

# KINGDOM BUILDER CROSSROADS

Ein Spiel von Donald X. Vaccarino  
für 2-5 Personen ab 8 Jahren

## Neue Orte und Aufgaben braucht das Land!

4 Landschaften mit je 2 unterschiedlichen Ortsfeldern bringen neue Möglichkeiten, das Königreich zu gestalten. Die Aufgabenkarten fordern die Spieler auf, ihre Siedlungen auf bestimmte Art und Weise zu bauen, um am Ende noch mehr Gold zu bekommen.

## Spielmaterial

- 4 Quadranten - Jeder Quadrant hat zwei unterschiedliche Ortsfelder sowie ein Burgfeld.



- 16 Ortsplättchen - Jedes Ortsplättchen bietet eine neue Sonderaktion



2x Leuchtturm

2x Forsthaus

2x Kaserne

2x Kreuzung

2x Rathaus

2x Außenposten

2x Kloster

2x Planwagen

- 8 Übersichten Ortsplättchen



- 6 Aufgabenkarten - Dieser neue Kartentyp ermöglicht den Spielern, zusätzlich zu den Kingdom Builder-Karten, weiteres Gold am Ende des Spiels zu erhalten.



Heimatland, Festung, Straße, Zufluchtsort, Vormarsch, Himmelsrichtungen

- 10 Krieger - Je zwei pro Spielerfarbe



Ein Krieger wird über die Sonderaktion Kaserne ins Spiel gebracht und verhindert, dass auf angrenzenden Geländefeldern gebaut werden kann.

- 5 Planwagen - Je einer pro Spielerfarbe



Ein Planwagen wird über die Sonderaktion Planwagen ins Spiel gebracht und kann sich über den Spielplan bewegen.

- 5 Schiffe - Je eins pro Spielerfarbe



Ein Schiff wird über die Sonderaktion Leuchtturm ins Spiel gebracht und kann sich über Wasserfelder bewegen.

- 5 Stadtplättchen - Je eins pro Spielerfarbe



Ein Stadtplättchen wird einmalig über die Sonderaktion Rathaus ins Spiel gebracht und zählt wie sieben Siedlungen.

- 1 Spielregel

## Änderungen im Spelaufbau

Der Aufbau bleibt bis auf folgende Änderungen unverändert zum Basisspiel:

- Die 4 neuen Quadranten werden zu den 8 Quadranten des Basisspiels und/oder der Erweiterung 1 gelegt. Anschließend werden aus allen 12 Quadranten 4 beliebige gewählt und zu einem rechteckigen Spielplan zusammengesetzt.
- Besteht der Spielplan aus einem oder mehreren Quadranten dieser Erweiterung, so werden je zwei passende Ortsübersichtsplättchen an diese Quadranten angelegt.
- Die Aufgabenkarten werden gemischt. Dann wird für jeden im Spiel befindlichen Quadranten dieser Erweiterung eine Karte zufällig gezogen und neben die 3 Kingdom Builder Karten gelegt.  
*Anmerkung: Eine Partie kann also 0 – 4 Aufgabenkarten enthalten, abhängig von den neuen Quadranten im Spiel. Die Quadranten lassen sich leicht erkennen, da an ihnen, im Gegensatz zu allen anderen Quadranten, zwei Ortsübersichtsplättchen anliegen.*
- Zusätzlich erhält jeder Spieler in seiner Farbe: 1 Kutsche, 1 Schiff, 2 Krieger und 1 Stadtplättchen.

## Sonderaktionen der neuen Ortsplättchen – Es gelten alle Bauregeln

Die „Erweiterung 2: Crossroads“ führt 8 neue Orte ein.

### Sonderaktion: Eine zusätzliche Siedlung aus dem Vorrat bauen.



#### Forsthaus

Eine Siedlung auf ein **Waldfeld** bauen. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.

*Existiert kein freies Waldfeld mehr auf dem Spielplan, entfällt die Aktion.*



#### Kloster

Eine Siedlung auf ein **Canyonfeld** bauen. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.

*Existiert kein freies Canyonfeld mehr auf dem Spielplan, entfällt die Aktion.*



#### Außenposten

Eine **Geländekarte** ziehen und eine Siedlung auf ein **Feld** bauen welches die gezogene Geländekarte zeigt. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.



### Sonderaktion: Eine zusätzliche Geländekarte.



#### Kreuzung

Es wird eine zusätzliche Geländekarte am Ende des Zuges gezogen.

Im nächsten Zug kann der Spieler eine der beiden Geländekarten aussuchen, die er in diesem Zug für seine Pflichtaktion und eventuelle Sonderaktionen, die sich auf die Geländekarte beziehen, nutzen möchte. Anschließend werden beide Geländekarten abgelegt.

