Kingsburg
Spielregel

König Tritus hat euch, seine vertrauenswürdigsten Statthalter, mit der Aufgabe betraut, die Grenzprovinzen vor dem feindlichen Ansturm zu bewahren und zu verteidigen. Um erfolgreich zu sein, müsst ihr eure rivalisierenden Statthalter ausmanövrieren und die Berater des Königs davon überzeugen, euch zu unterstützen. Nur ein Statthalter wird in den Königlichen Rat aufgenommen, also sammelt eure Ressourcen, baut eure Gebäude und bereitet eure Verteidigung vor.

Die Zukunft von Kingsburg liegt in euren Händen!

Ziel des Spiels

Während des Spiels sammelt ihr Siegpunkte (SP), indem ihr die Berater des Königs beeinflusst, Gebäude baut und die einfallenden Feinde zurückschlagt. Das Spiel endet am Ende des fünften Jahres. Wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Das erste Spiel

Falls ihr *Kingsburg* zum ersten Mal spielt, empfehlen wir euch zunächst das Grundspiel zu spielen. Es enthält keines der Erweiterungsmodule und wird auf den Seiten 2–8 erklärt. Falls ihr mit *Kingsburg* bereits vertraut seid, nutzt gerne die Erweiterungsmodule, die ihr auf den Seiten 9–10 findet.

Spielmaterial

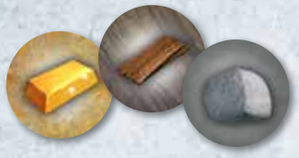
1 Spielregel

1 Spielbrett

5 Provinzbögen (doppelseitig)

6 Bonuswürfel

15 Spielerwürfel (3 pro Spieler)



60 Warenmarker (25x Gold, 20x Holz, 15x Stein)

120 Gebäudemarker (24 pro Spieler)

10 Statthalter-Marker (2 pro Spieler)

1 Gesandter-des-Königs-Marker

1 Jahreszeitenmarker

1 Jahresmarker

20 +2-Marker

20 Soldatenmarker (10x 1 Armee, 5x 3 Armee, 5x 5 Armee)

25 Feindkarten

Erweiterungsmodul-Spielmaterial
30 Armee-des-Königs-Marker (6 pro Spieler)

Erweiterungsmodul-Spielmaterial
24 Statthalter-Karten

Spielaufbau

Im Folgenden findet ihr den Spielaufbau für das Grundspiel. Falls dies eure erste Partie ist, befolgt die nachstehenden Schritte. Falls ihr zusätzlich noch mit Erweiterungsmodulen spielen möchtet, befolgt außerdem die Aufbauregeln auf den Seiten 9–10.

1. Legt das Spielbrett in die Tischmitte. Legt den Jahreszeitenmarker auf Feld 1 und den Gesandter-des-Königs-Marker auf Feld 5 der Jahreszeitenleiste auf dem Spielbrett. Legt dann den Jahresmarker auf Feld 1 der Jahresleiste auf dem Spielbrett.
2. Bildet neben dem Spielbrett einen Vorrat aus den Warenmarkern, den +2-Markern, den Bonuswürfeln und den Soldatenmarkern.
3. Bildet den Feindstapel: Sortiert die Feindkarten in fünf getrennte Stapel nach den römischen Zahlen auf ihrer Rückseite und mischt die einzelnen Stapel. Beginnend mit Jahr V und dann in absteigender Reihenfolge, nehmt ihr 1 Karte von jedem Stapel und legt sie ungesehen auf Feld 8 der Jahreszeitenleiste, sodass sich ein verdeckter Stapel bildet. Legt die restlichen Karten zurück in die Spielschachtel, ohne sie anzusehen.
4. Jeder von euch sucht sich nun eine Farbe aus und nimmt sich die entsprechenden Spielerwürfel, Statthalter-Marker, Gebäudemarker und den Provinzbogen der gewählten Farbe. Legt den Provinzbogen mit dem Symbol eures Statthalters nach oben vor euch ab. Das Spielmaterial aller nicht verwendeten Farben kommt zurück in die Spielschachtel.
5. Jeder Spieler legt nun 1 seiner Statthalter-Marker auf Feld 0 der Siegpunkteleiste. Sammelt einen weiteren Statthalter-Marker von jedem Spieler ein und platziert diese zufällig auf der Spielerreihenfolgeleiste. Beginnt damit bei Feld 1 und macht in aufsteigender Reihenfolge weiter, bis alle Marker platziert sind.

Spielablauf

Die nachstehenden Regeln beschreiben das Grundspiel für 3–5 Spieler. Zusätzliche Regeln für ein Spiel zu zweit findet ihr auf Seite 8.

Das Spiel wird über 5 Runden gespielt. Jede Runde wird als Jahr bezeichnet. Jedes Jahr ist in 8 Phasen unterteilt: Vier Jahreszeiten und vier Ereignisse, die zwischen den Jahreszeiten stattfinden. Die Phasen treten in der folgenden Reihenfolge auf:

1. Die Gunst des Königs (Ereignisphase)
2. Frühling (erste Ertragsphase)
3. Ehrung durch den König (Ereignisphase)
4. Sommer (zweite Ertragsphase)
5. Gesandter des Königs (Ereignisphase)
6. Herbst (dritte Ertragsphase)
7. Soldaten rekrutieren (Ereignisphase)
8. Winter (Kampfphase)

Jede Phase hat ein eigenes Feld auf der Jahreszeitenleiste auf dem Spielbrett. Am Ende jeder Phase rückt der Jahreszeitenmarker auf das nächste Feld und es geht weiter mit der nächsten Phase.

