

# Tod dem Tyrannen!



**SPIELREGEL**

# Tod dem Tyrannen!

Das Volk leidet unter der Willkür des tyrannischen Königs und in dunklen Gassen flüstert man davon, den Monarchen zu stürzen. Der König selbst schlägt jedoch alle Warnzeichen in den Wind und schreitet hoch erhobenen Hauptes über den Marktplatz. Schließlich wird er von seiner loyalen Garde begleitet, die darauf gedrillt ist, jegliches Aufbegehren im Keim zu ersticken.

Dabei ist die Rebellion längst im Gange. Mitten unter den aufgebrachten Bürgern lauern getarnte Meuchelmörder darauf, dem König den Garaus zu machen. Werden sie es schaffen, den verhassten Tyrannen auszuschalten, oder springen sie vorher selbst über die Klinge?

## ÜBERBLICK

Tod dem Tyrannen! ist ein asymmetrisches Spiel für 2 Spieler.

Einer spielt den tyrannischen König und dessen Ritter: Sein Ziel ist es, den König sicher in seine Burg zu bringen, wobei er verdächtige Bürger gefangen nehmen kann und Meuchler ausschalten muss, bevor sie dem König zu nahe kommen.

Der andere spielt den Rebellen und steuert die wütende Menge der Bürger, in der sich drei Meuchler verstecken: Sein Ziel ist es, den König zu töten und damit das Land von der Unterdrückung zu befreien.

## SPIELMATERIAL

12 Bürgerfiguren



7 Ritterfiguren



3 Meuchlerfiguren



1 Königsfigur



15 Rundenkarten



12 Bürgerkarten



1 Lebensmarker des Königs



Unversehrt

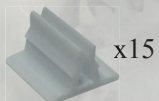


Verwundet

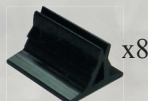
2 Übersichtskarten



23 Plastikaufsteller



x15

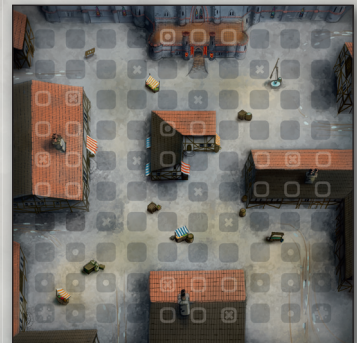


x8

1 beidseitig bedrucktes Spielbrett



Seite A



Seite B

## SPIELVORBEREITUNGEN

Vor der ersten Partie müssen die Pappteile vorsichtig aus dem Stanzbogen gelöst werden. Dann werden der König und seine Ritter in die schwarzen Plastikaufsteller gesteckt und die Bürger und Meuchler in die weißen.

Das Spielbrett wird auf den Tisch gelegt. Dabei entscheiden die Spieler gemeinsam, ob sie auf

Seite A oder Seite B spielen möchten. Für das erste Spiel empfehlen wir Seite A.

Dann werden die Seiten gewählt – ein Spieler ist der **König**, der andere der **Rebell**.

Wird auf **Seite A** gespielt, wird die Partie wie folgt vorbereitet:

1. Der König mischt die **Rundenkarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben das Spielbrett. Dies ist der Rundenstapel.



2. Der König legt den **Lebensmarker des Königs** mit der „Unversehrt“-Seite nach oben vor sich ab.

3. Die **Bürgerfiguren** werden auf die mit **X** markierten Felder gestellt (eine Figur pro Feld).



4. Die **Ritterfiguren** werden auf die mit **●** markierten Felder gestellt (eine Figur pro Feld).



5. Die **Königsfigur** wird auf das mit **+** markierte Feld gestellt.



6. Der Rebell nimmt sich die **12 Bürgerkarten** und wählt geheim **3** davon aus. Diese drei Bürger sind die Meuchler, die sich in der Menge verstecken. Er legt die drei Karten verdeckt vor sich ab und die anderen neun zurück in die Schachtel. Der König darf keine dieser Karten sehen.

Zum Schluss stellt er die 3 Meuchlerfiguren neben das Spielbrett.

