

REINER KNIZIA'S

Kingdoms



SPIELREGELN

REINER KNIZIA'S Kingdoms™

SPIELÜBERSICHT

In *Kingdoms* versuchen die Spieler, das meiste Gold zu ergattern, indem sie Burgen in den reichsten Gegenden des Königreichs bauen und dabei Gefahren wie Drachen, Sümpfe und Trolle vermeiden.

SPIELZIEL

Spielziel von *Kingdoms* ist es, in drei Spielrunden den größten Schatz anzuhäufen, indem man auf dem Spielplan Burgen in den Reihen oder Spalten errichtet, in welchen es wertvolle Landplättchen gibt.

Nach drei Spielrunden gewinnt der Spieler mit dem größten Schatz!

SPIELMATERIAL

Jede Schachtel *Kingdoms* enthält Folgendes:

- 40 Plastikburgen, davon:
 - 16 Burgen Rang 1 (4 pro Farbe)
 - 12 Burgen Rang 2 (3 pro Farbe)
 - 8 Burgen Rang 3 (2 pro Farbe)
 - 4 Burgen Rang 4 (1 pro Farbe)
- 1 Spielplan
- 66 Pappmarker, davon:
 - 21 Kupfermünzen mit Wert 1
 - 12 Kupfermünzen mit Wert 5
 - 20 Silbermünzen mit Wert 10
 - 8 Goldmünzen mit Wert 50
 - 4 Goldmünzen mit Wert 100
 - 1 Epochenzähler
- 23 Pappplättchen, davon:
 - 12 Landplättchen
 - 6 Gefahrenplättchen
 - 2 Bergplättchen
 - 1 Drachenplättchen
 - 1 Goldminenplättchen
 - 1 Zaubererplättchen
- Diese Regeln

ÜBERSICHT DES SPIELMATERIALS

In diesem Abschnitt werden die einzelnen Komponenten von *Kingdoms* vorgestellt.

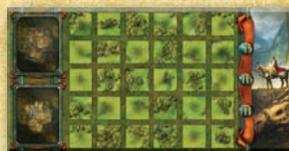
PLASTIKBURGEN

Jede Burg hat einen Rang von 1 bis 4, kenntlich durch die jeweilige Anzahl der Türme. Je höher der Rang einer Burg ist, desto größer ist ihr Einfluss in einem Königreich.



SPIELPLAN

Der zentrale Teil des Spielplans besteht aus fünf Reihen und sechs Spalten. Wenn Burgen und Plättchen gespielt werden, werden diese auf ein Feld gesetzt, das zu einer Reihe und einer Spalte gehört. Außerdem hat der Spielplan eine Epochenzählleiste und Platz für den Vorrat an Plättchen und Münzen.



LANDPLÄTTCHEN

Diese 12 Plättchen stellen Bauernhöfe, Dörfer, Städte und andere Liegenschaften dar, die zum Königreich eines Spielers gehören. Jedes Landplättchen hat einen Wert von „+1“ bis „+6“, der angibt, wie viel das Plättchen wert ist.



GEFAHRENPLÄTTCHEN

Diese sechs Plättchen sind gefährliche Monster und andere Elemente, die einem Königreich seinen Reichtum stehlen. Jedes Gefahrenplättchen hat einen Wert von „-1“ bis „-6“, der angibt, wie viel Gold das Plättchen wert ist.



BERGPLÄTTCHEN

Diese beiden Plättchen bilden unüberwindliche Hindernisse.



DRACHENPLÄTTCHEN

Dieses Plättchen stellt einen bössartigen Drachen dar, der jeglichen Handel im Königreich zum Erliegen bringt und die schlimmsten Elemente entfesselt, um wüsten Schaden anzurichten.



GOLDMINENPLÄTTCHEN

Die Goldmine ist ein wertvolles Stück Land, das in jedem Königreich heiß begehrt ist.



ZAUBERERPLÄTTCHEN

Dieses Plättchen repräsentiert einen mächtigen Zauberer. Burgen werden deutlich wertvoller, wenn er seinen Einfluss dort ausübt.



EPOCHENZÄHLER

Das Spiel geht über drei Spielrunden, die Epochen genannt werden. Der Epochenzähler dient zur Anzeige der aktuellen Epoche.



