

IM SCHATTEN DES THRONS

8+ 2-4 20 min.

Geheime Organisationen kämpfen um die Herrschaft über das alte Königreich. Intrigen, Erpressungen und Drohungen stehen für alle auf der Tagesordnung, die im Schatten des Thrones die Macht ergreifen wollen. Es geht um Macht und Kontrolle – je mehr Diener, Adelige und Würdenträger man kontrolliert, desto näher kommt man der Macht.

Im Schatten des Thrones ist ein einfaches, schnelles Kartenspiel, in dem die Spieler verschiedene Kartensets sammeln, spezielle Fähigkeiten ausspielen und so letztendlich Siegpunkte erhalten. Die besonderen Fähigkeiten erleichtern es, Karten zu sammeln. Die gesammelten Karten wiederum bestimmen die Anzahl der Siegpunkte und somit am Ende des Spiels den Gewinner.

Spielmaterial



82 Karten:
davon 9 Charaktere (je 9 Karten pro Charakter)
und 1 Karte „Spielende“

Spielvorbereitung



Zunächst wird die Karte „Spielende“ gut erreichbar in der Mitte des Tisches abgelegt. Die verbleibenden Karten werden gemischt und verdeckt als Nachziehstapel ebenfalls in der Mitte des Tisches abgelegt.

Ausnahme: In einem Spiel mit 2 oder 3 Spielern werden 4 bzw. 2 Karten von jedem Wert aus dem Stapel entfernt.

Es wird zufällig ein Startspieler ermittelt.

Spielablauf

Die Spieler sind im Uhrzeigersinn nacheinander an der Reihe.

Spielzug

Ein Spielzug hat zwei Phasen.

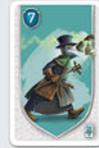
Phase 1

Karten aufdecken. Der aktive Spieler deckt nacheinander Karten vom Nachziehstapel auf und legt diese in die Tischmitte. Der Spieler darf nur maximal 5 Karten aufdecken. Nach dem Aufdecken jeder Karte muss sich der Spieler entscheiden: möchte er mit dem Aufdecken fortfahren oder die aufgedeckte(n) Karte(n) sammeln oder tauschen (Siehe „Phase 2“).



Eine Karte zerstören. Jedes Mal, wenn eine neu aufgedeckte Karte den gleichen Wert wie die zuletzt aufgedeckte Karte hat oder durch Ausspielen einer Fähigkeit den gleichen Wert annimmt, kann der aktive Spieler eine Karte eines beliebigen Spielers zerstören (Siehe „Karten und ihre Fähigkeiten“ bzw. „Alchemist“ und „Königin“). Die zerstörte Karte wird auf den Ablagestapel gelegt.

Während eines Zuges können mehrere Karten zerstört werden, aber nur eine Karte pro Spieler. Es kann auch eine eigene Karte zerstört werden.



Hinweis: Wenn der Spieler, dessen Karte zerstört werden soll, die Fähigkeit des Alchemisten nutzen kann, dann muss er nur den Alchemisten abwerfen.

Unterbrechung des Zuges. Der Zug eines Spielers endet sofort, wenn der Wert einer neu aufgedeckten Karte höher ist als der Wert der zuletzt aufgedeckten Karte und der aufdeckende Spieler keine Möglichkeit hat, diesen Wert mit Hilfe von Fähigkeiten zu verringern (Siehe „Karten und Ihre Fähigkeiten“). Er legt dann alle aufgedeckten Karten auf den Ablagestapel.



Nachziehstapel aufgebraucht. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht wurde, wird der Ablagestapel (der die Karte „Spielende“ enthält) gemischt und als neuer Nachziehstapel bereit gelegt.

Phase 2

Karten sammeln. Sobald ein aktiver Spieler das Aufdecken der Karten beendet hat, kann er sich entscheiden, die Karten zu sammeln. Er nimmt die aufgedeckten Karten und legt sie vor sich aus. Gleiche Karten müssen jeweils versetzt übereinander gestapelt werden, sodass die Anzahl der Karten pro Stapel jederzeit für alle Spieler sichtbar ist.