*Jetzt kann die Partie beginnen!*

## Das Spiel auf Seite B

Eine Partie auf der **Seite B** des Spielbretts (mit 2 Startfeldern für den König) wird etwas anders vorbereitet:

- Alle Bürgerfiguren werden auf ihre Felder gestellt.
- Der Rebell wählt wie üblich 3 Bürgerkarten als Meuchler. **Das tut er, bevor der König sich für eines der beiden Startfelder entscheidet!**
- Dann entscheidet sich der König für eines der beiden Startfelder und stellt die Königsfigur darauf. 5 der Ritterfiguren stellt er auf die mit einem Punkt markierten Felder in der Nähe des Königs, die übrigen 2 auf die

beiden mit einem Punkt markierten Felder im oberen Bereich des Spielbretts (nicht neben das andere Startfeld).

- Schließlich wird die Rundenkarte mit dem roten Edelstein herausgesucht und zurück in die Schachtel gelegt. Die übrigen Rundenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.



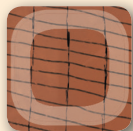
Alle anderen Vorbereitungen sind für beide Spielbrettseiten gleich.

## Spielbrettfelder und Bewegung

Das Spielbrett zeigt einen Teil der Stadt und ist in Felder unterteilt. Es gibt prinzipiell zwei Arten von Feldern: Straßfelder und Dachfelder.



Straßenfeld



Dachfeld

Außerdem gibt es Burgtorfelder (eins oder zwei, je nach Spielbrettseite), durch die der König die Königsfigur ziehen muss, um zu gewinnen.



Burgtorfeld

Auf jedem Feld kann immer nur eine Figur stehen. Über besetzte Felder darf keine Figur ziehen. **Außerdem können Bewegungen, Angriffe usw. immer nur waagrecht und senkrecht ausgeführt werden – nie diagonal.**

## Die Rundenkarten im Detail

Auf jeder Rundenkarte sind die folgenden Dinge abgebildet:



### 1. Aktionspunkte des Rebellen:

Diese Zahl gibt an, wie viele Aktionspunkte (AP) der Rebell diese Runde für seine Bürger und Meuchler ausgeben kann.

### 2. Aktionspunkte des Königs:

Diese Zahl gibt an, wie viele AP der König diese Runde für die Bewegung des Königs ausgeben kann.

### 3. Aktionspunkte der Ritter:

Diese Zahl gibt an, wie viele AP der König diese Runde für seine Ritter ausgeben kann.

### 4. Fessel-Symbol:

Wenn die aktuelle Rundenkarte dieses Symbol zeigt, darf der Königspieler in dieser Runde 1 Bürger gefangen nehmen und damit vom Spielbrett nehmen.

## SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Zu Beginn jeder Runde deckt der König die oberste Karte vom Rundenstapel auf. Diese Karte gibt an, wie viele Aktionspunkte (AP) jeder Spieler diese Runde ausgeben kann. Die Karte bleibt bis zum Anfang der nächsten Runde offen auf dem Ablagestapel liegen.

Dann führt der König seinen Zug aus, indem er AP dafür ausgibt, den König und die Ritter zu bewegen und Bürger und Meuchler zu schubsen, gefangen zu nehmen bzw. auszuschalten.

Danach führt der Rebell seinen Zug aus, indem er AP dafür ausgibt, Bürger und Meuchler zu bewegen, Ritter auszuschalten oder den König anzugreifen.

### Zug des Königs

In seinem Zug kann der König AP ausgeben, um den König und die Ritter zu bewegen und andere Aktionen auszuführen. Wie viele AP ihm dazu zur Verfügung stehen, gibt die aktuelle Rundenkarte an.

Der König kann seine AP in beliebiger Reihenfolge für verschiedene Aktionen ausgeben. Wenn er zum Beispiel 2 AP für den König und 5 AP für die Ritter hat, könnte er den König 1 Feld bewegen, dann ein paar Ritter bewegen, dann den König noch 1 Feld bewegen und schließlich noch ein paar Ritter bewegen (solange er für alles genug AP hat).

Die Königs-AP dürfen nur für den König ausgegeben werden und die Ritter-AP nur für die Ritter.

Es müssen nicht alle AP ausgegeben werden, aber unbenutzte AP verfallen am Ende des Zuges.

