

ROYALS

Ein intrigenreiches Spiel für 2-5 Spieler, ab 10 Jahren

SPIELMATERIAL

1 Spielplan mit Europakarte Mitte des 17. Jahrhunderts



99 Länderkarten

(31x France, 26x German States, 22x Britain, 20x Spain)



24 Intrigenkarten

(je 4x France/German States, France/Britain, France/Spain, German States/Britain, German States/Spain, Britain/Spain)



16 Stadtbonusmarker, sechseckig

(5x France, 4x German States, 3x Britain, 4x Spain)



8 Landbonusmarker, schildförmig

(je 2x France, German States, Britain, Spain)



3 Adelshausbonusmarker, kreisförmig

24 Epochenwertungsmarker, quadratisch

(je 6x France, German States, Britain, Spain)



7 Titelwertungsmarker, rechteckig, je 2 Puzzlehälften



Marshal

Baron

Countess

Duke

Cardinal

Princess

King

200 Holzwürfel in 5 verschiedenen Spielerfarben

(46x Schwarz, 46x Weiß, 36x Grau, 36x Lila, 36x Orange)



Spielregel

SPIELBESCHREIBUNG

Die Spieler übernehmen die Rolle der großen Adelshäuser des 17. Jahrhunderts und kämpfen um die Vormachtstellung im damaligen Europa. Mit Hilfe von passenden Länderkarten besetzen sie einflussreiche Positionen und erhalten dafür Boni in Form von Siegpunkten. Je höher der Rang der zur Position gehörenden Titels, desto mehr Länderkarten werden dafür benötigt. Bereits besetzte Positionen können durch Intrigenkarten streitig gemacht werden. Das Spiel verläuft über 3 Epochen, nach denen jeweils eine Wertung stattfindet. Die Spieler mit dem größten Einfluss in den jeweiligen Ländern erhalten dabei Siegpunkte. Nach der 3. Epochenwertung endet das Spiel mit der abschließenden Wertung der einzelnen Titel. Der Spieler mit den insgesamt meisten Siegpunkten gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler wählt 1 **Spielerfarbe** und legt alle Holzwürfel dieser Farbe als Vorrat vor sich ab. Beim Spiel zu zweit muss mit den Farben **Schwarz** und **Weiß** gespielt werden, da mehr Material benötigt wird. Bei mehr als 2 Spielern, dürfen die Spieler beliebige Farben wählen.
- Der **Spielplan** wird für alle Spieler gut erreichbar in die Tischmitte gelegt.

Marker

Auf allen Markern sind Wachssiegel mit Siegpunkten abgebildet. Die Spielplanfelder, auf denen die Marker vor Spielbeginn platziert werden, zeigen die Siegpunktzahl des zugehörigen Markers und haben die entsprechende Form.

- Die sechseckigen **Stadtbonusmarker** werden auf den Feldern neben den jeweiligen Städten platziert.



- Die schildförmigen **Landbonusmarker** werden auf den Feldern links und rechts der jeweiligen Landeswappen platziert.



- Die kreisförmigen **Adelshausbonusmarker** werden auf den Feldern am linken Spielplanrand platziert.

Beim Spiel zu zweit kommen die Marker mit 12 und 16 Siegpunkten nicht ins Spiel und werden in die Schachtel zurückgelegt.



- Die quadratischen **Epochenwertungsmarker** werden auf den Feldern unten rechts auf dem Spielplan platziert. Sie sind in 3 Gruppen eingeteilt, die für die 3 aufeinanderfolgenden Epochen (1648, 1680 und 1714) stehen.