Hat ein Spieler eine Karte erhalten, die er bereits in einem Stapel sammelt, muss er sie auf den entsprechenden Stapel legen, sofern der Stapel aus weniger als 5 Karten besteht. Solange diese Höchstzahl nicht erreicht ist, darf er diese Karte nicht abwerfen. Erhält ein Spieler die sechste Karte eines Kartentyps, muss er diese abwerfen.

Hat ein Spieler eine Karte erhalten, die er noch nicht vor sich ausliegen hat, muss er für diesen Kartentyp einen neuen Stapel beginnen. Ein Spieler darf nicht mehr als 5 verschiedene Kartentypen gleichzeitig sammeln. Das heißt, ein Spieler kann maximal 5 Kartenstapel vor sich auslegen.

Solange ein Spieler noch weniger als 5 Stapel vor sich liegen hat, muss er für jeden neuen Kartentyp einen neuen Stapel beginnen. Sobald der Spieler 5 Stapel vor sich liegen hat, muss er eventuelle überschüssige neue Karten abwerfen oder alternativ bereits vorhandene Stapel abwerfen und neue Kartentypen in neuen Stapeln sammeln.



Karten tauschen. Sobald der aktive Spieler das Aufdecken der Karten beendet hat, kann er sich entscheiden, alle aufgedeckten Karten gegen eine Karte eines Mitspielers zu tauschen. Dazu gibt er diesem alle Karten und nimmt sich eine Karte von einem beliebigen Stapel dieses Spielers (nicht den gesamten Stapel) (Siehe „Barde“ und „König“).



Der Mitspieler darf die Karten, die er im Tausch erhalten hat, nach den oben beschriebenen Regeln bei sich auslegen (Siehe „Karten sammeln“).

Hinweis: Wenn der Spieler, mit dem die Karten getauscht werden, die Fähigkeit des Barden nutzen kann, dann darf von ihm nur der Barde genommen werden.



Beispiel: Alexander (oben) hat 4 Karten aufgedeckt. Er beschließt, sie gegen eine Karte von Maria (unten) zu tauschen. Alexander gibt Maria alle aufgedeckten Karten und nimmt die **Königin** von ihr.

Alexander hat keine Möglichkeit, einen weiteren Kartenstapel zu bilden. Er wirft den Kartenstapel mit dem Typ **General** ab und bildet stattdessen einen neuen Stapel.



Am Ende seines Zuges dreht Alexander den Assasinen wieder in die aufrechte Position.

Maria legt den Richter auf den entsprechenden Stapel und wirft die restlichen Karten ab.



Karten und ihre Fähigkeiten

Die Karten, die die Spieler vor sich gestapelt haben, haben verschiedene Fähigkeiten, die in **drei Klassen** unterteilt werden:



Modifikation

Verteidigung

Einschränkung

Um die Fähigkeiten von Modifikations- und Verteidigungskarten nutzen zu können, **muss** man die **höchste Anzahl** des jeweiligen Kartentyps vor sich liegen haben. Falls mehrere Spieler die gleiche (höchste) Anzahl eines Kartentyps vor sich ausliegen haben, können sie alle die entsprechende Fähigkeit nutzen.

Bei den Kartenstapeln mit Fähigkeiten, die ein Spieler nicht nutzen kann, **dreht** er die oberste Karte um 90 Grad.

Jeder Spieler **prüft** zu Beginn seines Zuges und jedes Mal, wenn ein Spieler eine Karte zerstört, Karten gesammelt oder getauscht hat, ob er die (neuerdings bisher nicht verfügbare) Fähigkeiten der Karten vor sich nutzen kann oder ob ihm Fähigkeiten nicht mehr zur Verfügung stehen. Ist dies der Fall, dreht er die oberste Karte des Stapels entsprechend.

Modifikationsfähigkeiten. Mit Modifikationsfähigkeiten kann der Wert der gerade aufgedeckten Karte geändert werden.

Ausnahme: Die Fähigkeit des **Propheten** erlaubt es dem Spieler, die oberste Karte des Nachziehstapels anzusehen, bevor er sie aufdeckt.