### Aktionen des Königs:

- **Bewegen (1 AP):** Bewege den König um 1 Feld auf ein benachbartes **leeres** Straßenfeld. Das ist die einzige Aktion des Königs. Der König kann weder ein Dachfeld betreten noch Bürger schubsen noch Bürger gefangen nehmen oder Meuchler ausschalten.



### Aktionen der Ritter:

- **Bewegen (1 AP):** Bewege einen Ritter um 1 Feld – entweder auf ein benachbartes Straßenfeld oder, wenn er bereits auf dem Dach ist, auf ein benachbartes Dachfeld. Wenn der Ritter dabei ein Feld betritt, auf dem ein Bürger oder Meuchler steht, **schubst** er ihn (siehe Seite 6).
- **Hochklettern (2 AP):** Bewege einen Ritter um 1 Feld von einem Straßenfeld auf ein benachbartes Dachfeld. Wenn der Ritter dabei ein Feld betritt, auf dem ein Bürger oder Meuchler steht, **schubst** er ihn (siehe Seite 6).
- **Runterklettern (1 AP):** Bewege einen Ritter um 1 Feld von einem Dachfeld auf ein benachbartes Straßenfeld. Wenn der Ritter dabei ein Feld betritt, auf dem ein Bürger oder Meuchler steht, **schubst** er ihn (siehe Seite 6).
- **Meuchler ausschalten (1 AP):** Ein Ritter kann einen enttarnten Meuchler auf einem benachbarten Feld ausschalten. Steht der Ritter dabei auf einem Dachfeld, kann er einen benachbarten Meuchler auf einem Straßen- oder Dachfeld ausschalten. Steht der Ritter auf einem Straßenfeld, kann er einen benachbarten Meuchler auf einem Dachfeld **nicht** ausschalten. Der ausgeschaltete Meuchler wird sofort vom Spielbrett genommen.
- **Bürger gefangen nehmen (1 AP):** Ein Ritter kann einen Bürger auf einem benachbarten Feld gefangen nehmen. Das geht allerdings nur, wenn die aktuelle Rundenkarte ein Fessel-Symbol zeigt. Pro Runde kann höchstens 1 Bürger gefangen genommen werden. Darüber hinaus gelten für die Gefangennahme eines Bürgers dieselben Regeln wie für das Ausschalten eines Meuchlers (siehe oben). Der gefangen genommene Bürger wird sofort vom Spielbrett genommen.



## Schubsen

Ein Ritter kann bei seiner Bewegung Felder betreten, auf denen Bürger oder Meuchler stehen, und sie von diesen Feldern herunter **schubsen**. Das Schubsen kostet keine zusätzlichen AP – es passiert automatisch bei der Bewegung des Ritters.

Eine geschubste Figur wird 1 Feld in dieselbe Richtung bewegt wie der Ritter, der sie geschubst hat. Wird die Figur auf einen anderen Bürger oder Meuchler geschubst, wird dieser ebenfalls geschubst usw. (siehe „Beispiele, wie geschubst werden darf“ unten).

Figuren dürfen weder vom Spielbrett geschubst werden, noch auf ein Feld, auf dem ein Ritter oder der König steht. Figuren dürfen zwar von einem Dachfeld auf ein Straßefeld geschubst werden, jedoch nicht von einem Straßefeld auf ein Dachfeld (die Bewegung des Ritters,

die das Schubsen auslöst, darf dabei sehr wohl Hochklettern sein).

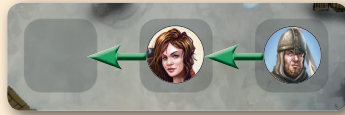
Wenn ein Ritter in eine Richtung nicht schubsen darf, kann er sich in diese Richtung auch nicht bewegen.

**Zur Erinnerung:** Ritter und König dürfen nicht geschubst werden!

## Einen getarnten Meuchler gefangen nehmen

Nimmt ein Ritter zufällig einen Bürger gefangen, der ein getarnter Meuchler ist, muss der Rebell nicht sagen, dass gerade ein Meuchler gefangen genommen wurde. So weiß der König nie, wie viele Meuchler noch im Spiel sind. Doch sobald der letzte Meuchler vom Spielbrett genommen wurde, muss der Rebell die von ihm gewählten Bürgerkarten aufdecken. Der König hat dann sofort gewonnen.