Die erste zusätzliche Geländekarte wird am Ende des Zuges genommen, in der das Ortsplättchen erhalten wurde.



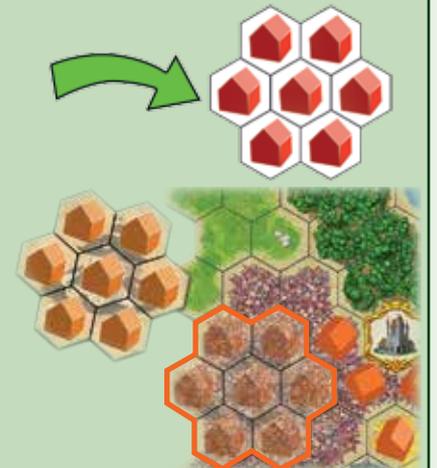
### Sonderaktion: Hier kommen die Stadtplättchen ins Spiel.



#### Rathaus

Der Spieler darf einmalig sein Stadtplättchen auf dem Spielfeld platzieren, sofern es noch nicht platziert wurde. Es muss angrenzend an eine eigene Siedlung, auf 7 leere bebaubare Geländefelder, platziert werden.

Ein Stadtplättchen gilt als 7 eigene, gebaute Siedlungen. Weitere eigene Siedlungen können angrenzend an das Stadtplättchen gebaut werden. Die Siedlungen zählen für jede Kingdom Builder Karte und jede Aufgabekarte.



## Sonderaktion: Hier kommen die Holzsteine (Schiff, Krieger und Planwagen) ins Spiel.



### Kaserne

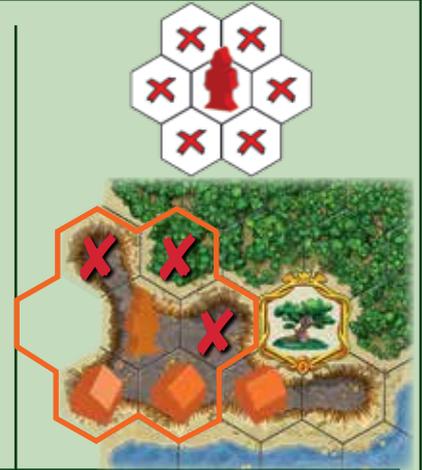
In jedem Zug kann der Spieler **eine von zwei** Möglichkeiten nutzen. Er kann:

- einen eigenen Krieger auf ein **leeres bebaubares Geländefeld** platzieren. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.

*Oder*

- einen eigenen Krieger vom Spielplan **zurück** zum eigenen **Vorrat** stellen. Er kann in den folgenden Runden wieder auf dem Spielplan platziert werden.

**Die Krieger verhindern den Bau und das Versetzen** von eigenen und fremden Siedlungen auf die an ihn **angrenzenden Felder**. Schon gebaute Siedlungen werden nicht durch das Platzieren eines Kriegers beeinflusst. Wird der Krieger vom Spielplan genommen, darf dort wieder gesiedelt werden. **Für sämtliche Wertungen zählen die Krieger nicht.**



### Planwagen

In jedem Zug kann der Spieler **eine von drei** Möglichkeiten nutzen. Er kann:

- seinen Planwagen auf ein leeres bebaubares Geländefeld oder Bergfeld platzieren. Wenn möglich, muss der Planwagen angrenzend an eine eigene Siedlung platziert werden.

*Dies ist nur möglich, wenn sich der Planwagen noch nicht auf dem Spielplan befindet.*

*Oder*

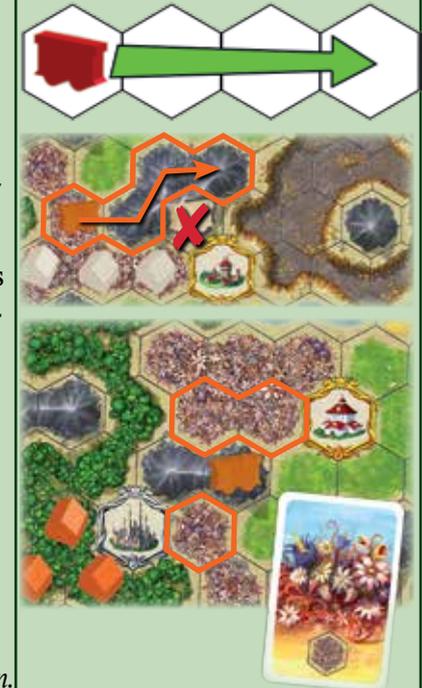
- seinen Planwagen auf dem Spielplan bis zu 3 Felder weit über jeweils angrenzende, leere und bebaubare Geländefelder oder Bergfelder bewegen. Diese Felder dürfen weder besiedelt sein noch darf sich dort ein anderer Planwagen oder eigener oder fremder Krieger befinden.