General
Der Spieler kann den Wert der aufgedeckten Karte **um 3 reduzieren**

Assassine
Der Spieler kann den Wert der aufgedeckten Karte **um 2 reduzieren**

Hofnarr
Der Spieler kann den Wert der aufgedeckten Karte **um 1 erhöhen oder reduzieren**

Prophet
Der Spieler darf die oberste Karte des Nachziehstapels vor dem Aufdecken ansehen

Richter
Der Spieler darf eine **Modifikationsfähigkeit nutzen**, die ihm in diesem Zug nicht (oder nicht mehr) zur Verfügung steht

Hinweis: Wenn der Spieler die Fähigkeit des **Richters** nutzt, kann er eine beliebige, nicht (oder nicht mehr) zur Verfügung stehende Modifikationsfähigkeit seiner eigenen Auslage nutzen, unabhängig davon, ob er sie bereits genutzt hat, oder ob sein Stapel zu klein ist.

Wurde eine Fähigkeit ausgespielt, wird die oberste Karte des entsprechenden Stapels um 90 Grad gedreht und die Fähigkeit steht dem Spieler für diesen Zug nicht mehr zur Verfügung.

Die Fähigkeit eines Stapels **kann nur einmal pro Zug** verwendet werden, unabhängig von der Anzahl Karten im Stapel.

Ein Spieler **kann beliebig viele** seiner Fähigkeiten auf die zuletzt aufgedeckte Karte anwenden. Diese Fähigkeiten **gelten bis die nächste Karte** aufgedeckt wird.

Durch cleveres Nutzen der Fähigkeiten kann der Zug fortgesetzt werden bzw. kann der Spieler die Möglichkeit erhalten, Karten zu zerstören.



Verteidigungsfähigkeiten. Die Verteidigungsfähigkeiten des **Barden** und des **Alchemisten** werden eingesetzt, während ein anderer Spieler am Zug ist.

Barde – Beim **Tauschen von Karten** darf nur der Barde durch den anderen Spieler genommen werden.

Alchemist – Beim **Zerstören von Karten** darf nur der Alchemist durch den anderen Spieler zerstört werden.



Einschränkende Fähigkeiten. Anders als bei den anderen Fähigkeiten beeinflussen die einschränkende Fähigkeiten von **König** und **Königin** auch das Spiel, wenn der aktive Spieler nicht die meisten Karten dieses Typs hat.



Königin – Der Spieler kann nur **Karten zerstören**, wenn **in der Mitte mehr Karten** aufgedeckt wurden, als er Königinnen in seinem Stapel hat.

König – Der Spieler kann nur **Karten** mit einem Mitspieler **tauschen**, wenn **in der Mitte mehr Karten (oder die gleiche Anzahl der Karten)** aufgedeckt sind, als er Könige in seinem Stapel hat.



Das heißt, die erste Karte eines Stapels von Karten mit einschränkenden Fähigkeiten hat keinen Effekt, mit jeder weiteren Karte wird es für den Spieler schwerer, Karten zu tauschen oder zu zerstören.

Ende eines Zuges

Am Ende eines Zuges dreht der aktive Spieler alle Karten, deren Fähigkeiten ihm für die nächste Runde zur Verfügung stehen, wieder in die aufrechte Position.

Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler die Karte „Spielende“ aufdeckt.

Siegpunkte

Jeder Stapel, der aus mehr als einer Karte besteht, bringt Punkte **entsprechend dem aufgedruckten Kartenwert**. Die genaue Anzahl der Karten in dem Stapel ist dabei irrelevant.

Der Spieler mit den **meisten Punkten gewinnt** das Spiel. Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, teilen sie sich den Sieg.



$$22 = 1 + 5 + 7 + 0 + 9$$

$$1 + 3 + 4 + 7 + 8 = 23$$



IOGAMES
www.igames.ua

Autoren: Oleksandr Nevskiy und Oleg Sidorenko
Künstler: Denys „CreativeD“ Martynets
Design: Leonid „deburger“ Androschuk
Deutsche Anleitung: Malte Kühle, Denys Lonshakov, Elmar Schulte
Spezieller Dank an: Larysa Melnyk, Olha Sydorenko, Andrij „Garik“ Holovatiy aus Pakobo, Michael Ambrozjak

2Geeks

Deutsche Version hergestellt bei
2Geeks GmbH
Spiekermannstr 31
13189 Berlin

Bei Fragen schreiben Sie uns an
info@2geeks.de oder besuchen Sie unsere Webseite **2geeks.de**

Alle Rechte vorbehalten. Die Vervielfältigung der Regeln, Spielkomponenten und Grafiken ist ohne ausdrückliche Genehmigung untersagt.