

VICEEROY

DIE RECHTE HAND DES KÖNIGS



SPIELREGEL

Für die Geschichtsgelehrten von Laar werden die aktuellen Ereignisse irgendwann einmal nicht mehr in allen Einzelheiten nachvollziehbar sein. Nur die bedeutsamsten Schachzüge des großen Spiels werden die Jahrhunderte überdauern. Einzig die ruhmreichen Anführer, die mächtigen Könige und Gottkaiser werden in die Geschichte eingehen. Die Namen ihrer Untergebenen und Untertanen werden im Nebel der Zeit untergehen. All ihre Leistungen wird man den Herrschern zugutehalten. Auch euer Name und all eure Taten, verehrter Vizekönig, werden vergessen werden.

Das einzige Andenken, das wir hoffen zurücklassen zu können, ist unsere Nation – ihr Überdauern, das Wohlergehen ihrer Bürger und der Neid unserer Nachbarn. Ihr müsst alles, was ihr habt, einsetzen, um eurem Reich ein weiteres Jahr oder zwei in den Annalen von Laar zu verschaffen. Seid ihr für diese Aufgabe gewappnet, mein Freund? Beherrscht ihr das Spiel der Politik oder müsst ihr seine Regeln erst noch erlernen?

Ich gehe jede Wette ein, dass ihr noch reichlich Grund findet den Tag zu verfluchen, an dem ihr beschlossen habt, die Aufmerksamkeit der Mächtigen auf euch zu lenken. Aber jetzt ist es zu spät. Ihr wurdet im Amt bestätigt und für euch ist es jetzt eine Sache der Ehre!

Nun müsst ihr allen beweisen, dass auf euch Verlass ist, wie schwierig und undurchschaubar die Situation auch sein mag. Lernt zu wirtschaften, vorausschauend zu planen und die Züge eurer Gegner im Voraus zu errahnen. Scheut euch auch nicht, aus den Erfahrungen eurer Vorgänger zu lernen. Vergibt keine Respektlosigkeit, denn ihr seid der Staat. Seid bereit, Vizekönig, eure Zeit bricht gerade an. Und wer weiß, vielleicht geht eurer Name schließlich doch noch in die Geschichtsbücher von Laar ein ...

SPIELMATERIAL

Viceroy (Vizekönig) ist ein Brettspiel für 1 bis 4 Spieler ab ca. 12 Jahren. Um die Kontrolle über die Fantasy-Welt von Laar zu erringen, rekrutieren die Spieler die unterschiedlichsten Verbündeten, vom Wanderer bis zum Prinzen, und erlassen verschiedene Gesetze. Im Laufe des Spiels baut jeder Spieler seine eigene Machtpyramide auf. So entwickelt er die militärischen, wissenschaftlichen und magischen Kräfte seines Staates, vergrößert seine eigene Macht und gewinnt Edelsteine, die zur weiteren Entwicklung seines Staates erforderlich sind. Der Spieler, der bei Spielende die meisten Machtpunkte besitzt, wird zum Herrscher über ganz Laar – und zum Spielsieger!

- 64 Charakterkarten
- 24 Gesetzkarten
- 4 Auktionskarten
- 64 Edelsteine (jeweils 16 in blau, rot, grün und gelb)
- 33 doppelseitige Marker: Magie/Wissenschaft
- 17 doppelseitige Marker: Angriff/Verteidigung
- 54 Machtpunktmarker (je 8 Marker mit Wert 2, 3, 10 und 12; je 4 Marker mit Wert 4, 5, 7, 8 und 15; 2 Marker mit Wert 6)
- 24 Bonusmarker für Magie (20 doppelseitige Marker mit Wert +2/+3; 4 Marker mit Wert +5)
- 12 Bonusmarker für einfarbige Kreise (2 mit Wert +2; 1 mit Wert +4, jeweils in blau, rot, grün und gelb)
- 4 Sichtschirme
- dieses Regelheft

Aufbau einer Charakterkarte



Aufbau einer Gesetzkarte



SPIELAUFBAU

- 1 Die vier Auktionskarten werden in einer Reihe nebeneinander in die Mitte der Spielfläche gelegt. Die Reihenfolge der Karten spielt keine Rolle, aber die abgebildeten Pfeilspitzen müssen alle nach oben zeigen.
- 2 Alle Marker (Magie/Wissenschaft, Angriff/Verteidigung, Machtmarker und Bonusmarker) werden für alle Spieler gut erreichbar bereitgelegt.
- 3 Nun wird der Edelsteinvorrat vorbereitet. Pro Spieler werden vier Edelsteine jeder Farbe benötigt. In einem 2-Personen-Spiel besteht der Vorrat aus 32 Edelsteinen (8 jeder Farbe), in einem 3-Personen-Spiel aus 48 Edelsteinen (12 jeder Farbe) und in einem 4-Personen-Spiel aus allen 64 Edelsteinen. Der Edelsteinvorrat wird neben den Markern bereitgelegt. Alle übrigen Edelsteine kommen zurück in die Spielschachtel.
- 4 Jeder Spieler nimmt sich einen Sichtschirm. Während des Spiels bewahren die Spieler ihre Edelsteine hinter ihrem Sichtschirm auf. Kein Spieler darf wissen, welche Edelsteine die anderen Spieler hinter ihren Sichtschirmen haben.
- 5 Jeder Spieler nimmt sich 2 Edelsteine jeder Farbe (also insgesamt 8) aus dem Vorrat, legt sie hinter seinen Sichtschirm und legt dann 2 Edelsteine seiner Wahl zurück in den Vorrat. Jetzt hat jeder Spieler 6 Edelsteine hinter seinem Sichtschirm.
- 6 Die Charakterkarten werden gemischt und jedem Spieler werden 4 davon zugeteilt. Jeder Spieler wählt eine seiner Charakterkarten aus

und legt sie offen vor sich ab. Dies ist die erste Karte der ersten Stufe seiner Pyramide. Dann erhält jeder Spieler noch die Belohnung für das Ausspielen seiner Karte: Links auf der Karte sind in der rechten Spalte Symbole für verschiedene Belohnungen abgebildet, die auf Seite 8 der Regel erklärt werden. Jeder Spieler erhält die Belohnung, die in der untersten Zeile der Spalte angegeben ist. Von den anderen Charakterkarten wählen die Spieler eine aus, die sie auf der Hand behalten, alle nicht gewählten Karten werden zurückgelegt.