### Beispiele, wie geschubst werden darf



### Beispiele, wie nicht geschubst werden darf



Figuren können nicht von Straßefeldern auf Dachfelder geschubst werden.



Der König kann nicht geschubst werden.



Figuren können nicht vom Spielbrett geschubst werden.



Ritter dürfen nicht geschubst werden.

## Zug des Rebellen

In seinem Zug kann der Rebell AP ausgeben, um Bürger und Meuchler zu bewegen und andere Aktionen auszuführen. Wie viele AP ihm dazu zur Verfügung stehen, gibt die aktuelle Rundenkarte an.

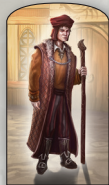
Der Rebell kann seine AP in beliebiger Reihenfolge für verschiedene Aktionen ausgeben. Wenn er zum Beispiel 5 AP zur Verfügung hat, könnte er einen Bürger 1 Feld bewegen, dann einen anderen Bürger 3 Felder bewegen und schließlich einen seiner Meuchler enttarnen und einen Ritter ausschalten.

Solange der Rebell seine Meuchler noch nicht enttarnt hat, kann er mit ihnen nur Bürgeraktionen ausführen (siehe unten „Aktionen der Bürger“). Er kann zu beliebigen Zeitpunkten seines Zuges kostenlos beliebig viele Meuchler enttarnen. Dazu deckt er eine seiner Bürgerkarten auf, nimmt die entsprechende Bürgerfigur vom Spielbrett und ersetzt sie durch eine Meuchlerfigur. Enttarnete Meuchler können die Aktionen ausführen, die unter „Aktionen der Meuchler“ aufgeführt sind.

Es müssen nicht alle AP ausgeben werden, aber unbenutzte AP verfallen am Ende des Zuges.

### Aktionen der Bürger:

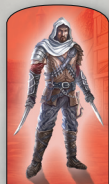
- **Bewegen (1 AP):** Bewege einen Bürger um 1 Feld – entweder auf ein benachbartes **leeres** Straßenfeld oder, wenn er bereits auf dem Dach ist, auf ein benachbartes **leeres** Dachfeld.
- **Hochklettern (2 AP):** Bewege einen Bürger um 1 Feld von einem Straßenfeld auf ein benachbartes **leeres** Dachfeld.
- **Runterklettern (1 AP):** Bewege einen Bürger um 1 Feld von einem Dachfeld auf ein benachbartes **leeres** Straßenfeld.



### Aktionen der Meuchler

#### (nur für enttarnete Meuchler):

- **Bewegen (1 AP):** Bewege einen Meuchler um 1 Feld – entweder auf ein benachbartes **leeres** Straßenfeld oder, wenn er bereits auf dem Dach ist, auf ein benachbartes **leeres** Dachfeld.



- **Hochklettern (1 AP):** Bewege einen Meuchler um 1 Feld von einem Straßenfeld auf ein benachbartes **leeres** Dachfeld.
- **Runterklettern (0 AP):** Bewege einen Meuchler um 1 Feld von einem Dachfeld auf ein benachbartes **leeres** Straßenfeld.
- **Ritter ausschalten (1 AP / 2 AP):** Ein Meuchler kann einen Ritter auf einem benachbarten Feld ausschalten. Steht der Meuchler dabei auf einem Dachfeld, kann er einen benachbarten Ritter auf einem Straßen- oder Dachfeld ausschalten. Steht der Meuchler auf einem Straßenfeld, kann er einen benachbarten Ritter auf einem Dachfeld **nicht** ausschalten. Der ausgeschaltete Ritter wird sofort vom Spielbrett genommen. Das Ausschalten des ersten Ritters kostet 1 AP; das Ausschalten eines weiteren in der gleichen Runde kostet 2 AP (egal, ob derselbe oder ein anderer Meuchler den zweiten Ritter ausschaltet). Es dürfen höchstens 2 Ritter pro Runde ausgeschaltet werden.
- **König angreifen (2 AP):** Ein Meuchler kann den König von einem benachbarten Feld aus angreifen und ihm so 1 Treffer zufügen. Das kann er auch von einem benachbarten Dachfeld aus. Jeder Angriff kostet 2 AP. Um den König auszuschalten, muss der Rebell ihm 2 Treffer zufügen. Die 2 Treffer können ihm in derselben oder in verschiedenen Runden vom selben oder von verschiedenen Meuchlern zugefügt werden. Nach dem ersten Treffer dreht der König den Lebensmarker des Königs auf die „Verwundet“-Seite. Nach dem zweiten Treffer nimmt er die Königsfigur vom Spielbrett. Der Rebell hat dann sofort gewonnen.