Die Phasen 1, 3, 5 und 7 sind spezielle Ereignisse, bei denen ihr z. B. die Gunst des Königs erhalten oder Soldaten für den bevorstehenden Kampf rekrutieren könnt.

Die Phasen 2, 4 und 6 sind Ertragsphasen, in denen ihr die Berater des Königs beeinflusst, um verschiedene Erträge zu erhalten und Gebäude zu errichten. Die Ertragsphasen sind der Hauptteil des Spiels und sie verlaufen immer in den nachstehenden 4 Schritten:

a. Würfeln und Spielerreihenfolge festlegen

b. Berater des Königs beeinflussen

c. Erträge von den Beratern erhalten

d. Gebäude errichten

Im Gegensatz zu den anderen Jahreszeiten ist Phase 8 (Winter) keine Ertragsphase. In jedem Winter müsst ihr euch den einfallenden feindlichen Armeen stellen, die durch die oberste Karte des Feinddecks dargestellt werden. Abhängig vom Ausgang der Schlacht könnt ihr Waren, Siegpunkte und sogar Gebäude erhalten oder verlieren.

Am Ende jedes Jahres wird der Jahreszeitenmarker zurück auf Feld 1 der Jahreszeitenleiste geschoben und es beginnt ein neues Jahr. Das Spiel endet nach dem fünften Jahr.

Offene Informationen

Alle Waren, Marker und Provinzbögen sind offene Informationen und müssen stets für alle Spieler sichtbar sein. Ebenso müssen auch alle geworfenen Würfel immer sichtbar sein.

Phase 1: Die Gunst des Königs

Der König will, dass alle seine Statthalter ihre Provinzen weiterentwickeln. Aus diesem Grund unterstützt er den Statthalter, dessen Provinz am wenigsten entwickelt ist. Der Spieler mit den wenigsten Gebäuden auf seinem Provinzbogen, erhält 1 Bonuswürfel, den er im kommenden Frühling werfen darf. Am Ende des Frühlings kommt der Bonuswürfel zurück in den Vorrat.

Falls es einen Gleichstand bei den wenigsten Gebäude gibt, erhält der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den wenigsten Waren den Bonuswürfel. Gibt es auch hier einen Gleichstand, stehen alle am Gleichstand beteiligten Spieler in der Gunst des Königs. Jeder von ihnen erhält dann 1 Ware seiner Wahl anstatt eines Bonuswürfels.

Da im ersten Jahr alle Spieler gleich wenig Gebäude und Waren haben, erhält jeder Spieler 1 Ware seiner Wahl und niemand erhält einen Bonuswürfel.

Phase 2: Frühling

Der Frühling ist die erste Ertragsphase. Alle Ertragsphasen (Frühling, Sommer und Herbst) werden in 4 Schritten mit festgelegter Reihenfolge durchgeführt:

a) Würfeln und Spielerreihenfolge festlegen

Ihr werft alle gleichzeitig eure Würfel (inklusive aller Bonuswürfel). Danach dürft ihr Effekte nutzen, die Würfelergebnisse ändern oder euch Würfel neu werfen lassen. Diese Effekte handelt ihr in der **aktuellen** Spielerreihenfolge ab.

Nachdem ihr die Würfelergebnisse geändert und Würfel neu geworfen habt, bestimmt ihr die neue Spielerreihenfolge, indem ihr die Gesamtzahl aller geworfenen Würfel addiert. Der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis ist nun neuer Startspieler, der Spieler mit dem zweitniedrigsten Ergebnis ist Zweiter usw. Ordnet die Statthalter-Marker auf der Spielerreihenfolgeleiste entsprechend an.

Falls es einen Gleichstand zwischen Spielern gibt, bleiben ihre Statthalter-Marker in ihrer relativen Reihenfolge auf der Spielerreihenfolgeleiste bestehen.

Bestimmen der Spielerreihenfolge

Die Spieler würfeln zu Beginn des Frühlings. Rina hat ein Gesamtergebnis von 12, das von Luis ist 6, Lena und Carsten haben jeweils ein Ergebnis von 9. Daraus ergibt sich die folgende Spielerreihenfolge:
Luis ist Startspieler, weil er das niedrigste Gesamtergebnis hat. Lena und Carsten haben dasselbe Gesamtergebnis, aber der Statthalter-Marker von Lena war bisher auf einer höheren Position als der von Carsten. Also ist Lena nun Zweite gefolgt von Carsten. Rina hatte das höchste Gesamtergebnis und ist nun als Letzte an der Reihe.

b) Berater des Königs beeinflussen

Abwechselnd in Spielerreihenfolge dürft ihr entweder einen Berater beeinflussen oder passen. Wer einmal gepasst hat, darf für den Rest der aktuellen Jahreszeit keinen Berater mehr beeinflussen.

Um einen Berater zu beeinflussen, müsst ihr 1 oder mehr eurer Würfel einsetzen, indem ihr diese auf das Feld des entsprechenden Beraters auf dem Spielbrett legt. Der Gesamtwert dieser Würfel muss exakt dem Rang des Beraters entsprechen. Der Rang des Beraters ist in dem Wappenschild über seinem Bild auf dem Spielbrett angegeben.

Rang der Königin

Jeder Berater darf in jeder Jahreszeit von nur einem einzigen Spieler beeinflusst werden. Demnach dürft ihr keine Würfel bei einem Berater einsetzen, auf dessen Feld sich bereits Würfel befinden.

Falls ihr keine Würfel mehr übrig habt oder eure übrigen Würfel nicht regelkonform einsetzen könnt, um einen Berater zu beeinflussen (siehe „Bonuswürfel und +2-Marker), müsst ihr passen. Sobald ihr alle gepasst habt, ist dieser Schritt beendet.