- Die rechteckigen **Titelwertungsmarker** werden aus 2 Puzzleteilen zusammengesetzt und mit dem großen Portrait nach oben, links neben den Spielplan gelegt. Die Rangfolge der Titel ist durch die aufsteigende Siegpunktzahl von unten nach oben vorgegeben: Marshal, Baron, Countess, Duke, Cardinal, Princess, King



Karten

- Folgende **Länderkarten** kommen je nach Spielerzahl aus dem Spiel und werden zurück in die Schachtel gelegt:

	France	German States	Britain	Spain
2 Spieler	11	9	8	6
3 Spieler	9	8	7	6
4 Spieler	6	5	5	4
5 Spieler	0	0	0	0

Die verbliebenen Länderkarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben dem Spielplan bereit gelegt. Die obersten 3 Karten werden aufgedeckt und als offene Auslage neben dem Nachziehstapel platziert.

- Die **Intrigenkarten** werden gemischt und als weiterer verdeckter Nachziehstapel neben dem Spielplan bereit gelegt.
- Der jüngste Spieler wird **Startspieler** und beginnt.

SPIELVERLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Kommt ein Spieler an die Reihe, führt er folgende Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. KARTEN ZIEHEN

Diese Aktion muss der Spieler durchführen.

Erster Zug

In seinem ersten Zug muss der Spieler bei dieser Aktion folgende Anzahl Länderkarten ziehen und auf die Hand nehmen:

	Spielerreihenfolge im Uhrzeigersinn				
	Startspieler	2. Spieler	3. Spieler	4. Spieler	5. Spieler
2 Spieler	2	3			
3 Spieler	1	2	3		
4 Spieler	1	1	2	3	
5 Spieler	1	1	2	2	3

Er darf dabei in beliebiger Reihenfolge sowohl verdeckte Karten vom Nachziehstapel ziehen als auch Karten aus der offenen Auslage nehmen.

Achtung: Die Karten der offenen Auslage werden erst nach dem Zug des Spielers aufgefüllt.

Ab dem zweiten Zug

Ab seinem zweiten Zug muss der Spieler bei dieser Aktion immer genau 1 der beiden folgenden Aktionsmöglichkeiten wählen:

a) 3 Länderkarten ziehen

Der Spieler zieht 3 Länderkarten und nimmt sie auf die Hand. Er darf dabei in beliebiger Reihenfolge sowohl verdeckte Karten vom Nachziehstapel ziehen als auch Karten aus der offenen Auslage nehmen.

b) 1 Länderkarte und 1 Intrigenkarte ziehen

Der Spieler zieht in beliebiger Reihenfolge 1 Länderkarte und 1 Intrigenkarte und nimmt sie auf die Hand. Die Länderkarte darf er vom verdeckten Nachziehstapel ziehen oder aus der offenen Auslage nehmen. Die Intrigenkarte zieht er vom verdeckten Nachziehstapel.

Ist der Nachziehstapel der Intrigenkarten aufgebraucht, werden die Karten des zugehörigen Ablagestapels gemischt und als neuer Nachziehstapel bereit gelegt.

Handkartenlimit

Ein Spieler darf am Ende seines Zuges maximal 12 Länderkarten und 4 Intrigenkarten auf seiner Hand haben. Es ist erlaubt, dieses Limit durch das Ziehen von Karten in seinem Zug zu überschreiten. Etwaige überzählige Karten seiner Wahl muss er erst am Ende seines Zuges abwerfen.

2. KARTEN AUSSPIELEN

Diese Aktion muss der Spieler nicht durchführen.

Entscheidet sich der Spieler Karten auszuspielen, darf er folgende Aktionsmöglichkeiten in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit nutzen:

a) Eine freie Position besetzen

Um eine Position zu besetzen, muss ein Spieler immer 2 Holzwürfel einsetzen: 1 Würfel wird für die Markierung der Position auf dem Spielplan und 1 Würfel für die Markierung auf dem entsprechenden Titelwertungsmarker benötigt.

In jeder Stadt stehen 1 oder 2 einflussreiche Positionen zur Verfügung. Jeder Position einer Stadt ist ein bestimmter Titel zugeordnet, der durch ein entsprechendes Portrait dargestellt ist.