MÜNZEN

Die Münzen aus Kupfer, Silber und Gold geben den Reichtum jedes Spielers an.



SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt alle Burgen des 2., 3. und 4. Ranges dieser Farbe. Außerdem erhält jeder Spieler Burgen 1. Ranges, abhängig von der Spieleranzahl (s. Tabelle).

ANZAHL BURGEN PRO SPIELER

| Spieleranzahl | Burgen 1. Ranges | Burgen 2., 3. & 4. Ranges |
|---------------|------------------|---------------------------|
| 2 | 4 | alle |
| 3 | 3 | alle |
| 4 | 2 | alle |

2. Die Münzen werden nach Wert sortiert und auf den entsprechenden Bankplatz des Spielplans gesetzt.
3. Jeder Spieler erhält Münzen im Wert von 50.
4. Alle Plättchen werden verdeckt gemischt und auf den entsprechenden Vorratsplatz des Spielplans gelegt.
5. Jeder Spieler zieht ein Plättchen, sieht es sich heimlich an und legt es dann verdeckt vor sich ab. Das ist für die nun folgende Epoche das Startplättchen jedes einzelnen Spielers.
6. Der Epochenzähler wird auf Feld „1“ der Epochenzählleiste gesetzt.

SPIELABLAUF

Auf beliebige Weise wird ein Spieler ermittelt, der das Spiel beginnt. Nachdem er seinen Spielzug ausgeführt hat, ist der nächste Spieler links von ihm an der Reihe. Auf diese Weise geht das Spiel reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Der aktive Spieler **muss eine** von 3 möglichen Aktionen ausführen:

1. **Eine Burg einsetzen:** Der Spieler setzt eine eigene Burg auf ein freies Feld des Spielplans, oder
2. **Ein Plättchen ziehen und einsetzen:** Der Spieler zieht zufällig ein Plättchen vom Vorrat, sieht es sich an und legt es dann offen auf ein freies Feld des Spielplans, oder
3. **Startplättchen einsetzen:** Der Spieler nimmt sein zu Epochenbeginn gezogenes Startplättchen und legt es offen auf ein freies Feld des Spielplans.

Ein Spieler kann nur dann passen, wenn es ihm absolut unmöglich ist, eine der drei Aktionen auszuführen.

Hinweis: Nachdem eine Burg oder ein Plättchen auf den Spielplan gesetzt wurde, kann sie bzw. es für den Rest der Epoche weder versetzt noch durch eine Burg oder ein Plättchen ersetzt werden.

WERTUNG

Die Epoche endet, wenn es keine leeren Felder mehr auf dem Spielplan gibt. Jeder Spieler wertet dann jede Reihe des Spielplans, beginnend mit der obersten Reihe. Anschließend wertet er jede Spalte des Spielplans, mit der linken Spalte beginnend.

Um eine Reihe zu werten, addiert der Spieler die Werte aller Landplättchen der Reihe und zieht davon die Werte aller Gefahrenplättchen dieser Reihe ab. Das Ergebnis multipliziert er mit der Summe der Ränge aller eigener Burgen in dieser Reihe. Einige besondere Plättchen können die Wertung beeinflussen (siehe unten). Das Endergebnis ist gleich dem Münzwert, den der Spieler von der Bank erhält (oder an diese zahlt).

Auf gleiche Weise werden die Spalten gewertet. Das bedeutet, dass jedes Plättchen und jede Burg zum Ende einer Epoche zweimal gewertet wird: einmal in der Reihe und einmal in der Spalte.

Einige Plättchen haben bei der Wertung eine besondere Funktion:

- **Bergplättchen:** Ein Bergplättchen unterteilt seine Reihe und Spalte in zwei Abschnitte, die jeweils separat gewertet werden.
- **Goldminenplättchen:** Das Goldminenplättchen verdoppelt den Wert aller anderen Plättchen seiner Reihe und seiner Spalte, unabhängig davon, ob diese einen positiven Wert (Landplättchen) oder einen negativen Wert (Gefahrenplättchen) haben.
- **Zaubererplättchen:** Das Zaubererplättchen erhöht den Rang jeder Burg, die orthogonal (also nicht diagonal!) benachbart zu ihm ist, um eins.
- **Drachenplättchen:** Das Drachenplättchen macht alle Landplättchen in seiner Reihe und Spalte wertlos. Allerdings werden weiterhin die in seiner Reihe und Spalte vorhandenen Gefahrenplättchen gewertet.