Berater des Königs beeinflussen

Rina (1, 3, 5) ist Startspielerin und legt ihre 3 und ihre 5 auf den Schatzmeister (Rang 8).
Carsten (2, 3, 5) fällt auf, dass niemand anderes mehr auf 3 kommen kann. Deshalb entschließt er sich seine 2 und seine 5 auf den Astronom (Rang 7) zu legen und hebt sich seine 3 für später auf.
Luis (4, 4, 5) könnte den Helden beeinflussen (Rang 13), stattdessen entscheidet er sich aber dafür, alles auf eine Karte zu setzen und legt seine 4, seine andere 4, seine 5 und seinen +2-Marker auf den Erfinder (Rang 15).
Lena (2, 2, 6, 6) kann mit ihrer 2 und ihrer 6 den Schatzmeister (Rang 8) nicht mehr beeinflussen, weil dort bereits die Würfel von Rina liegen. Stattdessen legt sie ihre beiden 2er auf den Händler (Rang 4).
Jetzt ist Rina wieder an der Reihe. Sie hat nur noch ihre 1 übrig, die sie nun auf den Hofnarr (Rang 1) legt.
Jetzt ist Carsten wieder an der Reihe. Er legt seine 3 auf den Baumeister (Rang 3), genauso, wie er es geplant hat.
Luis hat keine Würfel mehr übrig, also passt er.
Lena legt ihre übrig gebliebene 6 auf ihrem gelben Würfel und die 6, die sie mit dem Bonuswürfel geworfen hat auf die Herzogin (Rang 12).
Niemand hat noch Würfel übrig. Der Schritt endet.

Bonuswürfel und +2-Marker

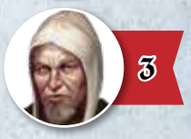
Während des Spielverlaufs erhaltet ihr Bonuswürfel und +2-Marker, die ihr zu euren Spielerwürfeln addieren könnt, um Berater zu beeinflussen.
Ihr könnt Bonuswürfel genauso wie Spielerwürfel einsetzen, aber ihr dürft nicht nur Bonuswürfel einsetzen, um einen Berater zu beeinflussen. Es muss immer mindestens 1 Spielerwürfel zusammen mit dem Bonuswürfel eingesetzt werden.
Wenn ihr Würfel einsetzt, um Berater zu beeinflussen, dürft ihr genau einen +2-Marker einsetzen, um das Gesamtergebnis um genau 2 zu erhöhen.
Jeder Spieler darf nur einen einzigen +2-Marker pro Ertragsphase verwenden.
Ihr dürft die +2-Marker auch zusammen mit Bonuswürfeln einsetzen (sofern ihr auch mindestens 1 Spielerwürfel eingesetzt habt).

c) Erträge von den Beratern erhalten

In aufsteigender Reihenfolge ihres Ranges helfen die Berater nun dem Spieler, der ihn oder sie beeinflusst hat. Falls auf einem Berater keine Würfel liegen sollten, wird dieser übersprungen. Die Erträge der Berater sind wie folgt:

Hofnarr: Du erhältst 1 Siegpunkt.

Gutsherr: Du erhältst 1 Gold.



Baumeister: Du erhältst 1 Holz.

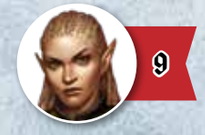
Händler: Du erhältst 1 Gold **oder** 1 Holz.

Hauptmann: Du erhältst 1 Soldaten.

Alchemist: Zahle 1 Ware deiner Wahl, um 2 verschiedene andere Waren zu erhalten (Bsp.: Zahle 1 Stein, um 1 Gold und 1 Holz zu erhalten).

Astronom: Du erhältst 1 Ware deiner Wahl **und** einen +2-Marker.

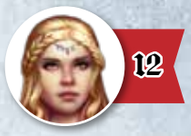
Schatzmeister: Du erhältst 2 Gold.



Meisterjäger: Du erhältst 1 Gold und 1 Holz **oder** 1 Stein und 1 Holz.

Heerführer: Du erhältst 2 Soldaten und darfst dir im Geheimen die oberste Karte des Feindstapels ansehen. Lege sie dann wieder verdeckt oben auf den Stapel.

Schwertschmied: Du erhältst 1 Gold und 1 Stein **oder** 1 Stein und 1 Holz.



Herzogin: Du erhältst 2 Waren deiner Wahl **und** einen +2-Marker.

Held: Du erhältst 3 Stein.

Schmuggler: Zahle 1 Siegpunkt, um 3 Waren deiner Wahl zu erhalten. Du kannst auch dann 1 Siegpunkt zahlen, falls du 0 oder weniger Siegpunkte hast. Bewege dazu deinen Statthalter-Marker auf der Siegpunkteleiste zurück (z. B. von Feld 0 auf Feld 59).

Erfinder: Du erhältst 1 Stein, 1 Gold und 1 Holz.

Zauberer: Du erhältst 4 Gold.

Königin: Du erhältst 2 Waren deiner Wahl und 3 Siegpunkte und darfst dir im Geheimen die oberste Karte des Feindstapels ansehen. Lege sie dann wieder verdeckt oben auf den Stapel.

King: Du erhältst 1 Gold, 1 Stein, 1 Holz und 1 Soldaten.

Sobald ihr alle eure Erträge von den Beratern erhalten habt, nehmt ihr euch eure Spielerwürfel zurück. Falls in dieser Ertragsphase +2-Marker verwendet wurden, legt sie zurück in den Vorrat. Legt auch alle Bonuswürfel zurück in den Vorrat.

d) Gebäude errichten

Jetzt **darf** jeder Spieler in Spielerreihenfolge 1 Gebäude errichten.