- 7 Die übrigen Charakterkarten werden verdeckt gemischt. Dann werden zwölf Karten davon abgezählt und als Reservestapel verdeckt rechts neben die Auktionskarten gelegt.
- 8 Die übrigen 48 Karten werden als Auktionsstapel verdeckt links neben die Auktionskarten gelegt.
- 9 Die obersten vier Karten des Auktionsstapels werden offen unterhalb der Auktionskarten ausgelegt. Dabei wird die erste Karte unterhalb der ersten Auktionskarte von links gelegt, die nächste rechts daneben usw.
- 10 Die Gesetzeskarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn drei Gesetzeskarten, die er auf die Hand nimmt, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.
- 11 Die übrigen Gesetzeskarten werden verdeckt rechts neben den Reservestapel gelegt.

BEISPIEL EINES SPIELAUFBAUS FÜR 3 SPIELER



SPIELABLAUF

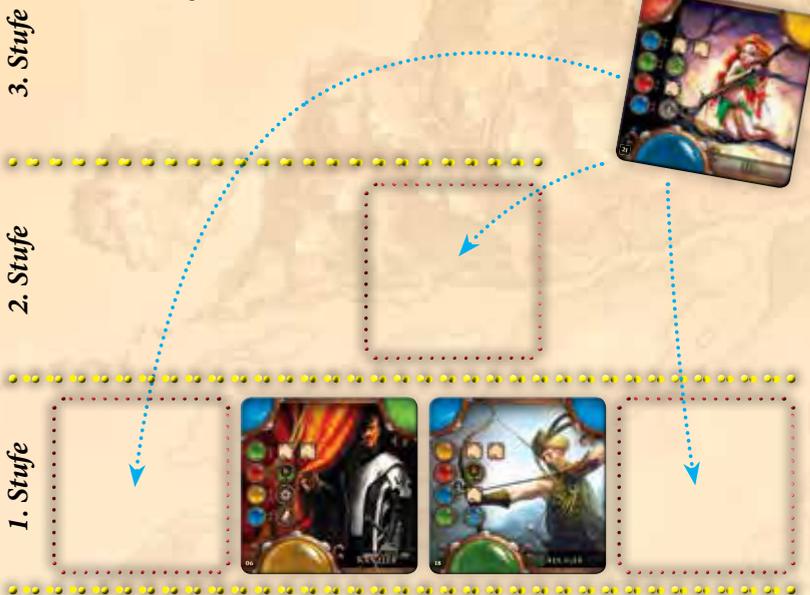
Spielziel bei *Viceroy* ist es, am Spielende die meisten Machtpunkte zu haben. Dafür versucht jeder Spieler, das Beste aus seinen Karten zu machen. Dies gelingt normalerweise dadurch, dass man Karten auf immer höhere Stufen der eigenen Machtpyramide spielt.

Das Spiel endet, wenn keine Charakterkarten mehr unter den Auktionskarten liegen. Jede Spielrunde besteht aus zwei Phasen. In beiden Phasen spielen alle Spieler gleichzeitig.

- I. **Auktionsphase.** Jeder Spieler kann eine zur Auktion ausliegende Charakterkarte erhalten.
- II. **Entwicklungsphase.** Jeder Spieler kann bis zu 3 seiner Handkarten in seine Machtpyramide legen.

Alle Karten, die ein Spieler im Laufe des Spiels ausspielt, werden offen in seine Machtpyramide (ab jetzt einfach nur Pyramide genannt) gelegt. Diese liegen für alle sichtbar vor den Sichtschirmen. Die untere Kartenreihe bildet die erste Stufe der Pyramide, die darüber liegende die zweite Stufe usw., bis zur fünften Stufe. Alle Karten auf derselben Stufe müssen direkt links oder rechts an bereits ausliegende Karten derselben Stufe angelegt werden. Wird eine Karte in eine höhere Stufe gelegt, muss sie so oberhalb von zwei Karten der darunter liegenden Stufe liegen, dass die farbigen Segmente aller drei Karten einen Kreis bilden. Der Kreis darf aus verschiedenen Farben bestehen.

Bonus: Bildet der Spieler durch das Anlegen einer Karte einen einfarbigen Kreis, erhält er sofort einen Edelstein dieser Farbe aus dem allgemeinen Vorrat.



Zu Spielbeginn besteht die Pyramide jedes Spielers aus genau einer Karte der 1. Stufe. Wenn ein Spieler seine erste Karte ausspielt, kann er sie links oder rechts daneben legen. Die nächste Karte kann dann entweder links oder rechts neben diese beiden Karten gespielt werden oder oberhalb der beiden ersten Karten auf die 2. Stufe.

Karten, die bereits in die Pyramide gelegt wurden, können während des Spiels nicht bewegt oder entfernt werden, es sei denn, der Text einer Gesetzeskarte erlaubt dies ausdrücklich. Die Pyramide kann nie höher als fünf Stufen sein. Ihre Breite ist jedoch nicht begrenzt. So können unter Umständen sogar mehrere Karten in der fünften Stufe liegen.

- Karten, die sich mit einer ganzen Seite oder einem Teil einer Seite berühren, gelten als benachbart, auch wenn sie auf verschiedenen Stufen liegen. Eine Karte kann mit bis zu sechs Karten benachbart sein.
- Einige Gesetzeskarten weisen die Spieler an, eine Karte unter eine andere Karte zu legen. Dies gilt nicht als das Ausspielen einer Karte. Für eine Karte, die auf diese Weise unter eine andere Karte gelegt wird, muss der Spieler keine Kosten zahlen, erhält aber auch keine Belohnung.
- Die jeweils äußerste Karte einer Reihe gilt als freie Karte, falls keine Karte einer höheren Stufe darauf „steht“. Eine Karte, unter der eine andere Karte liegt, ist niemals frei.



I. AUKTIONSPHASE

In dieser Phase bieten die Spieler auf die Charakterkarten, die offen in der Mitte der Spielfläche ausliegen. Der Spieler muss einen Edelstein in der Farbe der Auktionskarte bieten, an der die gewünschte Charakterkarte liegt.



Beispiel: Die Karte Kapitän liegt unterhalb der gelben Auktionskarte. Um den Kapitän zu erhalten, muss ein gelber Edelstein geboten werden.

Jeder Spieler entscheidet zunächst geheim, welche der ausliegenden Charakterkarten er haben möchte. Dann nimmt jeder Spieler hinter seinem Sichtschirm einen Edelstein der entsprechenden Farbe in die Hand und schließt um diesen eine Faust. Alle Spieler strecken ihre geballten Fäuste über die Tischmitte und öffnen gleichzeitig ihre Fäuste.