Links neben dem Portrait ist die Anzahl der Länderkarten des jeweiligen Landes angegeben, die benötigt wird, um diese Position zu besetzen. Die benötigte Kartenanzahl ist für den entsprechenden Titel immer gleich.

Auf der Schriftrolle rechts neben dem Portrait ist die Höhe der Einflusspunkte angegeben, die diese Position bei der Epochenwertung für das jeweilige Land bringt.

Der Spieler wählt eine freie Position auf dem Spielplan, an der sich noch kein Holzwürfel befindet. Er legt die benötigte Anzahl an Länderkarten des jeweiligen Landes von seiner Hand auf den Ablagestapel. Danach setzt er 1 seiner Holzwürfel aus dem Vorrat auf das zugehörige Portrait auf dem Spielplan. Damit zeigt er an, dass diese Position aktuell von ihm besetzt ist.

Achtung: An jeder Position darf maximal 1 Holzwürfel liegen.

Zusätzlich setzt er einen 2. Holzwürfel aus seinem Vorrat auf den entsprechenden Titelwertungsmarker links neben dem Spielplan. Die dort platzierten Holzwürfel zeigen an, wie oft ein Spieler im Spielverlauf Positionen mit dem entsprechenden Titel besetzt hat.

Hinweis: Auf jedem Titelwertungsmarker dürfen beliebig viele Holzwürfel von beliebig vielen Spielern liegen.



Jokerregel für Länderkarten

Besitzt ein Spieler nicht die benötigte Anzahl Länderkarten des jeweiligen Landes, so kann er jederzeit 3 beliebige Länderkarten als 1 Länderkarte seiner Wahl ausspielen.



b) Eine besetzte Position übernehmen

Eine Position, die bereits mit einem gegnerischen Holzwürfel besetzt ist, kann durch das Ausspielen 1 Intrigenkarte des entsprechenden Landes übernommen werden. Zusätzlich muss der Spieler die benötigten Länderkarten ausspielen, um die frei gewordene Position selbst zu besetzen. Kann er das nicht, darf er diese Aktionsmöglichkeit nicht wählen.

Achtung: Eine Position, die man selbst besetzt, darf man nicht übernehmen.

Intrigenkarten können jeweils in 1 der beiden Länder genutzt werden, deren Wappen auf der Karte abgebildet sind.

Der Spieler wählt eine bereits mit einem gegnerischen Holzwürfel besetzte Position auf dem Spielplan. Er legt 1 Intrigenkarte des entsprechenden Landes von seiner Hand auf den Ablagestapel, der getrennt vom Ablagestapel der Länderkarten gebildet wird.

Achtung: Der König hat eine Sonderstellung. Um eine Position mit dem Titel „King“ zu übernehmen, werden 2 Intrigenkarten des entsprechenden Landes benötigt.

Danach wird der gegnerische Holzwürfel auf das sechseckige Stadtfeld mit dem Kreuzsymbol links neben der jeweiligen Stadt verdrängt. Der Besitzer des Holzwürfels verliert dadurch seine Position. Auf dem Stadtfeld können beliebig viele Holzwürfel von beliebig vielen Spielern liegen.



Achtung: Durch das Übernehmen einer Position wird kein gegnerischer Holzwürfel vom entsprechenden Titelwertungsmarker entfernt. Die Würfel dort, bleiben bis zum Spielende liegen und zählen für die abschließende Titelwertung.

Holzwürfel auf dem Stadtfeld bringen keine Einflusspunkte mehr für die folgenden Epochenwertungen. Sie werden jedoch weiterhin für den Landbonus berücksichtigt.

Anschließend muss der Spieler die frei gewordene Position wie unter „a) Eine freie Position besetzen“ beschrieben besetzen.



Jokerregel für Intrigenkarten

Besitzt ein Spieler nicht die benötigte(n) Intrigenkarte(n), so kann er jederzeit 2 beliebige Intrigenkarten als 1 Intrigenkarte seiner Wahl ausspielen.