Um ein Gebäude zu errichten müsst ihr Waren in Höhe der auf eurem Provinzbogen angegebenen Kosten bezahlen. Dann platziert ihr einen eurer Gebäudemarker auf dem Feld des errichteten Gebäudes auf eurem Provinzbogen, um anzuzeigen, dass ihr das Gebäude besitzt. Im Anschluss erhaltet ihr sofort die Siegpunkte, die im roten Banner des Gebäudefeldes angegeben sind.

Ihr dürft nur dann ein Gebäude errichten, wenn ihr bereits alle Gebäude errichtet habt, die sich in derselben Reihe links zu dem Gebäude befinden, das ihr gerade errichten möchtet. Demnach gibt es in jeder Reihe immer nur ein einziges Gebäude, das ihr errichten könnt: Es ist das noch nicht errichtete Gebäude, das sich am weitesten links befindet.

Falls ein Spieler ein Gebäude bereits besitzt, darf er dasselbe Gebäude nicht noch einmal errichten.

Wer den Gesandter-des-Königs-Marker hat, darf in diesem Schritt ein zweites Gebäude errichten (siehe „Phase 5: Der Gesandte des Königs“). Dies geschieht unmittelbar im Anschluss, nachdem er sein erstes Gebäude errichtet hat, bevor der nächste Spieler in Spielerreihenfolge mit dem Errichten seines Gebäudes an der Reihe ist.

Gebäude errichten

Rina hat 2 Gold und 1 Holz. Sie zahlt 2 Gold, um die Statue zu errichten. Um anzuzeigen, dass sie die Statue nun besitzt, platziert sie 1 Gebäudemarker auf dem Feld der Statue auf ihrem Provinzbogen. Die Statue ist 3 SP wert, die sie sofort erhält und dazu ihren Statthalter-Marker auf der Siegpunkteleiste 3 Felder vorrückt. Da sie nun die Statue besitzt, ist sie in der Lage, in einer späteren Ertragsphase die Kapelle zu errichten.

Solange ihr ein Gebäude besitzt, profitiert ihr auch von seinem Bonus, wie er auf eurem Provinzbogen angegeben ist. Weitere Erläuterungen zu den Gebäuden findet ihr auf Seite 10 im Abschnitt „Klarstellungen“.

Baubestimmungen

Rina kann 1 der rotumrandeten Gebäude errichten. Sie befinden sich entweder ganz links oder rechts von Gebäuden, die sie bereits besitzt.

Phase 3: Ehrung durch den König

Der König ist von seinen erfolgreichsten Statthaltern beeindruckt. Der Spieler, der die meisten Gebäude besitzt, erhält sofort 1 SP. Falls es einen Gleichstand gibt, erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler 1 SP.

Phase 4: Sommer

Der Sommer ist die zweite Ertragsphase. Er wird genauso durchgeführt wie der Frühling.

Phase 5: Der Gesandte des Königs

Der König sendet seinen vertrauenswürdigsten Gesandten aus, um dem Statthalter mit der am wenigsten entwickelten Provinz zu helfen. Der Spieler, der die wenigsten Gebäude besitzt, erhält den Gesandter-des-Königs-Marker.

Falls es einen Gleichstand bei den wenigsten Gebäuden gibt, erhält der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den wenigsten Waren den Gesandter-des-Königs-Marker. Gibt es auch hier einen Gleichstand, **erhält niemand den Marker**.

Der Gesandte des Königs kann in einer beliebigen Ertragsphase verwendet werden, um **1** der folgenden Effekte zu verwenden:

- Einen Berater beeinflussen, auf dem bereits Würfel liegen (eigene oder die eines anderen Spielers). Legt eure Würfel auf das Feld des Beraters und befolgt dabei die üblichen Regeln. In dieser Ertragsphase vergibt der Berater seine Erträge zwei Mal.
- Am Ende des letzten Schritts einer Ertragsphase 1 zusätzliches Gebäude bauen. Zahlt dazu Waren in Höhe der Gebäudekosten und befolgt dabei die üblichen Regeln.

Nachdem der Gesandter-des-Königs-Marker für einen der beiden Effekte verwendet wurde, stellt ihn zurück auf sein Feld auf der Jahreszeitenleiste. Falls

der Gesandte des Königs nicht verwendet wird, wird er zu Beginn von Phase 5 des folgenden Jahres zurück auf sein Feld auf der Jahreszeitenleiste gestellt.

Phase 6: Herbst

Der Herbst ist die dritte Ertragsphase. Er wird genauso durchgeführt wie der Frühling (und der Sommer).

Phase 7: Soldaten rekrutieren

In Spielerreihenfolge dürft ihr nun Soldaten rekrutieren, um euch auf die drohende Invasion vorzubereiten. Jeder Spieler darf beliebig viele Soldaten rekrutieren, indem er 2 Waren seiner Wahl pro Soldat bezahlt. Für jeden Soldaten, den ihr rekrutiert, nehmt ihr euch 1 Soldatenmarker aus dem Vorrat.

Soldatenmarker

Sobald ihr Soldaten rekrutiert, nehmt ihr euch Soldatenmarker aus dem Vorrat. Die Gesamthöhe ihrer Werte müssen dabei der Anzahl der Soldaten entsprechen, die ihr rekrutiert. Ihr dürft die Marker jederzeit „wechseln“. Soldaten werden verwendet, um die feindlichen Armeen im Winter zu bekämpfen.

Phase 8: Winter

Der Winter ist **keine** Ertragsphase. Stattdessen müsst ihr euch im Winter der einfallenden feindlichen Armee stellen.