Niemand ist gezwungen, an der Auktion teilzunehmen. Wer nicht mitbieten möchte, streckt bei der ersten Auktion einfach seine geschlossene leere Faust über die Tischmitte, als hätte er einen Edelstein darin. Beim Öffnen seiner leeren Faust sagt er: „Ich passe.“ Er erhält keine Karte und nimmt an keiner weiteren Auktion in dieser Phase teil.

- **Falls eine bestimmte Farbe nur von einem einzigen Spieler geboten wurde,** nimmt dieser Spieler die entsprechende Charakterkarte und legt den Edelstein in den allgemeinen Vorrat zurück. Die Auktionsphase ist für diesen Spieler beendet.

Sonderfall: Im weiteren Spielverlauf kann es vorkommen, dass oberhalb und unterhalb der Auktionskarte je eine Charakterkarte liegt. Dann kann der Spieler wählen, welche Karte er nimmt. Er bekommt nur eine Karte!

- **Falls zwei oder mehr Spieler die gleiche Farbe geboten haben,** müssen sie ihre gebotenen Edelsteine in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, ohne eine Karte dafür zu erhalten. Diese Spieler nehmen an einer weiteren Auktion teil.

Sonderfall: Falls zwei Spieler eine Farbe geboten haben, bei der zwei Karten liegen, können die beiden Spieler sich untereinander einigen, wer welche Karte erhält. Können sie sich nicht einigen, bekommt keiner eine Karte.

Haben in der ersten Auktion einige Spieler, die nicht gepasst haben, keine Karte erhalten, findet für diese Spieler eine zweite Auktion statt. Falls es nach dem Ende der zweiten Auktion immer noch Spieler gibt, die nicht gepasst haben und noch keine Karte erhalten haben, findet eine dritte und letzte Auktion in dieser Phase statt. Wer nach dem Ende der dritten Auktion immer noch keine Karte erhalten hat, hat damit automatisch gepasst.

WICHTIGE HINWEISE:

- Ein Spieler kann nicht auf eine Karte bieten, wenn er keinen Edelstein der entsprechenden Farbe besitzt.
- Alle gebotenen Edelsteine werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt, auch wenn ihre Besitzer damit keine Karte erhalten haben.
- Ein Spieler kann immer nur auf eine Karte bieten.
- Nachdem ein Spieler eine Karte erhalten oder gepasst hat, kann er nicht mehr an weiteren Auktionsrunden in dieser Phase teilnehmen.
- Pro Auktionsphase gibt es maximal drei Auktionsrunden.
- Ein Spieler kann keinen Edelstein einer Farbe bieten, wenn bei der Auktionskarte dieser Farbe keine Karte liegt.

Jeder Spieler, der während der Auktion eine Karte erhält, nimmt diese auf seine Hand. Die Karte gilt als noch nicht ausgespielt. Die Spieler können Karten auf ihrer Hand nur während der Entwicklungsphase ausspielen. Sofern alle Spieler damit einverstanden sind, können sie sich vor der Auktion auch absprechen, wer welche Farbe bietet. Solche Vereinbarungen sind allerdings nicht bindend. Die Spieler dürfen Edelsteine, Marker oder Karten nicht miteinander handeln. Sie dürfen ihren Gegnern nicht zeigen, was hinter ihrem Sichtschirm liegt, es sei denn, dass eine Gesetzeskarte dies ausdrücklich verlangt.



Wenn jeder Spieler entweder eine Karte erhalten oder gepasst hat, spätestens aber nach der dritten Auktion, ist die Auktionsphase beendet.

Alle Charakterkarten, die oberhalb der Auktionskarten (an den Spitzen der Pfeile) liegen, werden auf einen Ablagestapel gelegt. Dann werden alle Charakterkarten, die unterhalb der Auktionskarten (an den Schäften der Pfeile) liegen, so verschoben, dass sie oberhalb ihrer jeweiligen Auktionskarte liegen. Anschließend werden vier neue Karten vom Auktionsstapel gezogen und wie beim Spielaufbau unterhalb der Auktionskarten ausgelegt. Werden die vier letzten Karten des Auktionsstapels aufgedeckt, endet das Spiel nach der nächsten Spielrunde.



Alle Karten oberhalb der Auktionskarten werden abgelegt.



Die Karten unterhalb der Auktionskarten werden nach oben verschoben.

Auktionsstapel



Vier Karten vom Auktionsstapel werden unterhalb der Auktionskarten ausgelegt.

WENN EIN SPIELER IN DER AUKTIONSPHASE PASST

In zwei Fällen passt ein Spieler:

- Wenn er bei einer Auktion keinen Edelstein bietet und nur seine leere Faust vorzeigt.
- Wenn er auch nach der dritten Auktion einer Auktionsphase keine Karte erhalten hat.

Sofort nachdem ein Spieler gepasst hat, erhält er drei Edelsteine seiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat. Außerdem erhält er einen zusätzlichen Edelstein für jeden Wissenschaftsmarker in seiner Pyramide (siehe S. 8). Der Spieler legt die Edelsteine hinter seinen Sichtschirm.

Falls mehrere Spieler gleichzeitig passen, nehmen sie ihre Edelsteine nacheinander. Es beginnt der Spieler, der die Karte mit der niedrigsten Nummer in seiner Pyramide besitzt, gefolgt von dem Spieler mit der nächsten niedrigsten Nummer usw. Dabei nimmt jeder Spieler alle ihm zustehenden Edelsteine auf einmal.

WICHTIGE HINWEISE:

- Falls es nicht mehr genügend Edelsteine im allgemeinen Vorrat gibt, nimmt der Spieler alle noch übrigen.
- Falls es keine Edelsteine einer bestimmten Farbe mehr im Vorrat gibt, und der Spieler muss Edelsteine dieser Farbe nehmen, kann er keine nehmen.
- Falls es keine Edelsteine mehr im allgemeinen Vorrat gibt, kann der Spieler keine Edelsteine nehmen.