ENDE EINES ZUGES

Hat der Spieler seine Aktionen durchgeführt, endet sein Zug. Er überprüft, ob er das Handkartenlimit überschreitet und wirft etwaige überzählige Karten seiner Wahl ab.

Die Karten der offenen Auslage werden gegebenenfalls wieder auf 3 Länderkarten aufgefüllt und der linke Nachbar des Spielers kommt an die Reihe.

BONI

Wird die Bedingung für einen Bonus erfüllt, erhält der Spieler sofort den entsprechenden Marker mit Siegpunkten, den er bis zum Spielende behält. Alle Marker, die ein Spieler erhält, legt er verdeckt vor sich ab, um seine Siegpunkte während des Spiels geheim zu halten.

Stadtbonus

Der Spieler, der in einer Stadt als Erster eine beliebige Position besetzt, erhält sofort den Stadtbonusmarker dieser Stadt.



Landbonus

Hat ein Spieler in jeder Stadt eines Landes mindestens 1 Holzwürfel, erhält er sofort den höchsten noch verfügbaren Landbonusmarker dieses Landes.

Achtung: Dabei werden auch die verdrängten Holzwürfel auf den Stadtfeldern der Städte berücksichtigt.

Jeder Spieler kann nur 1 Landbonusmarker pro Land erhalten. Wurden alle Landbonusmarker eines Landes genommen, gehen alle weiteren Spieler, die die Bedingung danach erfüllen, leer aus.



Adelshausbonus

Hat ein Spieler auf jedem Titelwertungsmarker mindestens 1 Holzwürfel, erhält er sofort den höchsten noch verfügbaren Adelshausbonusmarker.

Jeder Spieler kann nur 1 Adelshausbonusmarker erwerben. Wurden alle Adelshausbonusmarker genommen, gehen alle weiteren Spieler, die die Bedingung danach erfüllen, leer aus.

ENDE EINER EPOCHE

Eine Epoche endet sofort, wenn die offene Auslage nach dem Zug eines Spielers nicht mehr auf 3 Karten aufgefüllt werden kann. Die Auslage wird mit den restlichen Karten des Nachziehstapels soweit wie möglich aufgefüllt. Die Länderkarten des Ablagestapels werden gut gemischt und als neuer Nachziehstapel bereit gelegt. Anschließend wird die offene Auslage wieder auf 3 Länderkarten aufgefüllt.

Bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt, wird das Spiel für die folgende Epochenwertung kurz unterbrochen.

Achtung: Nach der 3. Epoche wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt, sodass alle Spieler gleich oft am Zug waren. Die Epochenwertung folgt nach dem Zug des Spielers, der rechts neben dem Startspielers sitzt.

Epochenwertung

Am Ende einer Epoche werden Siegpunkte für die 2 einflussreichsten Spieler in jedem der 4 Länder vergeben. Dazu zählt jeder Spieler seine Einflusspunkte für seine besetzten Positionen in dem jeweiligen Land zusammen. Der Spieler mit den meisten Einflusspunkten erhält den höheren Epochenwertungsmarker dieses Landes für die aktuelle Epoche. Der Spieler mit den zweitmeisten Einflusspunkten erhält den niedrigeren Epochenwertungsmarker.

Bei Gleichstand erhält derjenige, der daran beteiligten Spieler den jeweiligen Marker, der die Position mit dem ranghöheren Titel in diesem Land besetzt.

Im seltenen Fall eines erneuten Gleichstands erhält derjenige, der daran beteiligten Spieler den Marker, der die Position mit diesem Titel in der Stadt mit dem höheren Stadtbonus (siehe Siegpunktzahl im Stadtfeld) besetzt.

Achtung: Sollte nur 1 Spieler Einflusspunkte in einem Land besitzen, so wird der zweite Marker für diese Epoche nicht vergeben und kommt aus dem Spiel.

Nach der Epochenwertung wird das Spiel fortgesetzt und der Spieler, der vor der Wertung als nächster am Zug gewesen wäre, kommt an die Reihe.



