältst.

**Altar:** Der Bonuswürfel zählt zu deinen Würfeln.

**Geheimversteck:** Wenn du bei einer Niederlage ein Gebäude verlierst, verhindert das Geheimversteck nicht, dass du die Siegpunkte verlierst, die auf dem Gebäude für das Errichten des Gebäudes angegeben sind.

**Gasthaus:** Der Effekt des Gasthauses ist nicht optional: Du musst – wenn möglich – 1 Söldner abgeben.

**Gilde der Architekten:** Du erhältst keinen Bonus-SP für das Errichten der Gilde selbst. Bonus-SP gehen nie verloren, falls ein anderes Gebäude oder die Gilde selbst verloren geht. Für die „kostenlosen Gebäude“ des Magiers gibt die Gilde keine Bonus-SP. Für den Spielendeffekt muss die Gilde im Besitz des Spielers sein.

**Gilde der Kaufleute:** Falls du vor dem Würfeln vergisst, 1 Ware zu nehmen, erhältst du in dieser Ertragsphase keine zusätzliche Ware.

**Greifenfarm:** Der Bonuswürfel zählt zu deinen Würfeln.

**Kapelle:** Du kannst Kapelle und **Standbild** in derselben Ertragsphase verwenden, aber beide jeweils nur 1 Mal. Falls du z. B. mit 3 Spielerwürfeln und 1 Bonuswürfel als Ergebnis 2, 2, 2, 2 wirfst, kannst du mit dem Standbild 1 Würfel neu werfen. (Die Kapelle hilft nicht, da die Summe 8 ist.) Falls der neugeworfene Würfel eine 1 zeigt, ist die Summe jetzt 7. Daher kannst du jetzt die Kapelle verwenden, um alle 4 Würfel neu zu werfen. Ist die neue Summe erneut kleiner oder gleich 7 oder sind alle Zahlen gleich, kannst du weder Kapelle noch Standbild ein zweites Mal verwenden.

**Kaserne:** Du kannst den Gebäudeeffekt beliebig oft verwenden.

**Kneipe:** Ein Spieler kann einen +2-Marker, den er in der Kneipe erhält, schon im selben Sommer im **Rathaus** zum Bezahlen nutzen.

**Kran:** Falls du einen Kran besitzt, kostet dich z. B. das Errichten eines Bauernhofs nur 1 Gold (anstatt 2 Gold) und 3 Holz und 1 Stein.

**Markt:** Falls du den Markt besitzt, kannst du z. B. mit der Würfelsumme 9 außer dem Meisterjäger (Rang 9) auch den Schatzmeister (Rang 8) oder den Heerführer (Rang 10) be-

einflussen. Falls du den Markt verwendest, legst du die Würfel unverändert auf das Feld des Beraters, den du beeinflussen willst, damit sichtbar ist, dass du den Markt genutzt hast.

**Mauer mit Katapulten:** Du musst nicht 1 Stein zahlen, um bei Unentschieden einen Kampf zu gewinnen.

**Militärakademie:** Bei Verwendung von **Modul 1: Mehr Gebäude** und **Modul 5: Soldatenmarker:** Teile das Ergebnis des Würfels, den du für die Militärakademie geworfen hast, durch 2 (abgerundet).

**Provisorische Verteidigung:** Die Provisorische Verteidigung kann gegen Feinde verwendet werden, deren Kampfstärke höchstens 5 beträgt. Hierfür zählt nur die Zahl auf der Feindeskarte vom Feindesstapel. Alle Modifikatoren werden beim Auslösen des Effekts ignoriert (z. B. die Schicksalskarten **Grüne Macht** oder **Ruhelose Feinde**).

**Rathaus:** Du kannst das Rathaus **nur 1 Mal je Ertragsphase verwenden. Du kannst weder einen +2-Marker und 1 Ware zahlen** noch zwei +2-Marker noch 2 Waren, um 2 Siegpunkte zu erhalten. Du erhältst höchstens 1 SP.

**Reisender Markt:** Du kannst Reisender Markt verwenden, um die Gouverneurskarte **Politiker** zu beeinflussen, aber nur das Feld mit Rang 5.

**Schule:** Die Schule wird am Ende von Phase 7 verwendet. Söldner, die in derselben Phase rekrutiert wurden, zählen mit.