II. ENTWICKLUNGSPHASE

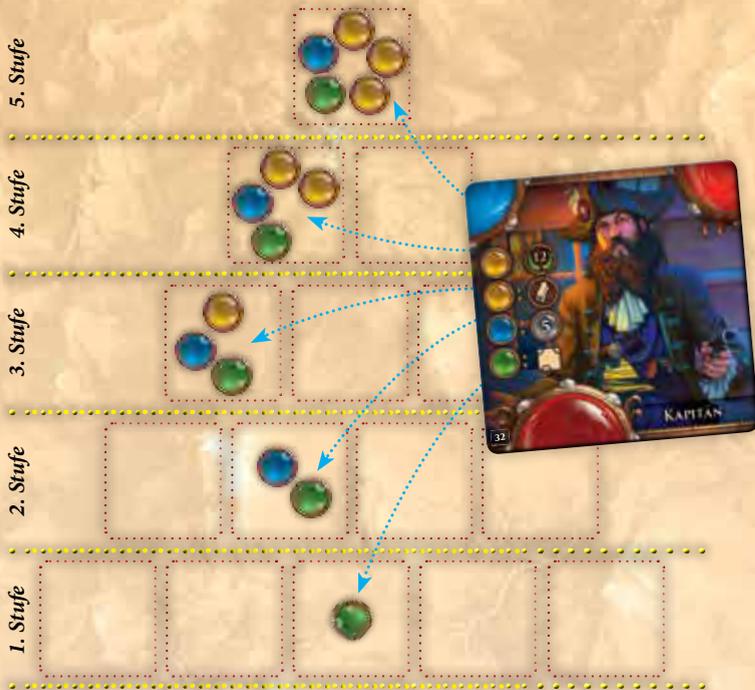
Diese Phase besteht aus drei Runden, in denen Karten ausgespielt werden können. Zu Beginn jeder Runde wählt jeder Spieler nach Belieben eine seiner Handkarten aus, die er spielen möchte, und legt sie verdeckt vor sich ab. Falls ein Spieler keine Karte spielen möchte, kann er entweder **passen** oder **eine Karte ablegen**, um zwei Edelsteine seiner Wahl aus dem Vorrat zu erhalten. Wer gepasst hat, kann auch in den übrigen Runden dieser Phase keine Karten mehr spielen. In dieser Phase erhalten die Spieler keine Edelsteine, wenn sie passen.

Alle Spieler decken gleichzeitig ihre vor sich abgelegte Karte auf. Dann legt der Spieler mit dem niedrigsten Kartenwert (Kartennummer links unten auf der Charakter- oder Gesetzeskarte) seine Karte in seine Pyramide und handelt ihren Effekt ab. Danach folgen in aufsteigender Reihenfolge die anderen Spieler.

Um eine Charakterkarte zu spielen, wählt ihr Spieler einen dafür geeigneten Platz in seiner Pyramide. Dann zahlt er die Kosten für das Ausspielen der Karte. Sie hängen davon ab, in welche Stufe der Pyramide der Spieler die Karte legt. Pro Stufe muss er einen Edelstein abgeben und in den Vorrat legen. Auf der linken Seite jeder Charakterkarte ist eine Spalte mit vier Edelsteinsymbolen abgebildet. Sie gibt an, welche Edelsteine der Spieler abgeben muss: Legt er die Karte in die vierte Stufe, muss er alle abgebildeten Edelsteine abgeben. In der dritten Stufe gibt er die drei untersten Edelsteine ab, in der zweiten Stufe die zwei untersten und in der Basis der Pyramide gibt er den untersten Edelstein ab.

Ausnahme: In der fünften Stufe muss er zwei Mal den obersten abgebildeten Edelstein und je ein Mal alle darunter abgebildeten Edelsteine abgeben.

HINWEIS: Die Edelsteine, die der Spieler abgibt, um die Karte auszuspielen, haben nichts mit den Edelsteinen zu tun, die er bei der Auktion abgegeben hat, um die Karte zu erhalten. Die Ausgaben können nicht miteinander verrechnet werden!



Beispiel:

- Wer den Kapitän in die unterste Stufe seiner Pyramide legt, muss einen grünen Edelstein bezahlen (der unterste abgebildete Edelstein).
- Für die zweite Stufe der Pyramide müssen ein grüner und einen blauer Edelstein bezahlt werden (die beiden untersten Edelsteine).
- Für die dritte Stufe müssen ein grüner, ein blauer und ein gelber Edelstein bezahlt werden (die drei untersten Edelsteine).
- Für die vierte Stufe müssen ein grüner, ein blauer und zwei gelbe Edelsteine bezahlt werden (alle abgebildeten Edelsteine).
- Für die fünfte Stufe müssen ein grüner, ein blauer und drei gelbe Edelsteine bezahlt werden (alle abgebildeten Edelsteine plus ein weiterer Edelstein in der bei der vierten Stufe abgebildeten Farbe).

Eine Gesetzeskarte zu spielen kostet nichts. Gesetzeskarten dürfen nur in die unteren vier Stufen einer Pyramide gelegt werden. Die Effekte einer Gesetzeskarte werden sofort abgehandelt. Je nach Gesetzeskarte ist dieser Effekt einmalig, dauerhaft oder tritt erst zu Spielende in Kraft. In jedem Fall bleibt auch eine ausgespielte Gesetzeskarte immer in der Pyramide ihres Spielers.

Einige Gesetzeskarten weisen den Spieler an, eine Karte unter eine andere Karte zu legen. Das Ausführen dieser Aktion gilt nicht als das Ausspielen einer Karte. Für eine Karte, die auf diese Weise unter eine andere Karte gelegt wird, muss der Spieler keine Kosten zahlen, erhält aber auch keine Belohnung.

Nach dem Ausspielen seiner Karte erhält der Spieler sofort die Belohnung, die der Stufe entspricht, in die er die Karte gelegt hat. Die jeweilige Belohnung ist auf der linken Seite der Karte neben der Spalte mit den Edelsteinsymbolen angegeben. Er erhält nur die Belohnung, die in der entsprechenden Zeile angegeben ist. Er bekommt nicht die Belohnungen für niedrigere Stufen!

Beispiel: Falls der Kapitän auf die erste Stufe der Pyramide gelegt wird, zieht der Spieler eine Karte vom Gesetzeskartenstapel oder vom Reservestapel. Wird diese Karte auf die zweite Stufe gelegt, erhält der Spieler fünf Edelsteine seiner Wahl. Für die dritte Stufe erhält der Spieler einen Magiemarker als Belohnung, für die vierte Stufe 12 Machtpunkte.

Legt der Spieler die Karte in die fünfte Stufe, kann er wählen, ob er 15 Machtpunkte auf die Karte legen möchte oder ob er alle Belohnungen der ersten drei Stufen erhalten möchte.