SPIELENDE

Nach der 3. Epochenwertung werden abschließend die einzelnen Titel gewertet. Danach endet das Spiel.

Titelwertung

Beginnend mit dem rangniedrigsten Titel wird die Anzahl der Holzwürfel jedes Spielers auf dem jeweiligen Titelwertungsmarker verglichen. Der Spieler mit den meisten Holzwürfeln auf dem entsprechenden Marker erhält das komplette Portrait mit der vollen Siegpunktzahl auf der Vorderseite.



Bei Gleichstand von genau 2 Spielern erhalten beide daran beteiligten Spieler jeweils 1 Hälfte des Markers. Jede Hälfte bringt die halbe Siegpunktzahl. Die entsprechenden Siegpunkte sind auf der Rückseite der Markerhälften angegeben. Sind mehr als 2 Spieler am Gleichstand beteiligt, wird der Marker nicht vergeben und aus dem Spiel genommen.



Gewinner

Abschließend zählt jeder Spieler die Siegpunkte auf allen seinen Markern zusammen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem höchsten Einzelmarker. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

Autor:

Peter Hawes

Illustration:

Michael Menzel

Distribution Schweiz:

Carletto AG,
Moosacherstr. 14,
CH-8820 Wädenswil

Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.

© 2014 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG,
Frankfurter Str. 121,
D-63303 Dreieich



KURZREGEL

1. KARTEN ZIEHEN (verpflichtend)

Erster Zug

Vorgegebene Anzahl Länderkarten ziehen

	Spielerreihenfolge im Uhrzeigersinn				
	Startspieler	2. Spieler	3. Spieler	4. Spieler	5. Spieler
2 Spieler	2	3			
3 Spieler	1	2	3		
4 Spieler	1	1	2	3	
5 Spieler	1	1	2	2	3

Ab dem zweiten Zug

a) 3 Länderkarten ziehen

oder

b) 1 Länderkarte und 1 Intrigenkarte ziehen

2. KARTEN AUSSPIELEN (optional)

In beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit

a) Eine freie Position besetzen

- Die angegebene Anzahl Länderkarten ausspielen
- Jokerregel: 3 beliebige Länderkarten → 1 beliebige Länderkarte
- 1 Holzwürfel auf die Position setzen
- 1 Holzwürfel auf den Titelwertungsmarker setzen

b) Eine besetzte Position übernehmen

- 1 Intrigenkarte ausspielen (2 Intrigenkarten für einen „King“)
- Jokerregel: 2 beliebige Intrigenkarten → 1 beliebige Intrigenkarte
- Den gegnerischen Holzwürfel verschieben
- Die frei gewordene Position wie unter a) beschrieben besetzen

ENDE EINES ZUGES

Handkartenlimit überprüfen

- Maximal 12 Länderkarten und 4 Intrigenkarten

Offene Auslage auffüllen

ÜBERSICHT BONI

Stadtbonus

- Bedingung: Als Erster eine Position in der Stadt besetzen

Landbonus

- Bedingung: Mindestens 1 eigener Holzwürfel in jeder Stadt des Landes
(Holzwürfel auf Stadtfeldern werden berücksichtigt)

Adelshausbonus

- Bedingung: Mindestens 1 eigener Holzwürfel auf jedem Titelwertungsmarker

ÜBERSICHT WERTUNGEN

Epochenwertung

- Erfolgt wenn die offene Auslage nicht mehr aufgefüllt werden kann
- Die Spieler mit den meisten und zweitmeisten Einflusspunkten in einem Land erhalten jeweils 1 Epochenwertungsmarker

Titelwertung

- Erfolgt nach der 3. Epochenwertung
- Der Spieler mit den meisten Holzwürfeln auf dem Titelwertungsmarker erhält den Marker
- Bei Gleichstand von 2 Spielern teilen diese den Marker und jeder erhält 1 Hälfte
- Bei Gleichstand von mehr als 2 Spielern kommt der Marker aus dem Spiel