Zunächst erhaltet ihr Hilfe vom König, indem er in jede seiner Provinzen Verstärkungstruppen entsendet. Dazu wirft der Startspieler 1 Würfel, der für alle Spieler gilt. **Jeder Spieler** nimmt sich nun Soldatenmarker in Höhe des Würfelergebnisses aus dem Vorrat.

Deckt nun die oberste Karte des Feindstapels auf. Sie stellt die Bedrohung dar, der ihr euch in diesem Winter stellen müsst.

Aufbau einer Feindkarte

Jetzt bestimmt ihr die Kampfstärke jedes Spielers: Addiert dazu die Werte aller Soldatenmarker des Spielers und rechnet alle Modifikatoren (positive und negative) der Gebäude, die er besitzt, dazu.

Zum Schluss bestimmt ihr, wie die Schlachten der einzelnen Spieler ausgegangen sind, indem ihr die Kampfstärke jedes Spielers mit der Stärke der Feinde vergleicht.

- Falls die Kampfstärke eines Spielers **größer** ist als die Stärke der Feinde, ist der Spieler siegreich und erhält die auf der Feindkarte angegebenen Belohnungen. Der siegreiche Spieler mit der höchsten Kampfstärke erhält (oder alle mit der höchsten Kampfstärke erhalten) zusätzlich 1 SP.
- Falls die Kampfstärke eines Spielers **gleich** der Stärke der Feinde ist, hat er den Angriff der Feinde gerade so zurückgeschlagen. Er erhält weder Belohnungen noch Strafen.
- Falls die Kampfstärke eines Spielers **kleiner** ist als die Stärke der Feinde, wurde der Spieler besiegt und erleidet die auf der Feindkarte angegebenen Strafen.

Arten von Strafen

- **Waren verlieren:** Legt die Waren zurück in den Vorrat. Sollte der betreffende Spieler nicht mehr genügend Waren des entsprechenden Typs haben, legt er alle Waren, die er von dem Typ besitzt, zurück den Vorrat.
- **Gebäude zerstören:** Der Spieler zerstört das Gebäude auf seinem Provinzbogen, das am weitesten rechts liegt. Falls es mehrere Gebäude gibt, auf die das zutrifft, zerstört er das Gebäude, das auf dem Provinzbogen am weitesten oben ist. Wird ein Gebäude zerstört, entfernt der Spieler den Gebäudemarker von dem entsprechenden Feld und verliert sofort SP in Höhe des auf dem roten Banner angegebenen Wertes. In einer späteren Ertragsphase kann der Spieler das Gebäude erneut errichten.
- **Siegpunkte verlieren:** Bewegt euren Marker auf der Siegpunkteleiste so viele Felder zurück, wie bei der Strafe angegeben ist.

Einen Kampf abhandeln

Deckt die oberste Karte des Feindstapels auf: Eine Goblin-Armee mit einer Stärke von 4.

Rinas Kampfstärke beträgt 4 (2 Soldaten, + 1 von den Palisaden, +1 von der Barrikade). Der Kampf endet unentschieden: Keine Belohnungen und keine Strafen für Rina.

Luis' Kampfstärke beträgt ebenfalls 4 (3 Soldaten, + 1 vom Wachturm). Keine Belohnungen und keine Strafen für Luis.

Lenas Kampfstärke beträgt 5 (2 Soldaten, +1 vom Wachturm, +1 vom Schmied, +1 von der Barrikade). Sie ist siegreich und erhält 1 Holz als Belohnung. Da sie die höchste Kampfstärke hat, erhält sie außerdem sofort 1 SP.

Die Kampfstärke von Carsten beträgt insgesamt nur 3 (1 Soldat, + 1 vom Wachturm, +1 von der Barrikade). Er ist besiegt und müsste als Strafe 3 Holz, 3 Stein, 1 Siegpunkt und 1 Gebäude verlieren. Er hat allerdings weder Holz noch Stein und besitzt nur 1 Gold, weshalb er überhaupt keine Waren verliert. Allerdings zerstören die Goblins eines seiner Gebäude. Er besitzt fünf Gebäude: das Wirtshaus, den Wachturm und die Barrikade in der ersten Spalte und den Markt und den Kran in zweiten Spalte. Von diesen fünf Gebäuden befindet sich der Markt in der am weitesten rechts gelegenen Spalte und in der am weitesten oben gelegenen Reihe. Deshalb wird der Markt zerstört. Carsten entfernt seinen Gebäudemarker vom Markt-Feld seines Provinzbogens. Da der Markt 1 SP wert ist, bewegt Carsten seinen Statthalter-Marker auf der Siegpunkteleiste 1 Feld zurück. Da er als Strafe auch einen zusätzlichen Siegpunkt verliert, setzt er seinen Marker ein weiteres Feld auf der Siegpunkte zurück.

Nachdem alle Kämpfe abgehandelt worden sind, kommt die Feindkarte zurück in die Spielschachtel. **Dann legen alle Spieler alle Soldatenmarker**, die sie noch besitzen, zurück in den Vorrat.

Ende des Jahres

Nachdem der Winter (Phase 8) beendet worden ist, ist auch das aktuelle Jahr beendet. Falls dies das Ende des fünften Jahres (V) ist, ist auch die Partie zu Ende. Andernfalls bewegt den Jahresmarker um 1 Feld weiter und legt den Jahreszeitenmarker wieder auf Feld „1“ der Jahreszeitenleiste, um mit einem neuen Jahr zu beginnen.

Sieger des Spiels

Am Ende des fünften Jahres hat der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewonnen. Falls es hierbei einen Gleichstand gibt, hat der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den meisten Waren gewonnen. Falls es auch hier einen Gleichstand gibt, hat der am Gleichstand beteiligte Spieler gewonnen, der die meisten Gebäude besitzt. Gibt es hier immer noch einen Gleichstand, haben alle an diesem letzten Gleichstand beteiligten Spieler das Spiel gemeinsam gewonnen.