Beendet der Rebell seinen Zug, endet die aktuelle Runde. Die nächste Runde beginnt wieder mit dem Aufdecken der obersten Rundenkarte vom Stapel. Die neue Rundenkarte wird auf die vorige gelegt, sodass immer nur eine Rundenkarte sichtbar ist.

Wenn alle Rundenkarten durchgespielt wurden (14 oder 15 je nach Spielbrettseite), endet das Spiel. Der Rundenstapel wird nicht neu gemischt.

## ENDE DES SPIELS UND SIEGBEDINGUNGEN

Einer der Spieler gewinnt sofort, wenn eine der unten genannten Situationen eintritt.

### Der König gewinnt:

- wenn er alle drei Meuchler ausschaltet (indem er die entsprechenden Bürger gefangen nimmt oder die enttarnten Meuchler ausschaltet). Sobald der letzte (getarnte oder enttarnte) Meuchler vom Spielbrett genommen wird, muss der Rebell es dem König sagen;

### ODER

- wenn der König die Burg über eines der Burgtorfelder auf dem Spielbrett betritt (wie viele es davon gibt, hängt von der Spielbrettseite ab). Der König „betritt die Burg“, indem er sich von einem Burgtorfeld wegbewegt und damit „das Spielbrett verlässt“ (es reicht also nicht aus, wenn der König auf dem Burgtorfeld zum Stehen kommt).

### Der Rebell gewinnt:

- wenn er den König tötet, indem er ihm insgesamt 2 Treffer zufügt;

### ODER

- wenn alle Rundenkarten durchgespielt wurden und der König immer noch auf dem Spielbrett ist (also die Burg nicht betreten hat).

Da das Spiel asymmetrisch ist, empfehlen wir, die Rollen zu tauschen und eine zweite Partie zu spielen. Es ist schließlich viel befriedigender, als König und als Rebell zu gewinnen.

## CREDITS

### Ein Spiel von:

Lukasz „Wookiee“ Woźniak

Der Autor möchte sich herzlich bei seiner Frau Ola bedanken, die stets von *Tod dem Tyrannen!* fasziniert war, stets noch einmal spielen wollte. Er bedankt sich auch bei zwei Testspielern – Dominik Kurowski und Konrad Grondys – die unermüdlich gegen ihn oder gegeneinander gespielt haben.

**Projekt-Manager:** Marek Mydel

**Cover-Design:** Grzegorz Rutkowski

**Spielbrett-Design:** Michał Teliga

**Gestaltung des Spielmaterials:** Tomasz Chistowski

**Spielregel:** Michał Walczak-Ślusarczyk

**Herausgeber:** Galakta 2013

**Spieltester:** Dawid „Ertai“ Cichy, Robert, Michał und Krzysztof Ciombor, Urszula Drabińska, Jacek „Darken“ Gołębiowski, Marcin Kukla, Witold Lechowicz, Artur Mars, Marek Mydel, Grzegorz „Gan“ Nowak und Marcin Nowak, Maciej Obszański, Sebastian Oliwa, „Sigil“ Gaming Club, Piotr Stankiewicz, Monika Stojek, Mateusz Wasilewski, Wojciech Wójcik und Michał Ziemiński.

Besonderer Dank geht an Bartosz Przybyła, Marta Krzemieniewska, Szymon Woźniak, Lukasz Ładziak, Ala Miks und viele andere, die beim Testspielen tatkräftig geholfen haben.

## MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

**Produktionsmanagement:** Heiko Eller

**Übersetzung:** Stephan Rothschuh

**Lektorat:** Sabine Machaczek

**Grafische Bearbeitung und Layout:** Fiona Carey

**Unter Mitarbeit von:** Lillien Hofstetter,  
Birte Bärmann