Beispiel: Ein Spieler spielt den Kapitän auf die fünfte Stufe seiner Pyramide. Er hat nun die Wahl, entweder 1 Karte zu ziehen, 5 Edelsteine zu erhalten und 1 Magiemarker auf die Karte zu legen oder einen Machtpunktmarker mit 15 Machtpunkten auf die Karte zu legen.

Nachdem alle Spieler Karten in ihre Pyramide gelegt haben und dafür die entsprechenden Belohnungen erhalten haben, beginnt die nächste Runde der Entwicklungsphase.

Nach drei Entwicklungsrunden oder nachdem alle Spieler gepasst haben, endet die Entwicklungsphase und die nächste Spielrunde beginnt.



BELOHNUNGEN:

EDELSTEINE



Der Spieler erhält die angegebene Anzahl Edelsteine aus dem allgemeinen Vorrat. Er kann die Farbe frei wählen.

MACHTPUNKTE



Der Spieler legt einen Machtpunktmarker des angezeigten Wertes auf diese Karte. Am Spielende werden diese Punkte zu den übrigen Punkten des Spielers hinzugezählt. In dem seltenen Fall, dass es keinen entsprechenden Marker mehr im allgemeinen Vorrat gibt, kann der Spieler dafür mehrere Marker mit geringerem Wert im angegebenen Gesamtwert nehmen. Diese werden dann als ein Stapel auf die Karte gelegt, da die Marker trotzdem als 1 Machtpunktmarker gelten.



KARTE VOM RESERVESTAPEL ODER VOM STAPEL DER GESETZKARTEN ZIEHEN

Der Spieler zieht die angegebene Anzahl Karten vom Reservestapel oder vom Stapel der Gesetzkarten, nach eigener Wahl. Falls er zwei Karten ziehen darf, kann er beide von demselben Stapel ziehen oder je eine von beiden Stapeln. Er darf sich die erste Karte ansehen, bevor er entscheidet, von welchem Stapel er die nächste zieht. Diese Karte(n) nimmt der Spieler auf seine Hand, sie können bereits in der folgenden Entwicklungsphase ausgespielt werden.

WISSENSCHAFT



Der Spieler legt einen Wissenschaftsmarker (Marker Magie / Wissenschaft mit der Seite Wissenschaft nach oben) auf diese Karte. Manche Karten geben auf der vierten Stufe auch 2 Wissenschaftsmarker.

Wenn ein Spieler in der Auktionsphase passt, erhält er für jeden seiner Wissenschaftsmarker 1 zusätzlichen Edelstein. Wenn ein Spieler z. B. 4 Wissenschaftsmarker in seiner Pyramide hat, kann er $3 + 4 = 7$ Edelsteine nehmen, wenn er passt. Außerdem können diese Marker bei der Schlusswertung zusätzliche Punkte wert sein.

MAGIE



Der Spieler legt einen Magiemarker (Marker Magie / Wissenschaft mit der Seite Magie nach oben) auf diese Karte. Manche Karten geben auf der vierten Stufe 2 Magiemarker. Magiemarker haben während des Spiels keine Funktion. Sie können bei der Schlusswertung aber viele Punkte wert sein.

VERTEIDIGUNG



Der Spieler legt einen Verteidigungsmarker (Marker Angriff / Verteidigung mit der Seite Verteidigung nach oben) auf diese Karte.

Verteidigungsmarker haben während des Spiels keine Funktion. Bei der Schlusswertung verteidigen sie gegen feindliche Angriffe und verhindern damit Punktverluste.

ANGRIFF



Der Spieler erhält einen Angriffsmarker (Marker Angriff / Verteidigung mit der Seite Angriff nach oben) und legt ihn hinter seinen Sichtschirm. In der Auktionsphase kann ein Spieler statt eines regulären Gebotes einen Angriffsmarker in die Faust nehmen. Sofort nachdem alle Spieler ihre Fäuste geöffnet haben, noch bevor die Gebote ausgewertet werden, nimmt sich dieser Spieler eine Charakterkarte seiner Wahl aus der Auktion. Anschließend legt er den Angriffsmarker zurück in den allgemeinen Vorrat. Der Spieler nimmt an weiteren Auktionen dieser Phase nicht mehr teil, da er bereits eine Karte erhalten hat. Falls er die letzte Karte genommen hat, die zu einer bestimmten Farbe gehört, verlieren alle anderen Spieler, die diese Farbe geboten hatten, ihr Gebot und gehen in dieser Auktionsrunde leer aus. Falls mehrere Spieler gleichzeitig einen Angriffsmarker vorzeigen, wählt der Spieler mit der niedrigsten Karte in seiner Pyramide zuerst.

Bei der Schlusswertung verlieren alle Spieler Punkte für alle Angriffsmarker, die ihre Mitspieler besitzen.

BONUSMARKER (FÜR MAGIE ODER KREISE)



Der Spieler legt den abgebildeten Bonusmarker auf diese Karte. Achtung: Einige Marker zeigen dasselbe Symbol aber verschiedene Werte oder umgekehrt. Die Spieler müssen sorgfältig prüfen, dass sie den richtigen Marker auf die Karte legen! Bonusmarker haben während des Spiels keine Funktion. Sie können bei der Schlusswertung aber Punkte wert sein.

UNERSCHÖPFLICHER EDELSTEIN



Der Spieler nimmt einen Edelstein der angegebenen Farbe aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn auf diese Karte. Falls es keinen Edelstein dieser Farbe im allgemeinen Vorrat gibt, kann der Spieler ihn aus seinem persönlichen Vorrat hinter seinem Sichtschirm nehmen. Falls es auch dort keinen Edelstein der angegebenen Farbe gibt, kann der Spieler keinen unerschöpflichen Edelstein bekommen.

Entwicklungsphase: Jeder unerschöpfliche Edelstein reduziert ein Mal pro Entwicklungsphase die Kosten für Edelsteine dieser Farbe um 1. Wenn ein Spieler z. B. einen gelben und zwei blaue Edelsteine zahlen muss und einen blauen unerschöpflichen Edelstein hat, zahlt er nur einen gelben und einen blauen Edelstein. Der unerschöpfliche Edelstein wird dabei nicht verbraucht und bleibt auf seiner Karte liegen. Der Spieler kann beliebig viele seiner unerschöpflichen Edelsteine benutzen, aber jeden unerschöpflichen Edelstein nur ein Mal pro Entwicklungsphase.