Regeln für 2-Spieler-Partien

Wenn ihr das Spiel zu zweit spielen möchtet, spielt ihr nach den ganz normalen Regeln. Es kommt nur ein zusätzlicher Schritt in jeder Ertragsphase hinzu:

Bevor ihr zu Beginn einer jeden Ertragsphase irgendetwas anderes tut, werft ihr drei Spielerwürfel einer nicht verwendeten Farbe. Beeinflusst mit diesen drei Würfeln einen Berater des Königs, indem ihr sie auf das Feld des Beraters legt, dessen Rang dem Gesamtwert der drei Würfel entspricht. Werft dann zwei Spielerwürfel einer anderen nicht verwendeten Farbe und beeinflusst damit einen weiteren Berater auf dieselbe Weise.

Falls das Gesamtergebnis des zweiten Würfelwurfs genauso hoch ist wie das des ersten, beeinflusst stattdessen mit den beiden Würfeln einzeln je einen anderen Berater, indem ihr sie auf das Feld der Berater legt, deren Ränge den Einzelergebnissen der Würfel entsprechen. Falls beide Würfel dasselbe Einzelergebnis zeigen, legt nur einen Würfel auf den entsprechenden Berater und legt den anderen Würfel für diese Ertragsphase zur Seite.

Da diese Berater nun bereits beeinflusst sind, können sie von euch in dieser Ertragsphase nicht mehr beeinflusst werden, es sei denn, jemand nutzt den Gesandten des Königs.

Entfernt die Würfel am Ende der Ertragsphase wieder, damit sie in der nächsten Ertragsphase erneut verwendet werden können.

Materialbeschränkungen

Sobald ihr Waren oder andere Marker erhaltet oder ausgebt, nehmt sie aus dem Vorrat oder legt sie dorthin zurück. Der Vorrat gilt als unbegrenzt. Sollte der Vorrat irgendwann keine benötigten Marker mehr enthalten, nutzt einfach irgendwas als Ersatz (Münzen, Papierkügelchen etc). Es gibt keine Einschränkung, wie viele Waren oder Marker ihr besitzen dürft.

Wie geht es weiter?

Jetzt kennt ihr alle Regeln, die ihr benötigt, um euer erstes Spiel zu spielen. Falls irgendwelche Fragen aufkommen sollten, schaut in die Klarstellungen auf Seite 10.

Alleine das Grundspiel bietet euch bereits einige Möglichkeiten. Aber vielleicht möchtet ihr später ja mit ein paar Erweiterungsmodulen spielen. Auf den nächsten Seiten findet ihr detaillierte Informationen, wie die verschiedenen Module verwendet werden.

Erweiterungsmodule

In diesem Abschnitt der Spielregel erfahrt ihr alles, was ihr wissen müsst, um die drei Erweiterungsmodule, die im Spiel enthalten sind, zu nutzen. Ihr könnt beliebig viele dieser Module in jeder Kombination in eurem Spiel verwenden.

Solltet ihr euch dazu entscheiden, mehrere Module zu verwenden, baut sie alle nacheinander in der Reihenfolge ihrer Nummerierung auf.

Modul 1: Mehr Gebäude

Dieses Modul bietet euch mehr Bauoptionen.

Spielaufbau

Anstelle des für das Grundspiel empfohlenen Provinzbogens mit fünf Reihen (B,C,D,E,F) nutzen alle Spieler den Provinzbogen mit den sieben Reihen (A,B,C,D,E,F,G) auf der Rückseite.

Während des Spiels

Euch stehen nun sieben Gebäude-Reihen (A,B,C,D,E,F,G) anstatt fünf (B,C,D,E,F) zur Verfügung. Alle Regeln für das Errichten oder Zerstören von Gebäuden bleiben gleich. Es ändert sich nichts.

Modul 2: Statthalter-Karten

In diesem Modul erhaltet ihr Statthalter-Karten, die euch – die Spielerinnen und Spieler – repräsentieren. Jeder Statthalter hat einen einzigartigen Effekt, der im Laufe des Spiels eingesetzt werden kann.

Spielaufbau

Am Ende des Spielaufbaus, bevor ihr das Spiel beginnt, mischt ihr die Statthalter-Karten und teilt 3 zufällige Karten an jeden Spieler aus. Die übrigen Karten kommen zurück in die Spielschachtel. Jeder Spieler wählt eine seiner drei Statthalter-Karten aus, die er behalten möchte und legt sie verdeckt vor sich hin. Die anderen kommen zurück in die Spielschachtel.

Nachdem sich alle Spieler einen Statthalter ausgesucht haben, deckt ihr eure Karten gleichzeitig auf. Jede Statthalter-Karte hat einen Effekt, der dem Spieler, der sie besitzt, einen Vorteil gewährt.

Während des Spiels

Statthalter-Effekte sind immer **optional**, außer sie beschreiben ausdrücklich eine Einschränkung (z. B. „Du erhältst **keine** …“).

Die meisten Statthalter-Effekte können nur **1 Mal** pro Phase, andere wiederum können nur **1 Mal** pro Jahr oder sogar nur **1 Mal** zu Beginn oder am Ende des Spiels verwendet werden.

Nur wenn ein Statthalter-Effekt besagt, dass er „Jedes Mal wenn …“ verwendet werden kann, darf sie **mehrfach verwendet** werden. Dies betrifft den Steuereintreiber, den Zimmermann und den zweiten Effekt des Bildhauers.