DIE 2. UND 3. EPOCHE

Nach der Wertung einer Epoche wird mit folgenden Schritten die nächste Epoche vorbereitet:

1. Alle Burgen werden vom Spielplan genommen. Die Spieler erhalten ihre Burgen 1. Ranges zurück und können sie in der nächsten Epoche wieder benutzen. Alle anderen Burgen werden zurück in die Schachtel gelegt.
2. Alle Plättchen werden vom Spielplan entfernt, gemischt und wieder verdeckt auf den Vorratsplatz des Spielplans gelegt.
3. Jeder Spieler zieht ein Plättchen, sieht es sich heimlich an und legt es dann als Startplättchen für diese Epoche verdeckt vor sich ab.
4. Der Epochenzähler wird auf das nächste Feld der Epochenzählleiste geschoben.

Der Spieler mit dem größten Wert an Münzen nach Ende der ersten Epoche führt den ersten Spielzug der zweiten Epoche aus. Der Spieler mit dem größten Wert an Münzen

nach Ende der zweiten Epoche führt den ersten Spielzug der dritten Epoche aus.

SPIELLENDE

Das Spiel endet nach der dritten Epoche. Der Spieler mit dem größten Schatz gewinnt das Spiel!

SPIELVARIANTEN

Mit folgenden Varianten ergibt sich ein immer wieder neues Spielerlebnis.

BIS ZUR LETZTEN BURG

Diese Variante benutzt die Standardregeln mit folgenden Änderungen:

Der Epochenzähler wird nicht benutzt. Die Anzahl der Epochen ist zu Spielbeginn noch unbekannt.

Alle Spieler erhalten zu Spielbeginn alle Burgen ihrer Farbe, unabhängig von der Spieleranzahl.

Zum Ende jeder Epoche werden alle Burgen vom Spielplan genommen (also auch die mit Rang 1) und in die Schachtel zurückgelegt.

Das Spiel endet nach dem Ende der Epoche, in welcher mindestens ein Spieler seine letzte Burg eingesetzt hat. Die Epoche wird solange fortgesetzt, bis jedes Feld des Spielplans besetzt ist oder kein Spieler mehr eine Aktion ausführen kann. Die Wertung findet dann wie üblich statt, und der Spieler mit dem größten Schatz gewinnt.

Bei dieser Variante ist es möglich, dass in der letzten Epoche nicht mehr alle Felder des Spielplans besetzt werden können. In dem Falle haben alle leeren Felder bei der Wertung den Wert „0“. Wer in dieser Epoche keinen Spielzug mehr ausführen kann, muss passen und warten, bis entweder auch alle anderen Spieler gepasst haben oder der Spielplan komplett belegt ist.

DEM ZUFALL KEINE CHANCE

Um das Zufallselement auszuschließen, werden die Plättchen zu Beginn jeder Epoche offen ausgelegt und kein Spieler zieht ein Startplättchen. Ansonsten verläuft das Spiel wie üblich, aber jeder Spieler kann wählen, welches Plättchen er nimmt und auf den Spielplan legt.

SOFORTIGE WERTUNG

Anstatt den gesamten Spielplan erst zum Ende einer Epoche zu werten, wird jede Reihe und Spalte immer sofort gewertet, sobald sie komplett gefüllt ist.

WERTUNGSBEISPIEL

Auf der nächsten Seite ist als Beispiel ein Spielplan zum Ende einer Epoche abgebildet. Für dieses Spielbeispiel sind die Grundwerte der Reihen und Spalten aufgeführt und es wird erläutert, wie die etwas komplizierteren Reihen und Spalten berechnet werden.