SPIELLENDE UND SIEG

Wenn am Ende einer Auktionsphase die vier letzten Karten des Auktionsstapels ausgelegt werden, wird die laufende Spielrunde normal weitergespielt. Anschließend folgt die letzte Spielrunde, die ebenfalls ganz normal zu Ende gespielt wird. Dann ermitteln die Spieler den Sieger.

Zuerst legen die Spieler ihre Sichtschirme beiseite und legen alle noch nicht ausgelegten Handkarten ab.

Ihre noch übrigen Edelsteine können die Spieler jetzt nutzen, um Segmente von mehrfarbigen Kreisen in ihrer Pyramide „einzufärben“ und so einfarbige Kreise zu erhalten. Dazu legt man einen Edelstein in der Farbe, die der Kreis haben soll, auf das einzufärbende Kreissegment. Entsteht ein einfarbiger Kreis durch das Einfärben, erhält der Spieler dafür keinen Edelstein als Bonus.



Nachdem die Spieler alle Segmente soweit wie möglich eingefärbt haben, berechnen sie ihre Machtpunkte in dieser Reihenfolge:

1. Punkte für einfarbige Kreise
2. Punkte für unerschöpfliche Edelsteine
3. Punkte für Gesetzeskarten
4. Punkte für Machtpunktmarker
5. Punkte für Magie
6. Punkte für vollständige Markersätze
7. Minuspunkte durch Angriffsmarker der Mitspieler

Der Spieler mit den meisten Machtpunkten gewinnt das Spiel.

1. PUNKTE FÜR EINFARBIGE KREISE

Für jeden einfarbigen Kreis in seiner Pyramide erhält ein Spieler Machtpunkte entsprechend der Stufe, in der die obere Kreishälfte liegt.

Bonusmarker für einfarbige Kreise: Außerdem erhält man für jeden Bonusmarker die darauf angegebenen Punkte für jeden einfarbigen Kreis der entsprechenden Farbe.

2. Stufe
1. Stufe



Beispiel: Wer einen grünen Kreis hat, dessen obere Hälfte auf der zweiten Stufe liegt, und einen Bonusmarker, der +4 Punkte für grüne Kreise bringt, erhält für diesen grünen Kreis $2 + 4 = 6$ Machtpunkte.

2. PUNKTE FÜR UNERSCHÖPFLICHE EDELSTEINE

Für jeden unerschöpflichen Edelstein in seiner Pyramide erhält ein Spieler so viele Machtpunkte wie die Stufe, auf welcher dieser Edelstein liegt.

Bonusmarker für einfarbige Kreise: Außerdem erhält man für jeden Bonusmarker die darauf angegebenen Punkte für jeden unerschöpflichen Edelstein der entsprechenden Farbe.



Beispiel: Wer einen unerschöpflichen gelben Edelstein auf der dritten Stufe seiner Pyramide hat (Wert 3 Punkte) und einen Bonusmarker, der +4 Punkte für einfarbige gelbe Kreise bringt, erhält für diesen Edelstein $3 + 4 = 7$ Machtpunkte.

3. PUNKTE FÜR GESETZSKARTEN

Falls eine Gesetzeskarte am Spielende Machtpunkte gibt, ist im Text der Karte genau angegeben, auf welche Weise dies geschieht. Gesetzeskarten müssen Teil der Pyramide sein, um Machtpunkte zu geben.

Lege bis zu 8 Edelsteine aus deinem persönlichen Vorrat auf diese Karte.
Bei der Erdwertung: Du erhältst für jeden Edelstein auf dieser Karte.

4. PUNKTE FÜR MACHPUNKTMARKER

Jeder Machtpunktmarker in der Pyramide eines Spielers ist genau die aufgedruckte Anzahl an Machtpunkten wert.



5. PUNKTE FÜR MAGIE

Um Punkte für Magie zu erhalten, muss ein Spieler sowohl Magiemarker als auch Bonusmarker für Magie in seiner Pyramide haben. Eine Art dieser Marker alleine bringt keine Punkte. Jeder Magiemarker in der Pyramide eines Spielers ist so viele Machtpunkte wert, wie der gesamte Bonus durch seine Bonusmarker für Magie.

Beispiel: Die Pyramide enthält 3 Magiemarker, einen Bonusmarker, der +5 Punkte für Magie bringt, und einen Bonusmarker, der +2 Punkte für Magie bringt. Der Spieler erhält für jeden seiner 3 Magiemarker $5 + 2 = 7$ Punkte, also insgesamt 21 Punkte.



6. PUNKTE FÜR VOLLSTÄNDIGE MARKERSÄTZE

Ein vollständiger Markersatz besteht aus je einem Marker Verteidigung, Magie und Wissenschaft.



Für jeden vollständigen Markersatz erhält ein Spieler 12 Machtpunkte. Jeder Marker gilt nur für einen Satz, er kann nicht für mehr als einen Satz berücksichtigt werden.

Beispiel: Ein Spieler hat in seiner Pyramide 2 Verteidigungsmarker, 5 Magiemarker und 3 Wissenschaftsmarker. Dies sind 2 komplette Sätze. Der Spieler erhält also 24 Machtpunkte.

7. MINUSPUNKTE DURCH ANGRIFFSMARKER DER MITSPIELER

Jeder Spieler zählt, wie viele Angriffsmarker alle seine Gegner besitzen. Mit jedem seiner eigenen Verteidigungsmarker wehrt er einen Angriffsmarker ab. Für jeden nicht abgewehrten gegnerischen Angriffsmarker verliert er 4 Machtpunkte.

Beispiel in einem 3-Personen-Spiel: Ein Gegner hat zum Spielende noch 2 Angriffsmarker, der andere 3 Angriffsmarker, der Spieler verliert $4 \times (2 + 3) = 20$ Punkte. Hätte der Spieler in derselben Situation 2 Verteidigungsmarker in seiner Pyramide, würde er nur $4 \times (2 + 3 - 2) = 12$ Punkte verlieren.



BEGRENZUNG DES SPIELMATERIALS

Wenn ein Stapel leer ist, kann niemand mehr Karten von diesem Stapel erhalten. Karten werden niemals zurück auf einen Stapel gelegt. Wenn eine Karte (aus welchem Grund auch immer) abgelegt wird, wird sie zurück in die Spielschachtel gelegt.