Manche Statthalter-Effekte können nur verwendet werden, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Falls diese Bedingungen nicht erfüllt sind, kann der betreffende Effekt gar nicht verwendet werden.

Einige Statthalter, wie das Burgfräulein oder der Zimmermann, haben mehre Effekte. Diese Effekte sind unabhängig voneinander und dürfen zu unterschiedlichen Zeitpunkten während des Spiels eingesetzt werden.

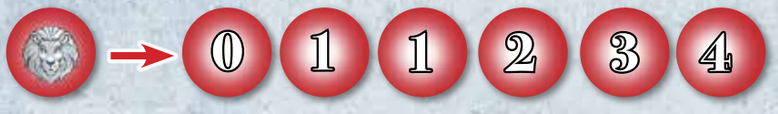
Falls ihr Fragen zu bestimmten Statthaltern habt, seht im entsprechenden Abschnitt in den Klarstellungen auf Seite 11 nach.

Modul 3: Soldatenmarker

Durch dieses Modul kommen die Armee-des-Königs-Marker zum Einsatz. Sie ersetzen den Würfelwurf in Phase 8, mit dem die Verstärkungstruppen des Königs bestimmt werden.

Spielaufbau

Nehmt euch die sechs Armee-des-Königs-Marker eurer Farbe.



Während des Spiels

Werft in Phase 8 keinen Würfel, um zu bestimmen, wie hoch die Verstärkung des Königs ist. Bevor die Feindkarte aufgedeckt wird, wählt ihr stattdessen alle gleichzeitig im Geheimen 1 eurer Armee-des-Königs-Marker.

Sobald ihr alle euren Marker gewählt habt, deckt sie gleichzeitig auf. Jeder Spieler erhält dann so viele Soldatenmarker als Verstärkung, wie die Zahl auf seinem aufgedeckten Armee-des-Königs-Marker angibt. Danach kommen alle aufgedeckten Armee-des-Königs-Marker zurück in die Spielschachtel.

Spielende

Jeder Spieler erhält so viele Siegpunkte, wie die Zahl auf seinem nicht verwendeten Armee-des-Königs-Markers angibt.

Klarstellungen

- Ihr könnt auch negative Siegpunkte haben. Dies haltet ihr fest, indem ihr den Statthalter-Marker auf der Siegpunkteleiste hinter Feld 0 zurück schiebt. Feld 59 gilt dann als Feld –1, Feld 58 als Feld –2 und so weiter.
- Die Anzahl der Bonuswürfel, die ihr während einer Ertragsphase verwenden dürft, ist nicht limitiert.
- Falls ihr mehrere Bonuswürfel habt, dürft ihr diese euren Spielerwürfeln hinzufügen, um so denselben Berater zu beeinflussen. Es muss aber mindestens 1 Spielerwürfel zusammen mit beliebig vielen Bonuswürfeln eingesetzt werden.
- Kampfstärkemodifikatoren (+1, +2, +3 oder –1) werden erst zu den Soldatenmarkern hinzuaddiert, nachdem die Kampfstärke des Spielers in Phase 8 bestimmt worden ist. Niemals vorher.
- Falls Effekte mehrerer Spieler zur selben Zeit stattfinden, bestimmt die Spielerreihenfolge, wessen Effekt zuerst abgehandelt wird.
- Falls Statthalter-Effekte und/oder Gebäude-Effekte eines Spielers zur selben Zeit stattfinden, bestimmt der betroffene Spieler die Reihenfolge, in der sie abgehandelt werden. Nachdem ein Effekt abgehandelt worden ist, wird überprüft, ob der nächste Effekt noch eintreten wird und ob vielleicht Bedingungen für neue Effekte erfüllt sind. Effekte, die vom Gesamtergebnis eines Würfelwurfs abhängen (z. B. Erbin, Priester und Prinz), können erst eingesetzt werden, **nachdem** alle Effekte, die ein Neuwerfen ermöglichen, abgehandelt worden sind.

Klarstellungen zu Gebäuden

Allgemeine Klarstellungen

Gebäude-Effekte sind optional, es sei denn, sie beschreiben eine Strafe (–1 Kampfstärke) oder eine Einschränkung („du **musst** …“, „du **darfst nicht** …“, „dieses Gebäude **kann nicht** …“).

- Die meisten Gebäude-Effekte können nur **1 Mal** pro Jahreszeit oder Phase eingesetzt werden. Dies beinhaltet Effekte, die „zu Beginn …“ oder „am Ende von …“ einer Jahreszeit auftreten sowie Kampfstärkemodifikatoren (wie z. B. +1 Kampfstärke). Falls ihr einen dieser Effekte eingesetzt habt, dreht ihr euren Gebäudemarker auf dem entsprechenden Gebäude auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass das Gebäude in dieser Jahreszeit bereits eingesetzt wurde.
- Einige Gebäude-Effekte können nur **1 Mal** pro Spiel eingesetzt werden („Am Ende des Spiels …“) oder haben einen andauernden Effekt, wie z. B. die Münzstätte.
- Andere Gebäude-Effekte können **mehrfach** pro Jahreszeit oder Phase eingesetzt werden und beginnen mit dem Ausdruck „Jedes Mal wenn …“ Dies trifft auf die Kaserne, die Ställe, den Kran und die Rekrutierungsstelle zu.
- Einige Gebäude, wie der Bauernhof oder die Festung, haben mehrere Effekte. Diese Effekte sind unabhängig voneinander und dürfen zu unterschiedlichen Zeitpunkten während des Spiels eingesetzt werden.
- Manche Gebäude-Effekte können nur verwendet werden, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Falls diese Bedingungen nicht erfüllt sind, kann der betreffende Effekt nicht verwendet werden.
- Gebäude, deren Effekte „am Ende“ einer Ertragsphase eintreten, dürfen in derselben Ertragsphase eingesetzt werden, in der das betreffende Gebäude errichtet wurde. (Falls man z. B. während des Sommers ein Wirtshaus gebaut hat, würde man den +2-Marker durch das Wirtshaus bereits am Ende desselben Sommers erhalten.)