*Oder*

- seinen Planwagen vom Spielplan wieder zurück zum eigenen Vorrat stellen. Er kann in den folgenden Runden wieder neu auf dem Spielplan platziert werden.

**Der Planwagen repräsentiert eine eigene Siedlung.** Baut der Spieler eine Siedlung auf ein Feld neben einem eigenen Planwagen, gilt dies als angrenzend an eine eigene Siedlung gebaut. **Für sämtliche Wertungen zählt der Planwagen nicht.**

*Sonderfall: Ein Planwagen darf (anders als eine Siedlung) auch angrenzend an einen Krieger platziert werden.*



### Leuchtturm

In jedem Zug kann der Spieler **eine von drei** Möglichkeiten nutzen. Er kann:

- sein Schiff auf ein **leeres Wasserfeld** platzieren. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.

*Dies ist nur möglich, wenn sich das Schiff noch nicht auf dem Spielplan befindet.*

*Oder*

- sein Schiff auf dem Spielplan **bis zu 3 Felder** weit über jeweils angrenzende Wasserfelder **bewegen**. Diese Felder dürfen nicht besiedelt sein und es darf sich dort kein anderes Schiff befinden.

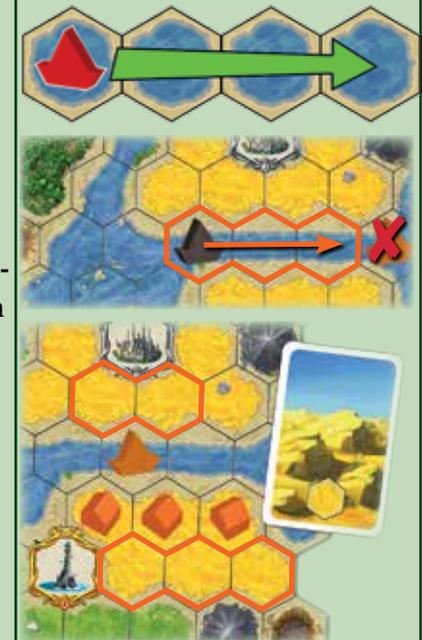
*Oder*

- sein Schiff vom Spielplan wieder **zurück** zum eigenen **Vorrat** stellen. Es kann in den folgenden Runden wieder neu auf dem Spielplan platziert werden.

**Das Schiff repräsentiert eine eigene Siedlung.** Baut der Spieler eine Siedlung auf ein Feld neben einem eigenen Schiff, gilt dies **als angrenzend** an eine eigene Siedlung.

**Für sämtliche Wertungen zählt das Schiff nicht.**

*Sonderfall: Ein Schiff darf (anders als eine Siedlung) auch angrenzend an einen Krieger platziert werden.*



## Aufgabenkarten

Die Aufgabenkarten bieten dem Spieler die Möglichkeit, zusätzlich zu den 3 Kingdom Builder Karten, am Ende des Spiels Gold zu bekommen.

Jede Karte hat eine **Bedingung**, die vom Spieler erfüllt werden muss, um die festgelegte Anzahl Gold zu erhalten. Jeder Spieler, der die Bedingung der jeweiligen Aufgabenkarte am Ende des Spiels erfüllt, bekommt das Gold.

Eine Bedingung mehrfach zu erfüllen, bringt kein zusätzliches Gold.



### Heimatland:

**5 Gold**, wenn eine Geländefläche vollständig durch eigene Siedlungen besiedelt ist.

*Es dürfen keine freien oder von Mitspielern besiedelten Felder auf dieser Geländefläche sein.*



### Zufluchtsort:

**8 Gold**, wenn ein Orts-, Burg- oder Nomadenfeld komplett von 6 eigenen Siedlungen umgeben ist.



### Festung:

**6 Gold**, wenn eine eigene Siedlung von 6 angrenzenden eigenen Siedlungen umgeben ist.



### Vormarsch:

**9 Gold**, wenn mindestens 7 eigene Siedlungen an einem der 4 Spielplanränder gebaut worden sind.

*Eckfelder zählen für je zwei Spielplanränder. Die Siedlungen müssen nicht angrenzend gebaut sein.*



### Straße:

**7 Gold**, wenn mindestens 7 eigene Siedlungen eine durchgehende diagonale Linie auf dem Spielplan bilden.

*Jede Siedlung muss mindestens an eine andere eigene Siedlung dieser Linie angrenzen. Eine horizontale Linie ist nicht gültig. Die Ausrichtung der diagonalen Linie spielt keine Rolle.*



### Himmelsrichtungen:

**10 Gold**, wenn mindestens 1 eigene Siedlung an jedem der 4 Spielplanränder gebaut worden ist.

*Eckfelder zählen für je zwei Spielplanränder.*