Die Anzahl der Edelsteine ist abhängig von der Spieleranzahl und strikt limitiert. Es dürfen weder weitere Edelsteine hinzugefügt noch irgendwelche Ersatzsteine hinzugenommen werden. Falls es keine Edelsteine einer bestimmten Farbe mehr im allgemeinen Vorrat gibt, kann kein Spieler mehr

Edelsteine dieser Farbe erhalten, bis jemand durch eine Zahlung einen oder mehrere Edelsteine dieser Farbe in den allgemeinen Vorrat zurücklegt.

Alle anderen Marker sollten in ausreichender Menge vorhanden sein. Falls doch einmal ein Mangel eintritt, können die Spieler irgendwelche anderen Marker oder Münzen als Ersatz nehmen.

Die Anzahl der Handkarten eines Spielers oder die der Edelsteine hinter seinem Sichtschirm ist nicht begrenzt.

SPIELERREIHENFOLGE

Die meisten Aktionen in **Viceroy** führen die Spieler gleichzeitig aus. Es kann aber vorkommen, dass eine Spielerreihenfolge festgelegt werden muss (beispielsweise wenn nur noch wenige Edelsteine einer Farbe im allgemeinen Vorrat sind oder der Reservestapel zu Ende geht und mehrere Spieler Edelsteine oder Karten beanspruchen). In diesem Fall bestimmen die Kartennummern die Spielerreihenfolge.

In der Auktionsphase beginnt der Spieler, der die Karte mit der niedrigsten Kartennummer in seiner Pyramide hat.

Achtung: Diese Spielerreihenfolge gilt nur für Konflikte, die durch Materialmangel entstehen, oder wenn mehrere Spieler gleichzeitig Angriffsmarker einsetzen. Sie gilt nicht, wenn mehrere Spieler auf dieselbe Karte bieten!

In der Entwicklungsphase beginnt der Spieler, der die Karte mit der niedrigsten Nummer ausspielt und in seine Pyramide legen will.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, handelt er seine Aktion komplett ab, bevor der Spieler an die Reihe kommt, der die Karte mit der nächst höheren Nummer gespielt hat.

TIPPS FÜR EINSTEIGER

- Es ist nicht ratsam, schon früh im Spiel auf Machtpunkte aus zu sein. Zunächst wird eine gute Ressourcen-Basis benötigt. Daher sollten die Spieler in den ersten Spielrunden versuchen, unerschöpfliche Edelsteine, Wissenschaftsmarker und normale Edelsteine zu erhalten (in dieser Reihenfolge).
- Der einfachste Weg Punkte zu erhalten ist durch Machtpunkt- und Magiemarker. Schwierigere Wege (wie Punkte durch komplizierte Gesetzeskarten, einfarbige Kreise, die 5. Pyramidenstufe etc.) sollten die Spieler nur einschlagen, wenn sich günstige Gelegenheiten von selbst bieten.
- Angriffsmarker sind bei der Endwertung meist sehr viel wirksamer als während des Spiels. Man sollte sie in Auktionsphasen daher nur nutzen, wenn man eine ganz bestimmte Karte unbedingt benötigt.
- Es ist hilfreich mitzuzählen, wie viele Angriffsmarker die Gegner erhalten. So kann man verhindern, dass man unnötig in Verteidigungsmarker investiert.
- Während der zweiten Spielhälfte sollten die Spieler versuchen, so viele Machtpunkte wie möglich zu erhalten. Dafür ist es wichtig, den Moment abzuschätzen, an dem man genügend Ressourcen hat, um auf Punktejagd zu gehen. Ein guter Spielzug sollte mindestens 10 Punkte einbringen.
- Man lässt sich schnell verführen, schon zu Anfang des Spiels viele Gesetzeskarten zu spielen. Tatsächlich ist es gut, manche Gesetzeskarten früh im Spiel anzulegen. Aber die meisten Gesetzeskarten haben ihre Stärken später im Spiel oder auf höheren Pyramidenstufen.



REGELN FÜRS SOLOSPIEL

Wer *Viceroy* alleine spielen möchte, um Strategien auszuprobieren oder weil er gerade keinen Mitspieler hat, kann dies mit den folgenden Regeln tun. Im Vergleich zum Mehrspielerspiel ist die Interaktivität des Spiels allein gegen einen virtuellen Gegner jedoch eingeschränkt.

Die Spielvorbereitung ist wie üblich (der Spieler legt 4 Edelsteine jeder Farbe in den allgemeinen Vorrat und erhält die üblichen Edelsteine und Karten zu Spielbeginn). Alle übrigen Edelsteine werden in den Deckel der Spielschachtel gelegt.

Jede Spielrunde besteht wie sonst auch aus der Auktionsphase und der Entwicklungsphase. Der virtuelle Gegner wird nur während der Auktionsphase aktiv. Nachdem der Spieler während der Auktionsphase sein Gebot gemacht hat, zieht er blind einen der Edelsteine aus dem Spieldeckel: Das ist das Gebot des virtuellen Gegners. Falls dessen Gebot dieselbe Farbe hat wie das des Spielers, legt der Spieler sein Gebot in den allgemeinen Vorrat und das Gebot des virtuellen Gegners in den Spieldeckel zurück.

Die Edelsteine, die der virtuelle Gegner bietet, werden immer wieder in die Spielschachtel zurückgelegt und dürfen keinesfalls zum allgemeinen Vorrat gelegt werden! Dann wird nach den gleichen Regeln mit einer weiteren Auktionsrunde fortgefahren (weiterhin maximal 3 Auktionsrunden). „Wählt“ der virtuelle Gegner eine andere Karte, erhält der Spieler seine gewählte Karte und die Auktionsphase endet. Die Karte, die der virtuelle Gegner erhalten würde, wird abgelegt. Kann der virtuelle Gegner zwischen zwei Karten wählen, wird immer die Karte unterhalb der Auktionskarte abgelegt. Falls der virtuelle Gegner eine Farbe bietet, die zu keiner der ausliegenden Charakterkarten passt, legt der Spieler, nachdem er seine eigene Karte erhalten hat, eine ausliegende Karte seiner Wahl ab.

Wer alleine spielt, kann nicht verlieren. Daher sollte der Spieler seine Machtpunkte notieren und seine Ergebnisse über verschiedene Solospiele hinweg miteinander vergleichen.

SPIELVARIANTE «VIRTUELLE SPIELER»

- Auch einem 2- oder 3-Personen-Spiel kann ein virtueller Gegner hinzugefügt werden, dafür gelten dieselben Regeln, wie oben unter „Regeln fürs Solospiel“ beschrieben. Wer möchte, kann auch mit zwei oder sogar drei virtuellen Gegnern spielen, solange die Gesamtanzahl der Spieler nicht über vier Spieler steigt.