**Ställe:** Falls du den Heerführer (Rang 10) beeinflusst, erhältst du 3 Söldner statt 2. Wenn du den Händler (Rang 5) oder den König (Rang 18) beeinflusst, erhältst du jeweils 2 Söldner statt 1.

**Standbild:** Du kannst Standbild und **Kapelle** in derselben Ertragsphase verwenden, aber beide jeweils nur 1 Mal. Siehe auch das Beispiel unter Kapelle auf Seite 14.

**Universität:** Der Bonuswürfel zählt zu deinen Würfeln.

## Gouverneurskarten

**Architekt:** Du kontrollierst die Anzahl der Gebäude aller Spieler, direkt bevor du an der Reihe bist, ein Gebäude zu errichten.

**Minenvorarbeiter, Zimmermannsmeister, Bildhauer:** Ein Spieler mit einer dieser Gouverneurskarten erhält die Waren auch am Ende von Jahr V. Er kann sie für zusätzliche SP von der Kathedrale verwenden.

**Hofsänger:** Der Effekt des Hofsängers wird als allerletzter am Ende jedes Jahres ausgelöst, nachdem alle Spieler ihre Kämpfe abgerechnet und alle anderen Siegpunkte für Gebäude, Gouverneurskarten (Modul 3) und Soldatenmarker (Modul 5) erhalten haben.

**Magier:** Du kannst nur Gebäude in Spalte I deiner Provinztafel kostenlos errichten, unabhängig von ihrer Anzahl. Falls du eins von diesen verlierst, verlierst du auch die Anzahl SP, die auf ihm angezeigt werden.

**Philosoph:** Du kannst den Effekt des Philosophen vor oder nach den Effekten von **Standbild, Kapelle** oder **Altar**

verwenden. Du erhältst den Bonussiegpunkt nur, falls du nach dem Philosophen keine anderen Effekte mehr verwendest, um die Würfelsumme zu ändern.

**Politiker:** Nur der Spieler mit der Gouverneurskarte **Politiker** kann ihn beeinflussen. Du kannst beide Berater (Rang 5 und Rang 10) auf der Karte normal beeinflussen. Die Berater geben ihre Erträge gleichzeitig mit Beratern des gleichen Rangs.

**Prediger:** Du erhältst 1 SP auch dann, wenn du selbst der Spieler bist, der in dieser Phase kein Gebäude errichtet hat.

**Priester:** Erst nachdem die Spieler Bonuswürfel von **Bauernhof, Weingut, Königliche Hilfe** und **Fee** erhalten haben, kannst du **zu Beginn des Würfelschritts einer Ertragsphase** um **Göttlichen Segen** bitten. Falls du Göttlichen Segen auslöst und die Schicksalskarte **Gutes Jahr** aktiv ist, muss jeder Spieler, der keinen Bonuswürfel hat, entscheiden, ob er zuerst Göttlichen Segen oder zuerst Gutes Jahr verwendet.

**Prinz:** Bonuswürfel zählen zu deiner Würfelsumme. Der Effekt des Prinzen ändert aber nur die farbigen Spielerwürfel und dabei immer alle 3.

**Steuereintreiber:** Du erhältst die Ware, sobald ein anderer Spieler ein Gebäude errichtet hat, und kannst sie noch in der gleichen Phase verwenden.

## Schicksalskarten

**Aufsteigende Sterne:** Du erhältst Ware oder Marker, sobald du deine Würfel auf den Berater legst. Falls du die Gouverneurskarte **Herzog** hast, behältst du Ware oder Marker auch dann, wenn du die Würfel später auf die Edelfrau (Rang 12) versetzt. Es wird kein Stein auf die Gouverneurskarte **Politiker** gelegt.

**Der König ist krank:** Falls der König stirbt, werden dennoch alle Spielendeffekte abgehandelt (z. B. **Paladin**) und es werden alle nicht verwendeten **Soldatenmarker (Modul 5)** als SP gewertet.

**Geheime Geschäfte:** Falls ein anderer Spieler die Gouverneurskarte **Politiker** hat, kannst du deinen Besitzmarker auf den **Politiker** legen, aber du kannst ihn nicht beeinflussen. Der Spieler mit dem **Politiker** kann ihn dann nur beeinflussen, wenn er auch 1 Marker auf ihn legt.