WERTUNGSBEISPIEL

| | | SPALTEN | | | | | | | |
|--------|---|---------|----|---|------|------|---|------------|--|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | |
| REIHEN | 1 | | | | | | | -3 | |
| | 2 | | | | | | | 10/0 | |
| | 3 | | | | | | | -1 | |
| | 4 | | | | | | | 0/5 | |
| | 5 | | | | | | | 4 | |
| | | 4 | -6 | 7 | -4/0 | -6/4 | 7 | GRUNDWERTE | |

REIHE 1

Die Stadt hat den Wert „+3“, der Troll den Wert „-6“. Demnach beträgt der Grundwert dieser Reihe „-3“.

Dieser Grundwert wird für jeden Spieler mit der Summe der Ränge aller eigenen Burgen in dieser Reihe multipliziert. Spieler Rot und Blau haben jeweils eine Burg 1. Ranges in diese Reihe gesetzt, also müssen beide Münzen im Wert 3 an die Bank zahlen.

Spieler Gelb besitzt eine Burg 4. Ranges und eine Burg 1. Ranges in dieser Reihe. Neben seiner Burg 1. Ranges befindet sich der Zauberer, wodurch sich ihr Rang auf 2 erhöht. Die Summe der Ränge von Spieler Gelb in dieser Reihe beträgt nun 6, also muss er Münzen im Wert 18 an die Bank zahlen!

REIHE 4

Ein Berg unterteilt diese Reihe in zwei Abschnitte. Im linken Teil macht der Drache das Dorf wertlos und Spieler Gelb erhält nichts für seine Burg Rang 2.

Im rechten Teil hat der Ritter den Wert „+5“, der mit Rang 1 der Burg von Spieler Blau multipliziert 5 ergibt. Blau erhält Münzen im Wert 5 von der Bank.

SPALTE 2

Die Windmühle hat den Wert „+4“, ist aber durch den Drachen wertlos. Lediglich die Bösen Wölfe werden gewertet, also ist der Grundwert dieser Spalte „-3“. Dieser Wert wird durch die Goldmine verdoppelt und Spieler Rot muss für seine Burg 1. Ranges Münzen im Wert 6 an die Bank zahlen.

SPALTE 4

Der Berg trennt die Burg von Spieler Gelb von der übrigen Spalte ab. Gelb erhält keine Münzen.

Auf der anderen Seite der Burg hat das Dorf den Wert „+1“, der Räuber den Wert „-5“. Der Grundwert der Spalte ist also „-4“ und Spieler Blau muss für seine Burg 1. Ranges Münzen im Wert 4 an die Bank zahlen.

SPALTE 6

Die Werte des Ritters und des Bauernhofs sind „+5“ bzw. „+2“, damit beträgt der Grundwert dieser Spalte „+7“. Der Zauberer erhöht den Rang der zwei benachbarten Burgen 1. Ranges jeweils um eins. Damit haben Spieler Gelb und Blau dort nun jeweils effektiv eine Burg 2. Ranges und beide kassieren Münzen im Wert 14 von der Bank.

Die übrigen Reihen und Spalten werden auf gleiche Weise gewertet. Die folgende Tabelle zeigt die Ergebnisse nach der ersten Epoche.

WERTUNG NACH DER ERSTEN EPOCHE

| Spieler | Reihen | Spalten | Gesamt |
|---------|--------|---------|--------|
| Gelb | -6 | 50 | 44 |
| Rot | -5 | 8 | 3 |
| Blau | 24 | 29 | 53 |

CREDITS

Spielautor: Reiner Knizia

Produzent: Christopher Hosch

Redaktion & Korrekturlesung: Steven Kimball

Grafische Gestaltung: Kevin Childress mit Michael Silsby

Schachtelillustration: Anders Finer

Plättchenillustration: Peter Tikos

Spielplanillustration: Henning Ludvigsen

3D Burg Gestaltung: Ben Zweifel und Jason Beaudoin

Testspieler: Gabriela Dressel, Barbara und Dieter Hornung, Markus Michalka, Karl-Heinz Schmiel,

Daniel Steel und Franz Vohwinkel.

Ausführende künstlerische Gestaltung: Andrew Navaro

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Produktionsmanager: Eric Knight

Ausführender Spielautor: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

DEUTSCHE AUSGABE

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Grafische Bearbeitung und Layout: Julia Schmitt und Heiko Eller

Lektorat: Heiko Eller

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Kingdoms*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German edition published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**