WICHTIGE HINWEISE:

- An einer Auktion muss immer mindestens ein realer Spieler beteiligt sein. Falls also bereits alle realen Spieler Karten erhalten oder gepasst haben, findet keine weitere Auktion statt.
- Falls zwei virtuelle Gegner dieselbe Farbe bieten und es nur eine Charakterkarte für diese Farbe gibt, wird diese Karte nicht abgelegt,

sondern die virtuellen Gegner nehmen wieder an der nächsten Auktionsrunde teil.

- Falls zwei virtuelle Gegner dieselbe Farbe bieten und es zwei Charakterkarten für diese Farbe gibt, werden diese beiden Karten abgelegt und die virtuellen Gegner nehmen an keiner weiteren Auktionsrunde dieser Phase mehr teil. Wenn aber auch ein realer Spieler für diese Farbe bietet, werden die Karten nicht abgelegt.
- Falls ein realer und ein virtueller Spieler dieselbe Farbe bieten und es zwei Karten für diese Farbe gibt, hat der reale Spieler die Wahl: Entweder er nimmt die Karte oberhalb der Auktionskarte und die andere Karte wird abgelegt, oder beide Karten bleiben liegen und es kommt zu einer weiteren Auktion (falls dies nicht bereits die dritte Auktionsrunde war).

CREDITS

Herausgeber: Hobby World LLC

Autor: Yuri Zhuravlev

Coverillustration: Ilya Komarov

Kartenillustrationen: Yulia Alekseeva, alexius, Aleksey Balandin, Dmitry Burmak, Nikolay Dihtyarenko, Stepan Gilev, Pavel Guzenko, Roman Gunyavy, Dmitry Hrapovitskiy, Anna Ignatieva, Elena Kazey, Ilya Komarov, Roman Kuzmin, Anton Kvasovarov, Leopard Snow, Andrey Maksimov, Ekaterina Maksimovich, Ksenia Mamaeva, Georgy Markov, Mireha, Andrey Mironishin, Perchikk, Dmitry Prosvirnin, Pavel Romanov, Igor Savchenko, Pavel Spitsyn, Ruslan Svobodin, TopotoonPun, uildrim, Anton Zemskov, Alexey Zhizhitsa

Grafische Gestaltung: Sergey Dulin

Produzenten: Mikhail Akulov und Ivan Popov

Manager: Vladimir Sergeev

Redakteur: Petr Tyulenev

Layout: Ivan Sukhovey, Daria Smirnova

Besonderer Dank an: Ilya Karpinskiy

Testspieler: Andrey Kolupaev, Aleksey Paltsev, Svyatoslav Rogov, Konstantin Mazanyuk, Aleksey Osipov, Alexander Peshkov, Mikhail Kazakov, Ekaterina Pluzhnikova, Elena Karpova, Anastasia Karpova, Yuri Tapilin, Vadim Larkin, Vladislav Choporov, Vladislav Popkov, Natalya Telezhkina, Vadim Kruglov und andere.

*ANMERKUNG DES AUTORS: Ich möchte allen danken, die mein Projekt unterstützt und mich inspiriert haben. Besonderer Dank geht an Tom Lehmann, dessen *Race for the Galaxy* die erste Version von *Viceroy* angeregt hat, an meine Mutter für ihre Geduld und ihre Ratschläge sowie an die Großen Kräfte für das Geschenk des Lebens, der Kreativität und der Freunde.*

**HOBBY
WORLD**



Kopien und Veröffentlichungen der Spielregeln, des Spielmaterials oder der Illustrationen sind ohne vorherige Erlaubnis des Rechteinhabers untersagt.

© 2014 Hobby World LLC. Alle Rechte vorbehalten.
international.hobbyworld.ru

Credits der deutschen Ausgabe:

Übersetzung: Ferdinand Köther

Layout & grafische Bearbeitung: Sabine Machaczek

Redaktion: Sabine Machaczek

Unter Mitarbeit von: Birte Bärmann, Ulrich Bauer,

Niklas Bungardt, Jasmin Ickes, Ferdinand Köther

Produktionsmanagement: Heiko Eller

**Heidelberger
Spieleverlag**



Besucht uns im Web:
www.heidelbaer.de

WERTUNGSÜBERSICHT

EINFARBIGE KREISE

Für jeden einfarbigen Kreis in seiner Pyramide erhält man so viele Machtpunkte wie die Stufe, auf welcher die obere Hälfte des Kreises liegt, sowie zusätzliche Punkte durch Bonusmarker der gleichen Farbe.



UNERSCHÖPFLICHE EDELSTEINE

Für jeden unerschöpflichen Edelstein in seiner Pyramide erhält man so viele Machtpunkte wie die Stufe, auf welcher der unerschöpfliche Edelstein liegt, sowie zusätzliche Punkte durch Bonusmarker der gleichen Farbe.



GESETZKARTEN

Gesetzeskarten in der Pyramide eines Spielers bringen so viele Machtpunkte, wie im jeweiligen Kartentext angegeben.

Verschiebe 1 freie Karte deiner Pyramide unter diese Karte. Lege alle Marker (falls vorhanden) der freien Karte auf diese Karte.

Bei der Endwertung:

- Ist diese Karte auf der 1. Stufe, erhältst du
- Ist diese Karte auf der 2. Stufe, erhältst du
- Ist diese Karte auf der 3. Stufe, erhältst du
- Ist diese Karte auf der 4. Stufe, erhältst du

MACHTPUNKTMARKER

Jeder Machtpunktmarker in einer Pyramide ist so viele Machtpunkte wert, wie darauf angegeben sind.



MAGIEMARKER

Jeder Magiemarker in einer Pyramide ist so viele Machtpunkte wert, wie die gesamten Bonuspunkte durch alle Bonusmarker für Magie betragen.



VOLLSTÄNDIGE MARKERSÄTZE

Jeder vollständige Satz aus drei Markern (1x Verteidigung, 1x Magie, 1x Wissenschaft) in einer Pyramide ist 12 Machtpunkte wert.



ANGRIFFSMARKER

Jeder Spieler verliert 4 Machtpunkte für jeden Angriffsmarker, den die Gegner besitzen. Jeder Verteidigungsmarker in der eigenen Pyramide neutralisiert einen gegnerischen Angriffsmarker.