**Gutes Jahr:** Gutes Jahr wird **zu Beginn des Würfelschritts jeder Ertragsphase** ausgelöst, nachdem die Spieler Bonuswürfel von **Bauernhof, Weingut, Königliche Hilfe** und **Fee** erhalten haben. Falls der Spieler mit der Gouverneurskarte **Priester** um **Göttlichen Segen** bittet, muss jetzt jeder Spieler, der keinen Bonuswürfel hat, entscheiden, ob er zuerst Göttlichen Segen oder zuerst Gutes Jahr verwendet.

**Hungersnot:** Falls du die Gouverneurskarte **Prinz** hast, kannst du im Herbst deine beiden Würfel in folgende Zahlen ändern: 6 und 3 **oder** 6 und 4 **oder** 4 und 3.

**Wachsende Städte:** Falls du in einer Ertragsphase 2 Gebäude errichtest (z. B. mit **Gesandter-des-Königs-Marker**), gilt Wachsende Städte für beide Gebäude.

# Spielübersicht

## 1. Königliche Hilfe

Der Spieler, der die wenigsten Gebäude besitzt, erhält 1 Bonuswürfel im nächsten Frühling.

*Bei Gleichstand: Der betroffene Spieler mit den wenigsten Waren erhält den Bonuswürfel. Besteht weiterhin Gleichstand, erhält jeder betroffene Spieler 1 Ware, aber niemand erhält 1 Würfel.*

## 2. Frühling (Erste Ertragsphase)

- Würfeln und neue Spielerreihenfolge (Würfelschritt)
- Berater beeinflussen (Beeinflussungsschritt)
- Erträge von Beratern erhalten (Ertragsschritt)
- Gebäude errichten (Bauschritt)

## 3. Ehrung durch den König

Der Spieler, der die meisten Gebäude besitzt, erhält 1 Siegpunkt.

*Bei Gleichstand: Jeder der betroffenen Spieler erhält 1 Siegpunkt.*

## 4. Sommer (Zweite Ertragsphase)

- Würfeln und neue Spielerreihenfolge (Würfelschritt)
- Berater beeinflussen (Beeinflussungsschritt)
- Erträge von Beratern erhalten (Ertragsschritt)
- Gebäude errichten (Bauschritt)

## 5. Gesandter des Königs

Der Spieler, der die wenigsten Gebäude besitzt, erhält den Gesandter-des-Königs-Marker.

*Bei Gleichstand: Der betroffene Spieler mit den wenigsten Waren erhält den Marker. Besteht weiterhin Gleichstand, erhält niemand den Marker.*

## 6. Herbst (Dritte Ertragsphase)

- Würfeln und neue Spielerreihenfolge (Würfelschritt)
- Berater beeinflussen (Beeinflussungsschritt)
- Erträge von Beratern erhalten (Ertragsschritt)
- Gebäude errichten (Bauschritt)

## 7. Söldner rekrutieren

In Spielerreihenfolge kann jeder Spieler beliebig viele Söldner rekrutieren. Jeder Söldner kostet 2 beliebige Waren.

## 8. Winter (Kampfphase)

- Die Anzahl der Soldaten des Königs würfeln.
- Die oberste Karte des Feindestapels aufdecken.
- Die Kampfstärken der Spieler bestimmen (Söldner + Soldaten + Gebäudeeffekte)
- Das Kampfergebnis für jeden Spieler bestimmen.
- Alle Spielersteine auf der Söldnerleiste auf Feld 0 zurücksetzen.

# Symbolerklärung



1 Gold, 1 Holz, 1 Stein



1 beliebige Ware  
(Gold/Holz/Stein)



1 Söldner



Siegpunkt (ohne Zahl = 1)



Anzahl Gebäude in Besitz



Oberste Feindeskarte  
geheim ansehen



Ein +2-Marker



Der Gesandte des Königs



Ein weißer Bonuswürfel



Ertrag des rangniedrigsten  
unbeeinflussten Beraters



Nach Wahl des  
linken Nachbarn



Nach Wahl des  
rechten Nachbarn



Ein anderer Spieler  
nach Wahl



Der aktive Spieler



Alle anderen Spieler



Die wenigsten ...  
Die meisten ...



Besitze ... erhalte ...  
Zahle ... erhalte ...