Klarstellungen zu bestimmten Gebäuden

Kapelle: Ihr dürft sowohl die Statue als auch die Kapelle in derselben Ertragsphase einsetzen, aber jeder Effekt darf nur 1 Mal eingesetzt werden. Hat z. B. ein Spieler mit seinen Spielerwürfeln und 1 Bonuswürfel 2, 2, 2, 2 geworfen, darf er den Effekt der Statue verwenden und 1 Würfel neu werfen. Wenn der neu geworfene Würfel nun eine 1 zeigt, hat er ein Gesamtergebnis von 7, weshalb er die Kapelle einsetzen darf, um alle seine Würfel neu zu werfen. Sollte das neue Gesamtergebnis wieder 7 oder weniger sein oder sollte der Spieler erneut 4 gleiche Ergebnisse auf allen Würfeln haben, darf er in dieser Ertragsphase keine Würfel mehr neu werfen.

Kaserne: Ihr dürft den Effekt jedes Mal einsetzen, wenn ihr Soldaten rekrutiert.

Kran: Mit dem Kran erhaltet ihr einen Rabatt von 1 Gold, wenn ihr ein Gebäude der Spalten III und IV errichtet. Das Errichten des Bauernhofs kostet euch z. B. nur 1 Gold (anstatt 2 Gold), 3 Holz und 1 Stein.

Markt: Der Markt erlaubt es euch, Berater zu beeinflussen, deren Rang um 1 niedriger oder höher ist, als das Gesamtergebnis der eingesetzten Würfel. Z. B. kann so mit einem Gesamtergebnis von 9 der Schatzmeister (Rang 8) oder der Heerführer (Rang 10) beeinflusst werden. Am besten ändert ihr den Wert der Würfel nicht, wenn ihr sie einsetzt. So habt ihr eine Erinnerung, dass ihr den Markt in dieser Ertragsphase bereits eingesetzt habt.

Militärakademie: Wenn ihr mit den Modulen 1 und 3 spielt, werft ihr 1 Würfel für die Militärakademie und teilt ihr Ergebnis durch 2 (aufgerundet). Werft den Würfel erst, nachdem ihr einen Armee-des-Königs-Marker ausgewählt habt.

Provisorische Verteidigung: Dieser Gebäude-Effekt wirkt gegen alle Feinde mit einer Stärke von 5 oder weniger. Bei der Überprüfung, ob der Effekt angewendet werden kann, werden alle Effekte ignoriert, welche die Stärke der Feinde modifizieren.

Rathaus: Man darf das Rathaus nur 1 Mal pro Ertragsphase einsetzen. Ihr könnt also weder einen +2-Marker und eine Ware ausgeben, um 2 SP zu erhalten, noch dürft ihr 2 Marker oder 2 Waren ausgeben. Falls ein Spieler das Wirtshaus und das Rathaus errichtet hat, darf er den +2-Marker des Wirtshauses sofort ausgeben, um das Rathaus zu nutzen.

Ställe: Wenn ihr den Heerführer beeinflusst (Rang 10), rekrutiert ihr 3 Soldaten anstatt 2. Wenn ihr den Hauptmann (Rang 5) oder den König (Rang 18), beeinflusst, rekrutiert ihr 2 Soldaten anstatt 1.

Statue: Ihr dürft sowohl die Statue als auch die Kapelle in derselben Ertragsphase einsetzen, aber jeder Effekt darf nur 1 Mal eingesetzt werden. Mehr Informationen unter „Kapelle“ auf Seite 10.

Wirtshaus: Falls ein Spieler das Wirtshaus und das Rathaus errichtet hat, darf er den +2-Marker des Wirtshauses sofort ausgeben, um das Rathaus zu nutzen.

Klarstellungen zu Statthalter-Karten

Architekt: Beim Bestimmen, ob ein Gegner mehr Gebäude besitzt als du, zählt der Architekt nur die Gebäude mit, die in Spielerreihenfolge vor dir errichtet worden sind.

Hofsänger: Der Effekt des Hofsängers ist der letzte Effekt, der am Ende jeden Jahres abgehandelt wird, nachdem die Spieler alle Belohnungen von Kämpfen, Statthalter-Karten und Gebäuden erhalten haben (und, falls ihr Modul 3 verwendet, nach dem Armee-des-Königs-Marker am Ende des Spiels).

Magier: Falls es in Spalte I weniger als 3 Gebäude gibt, errichtest du einfach alle übrigen Gebäude in dieser Spalte. Falls eines dieser Gebäude zerstört wird, verlierst du dennoch die SP, die auf den Bannern der zerstörten Gebäude angegeben sind.

Philosoph: Du darfst diesen Effekt vor oder nach dem Effekt der Statue oder der Kapelle einsetzen. Du erhältst 1 SP, falls das Gesamtergebnis deiner Würfel 10 oder weniger ist, nachdem du den Effekte des Philosophen eingesetzt hast, um das Würfelergebnis zu ändern, und nur falls du keine weiteren Effekte einsetzt, die das Würfelergebnis ändern.

Politiker: Andere Spieler dürfen den Politiker nicht beeinflussen. Du kannst deine eigenen Würfel beiden Beratern auf dieser Karten zuweisen. Die Erträge dieser beiden zusätzlichen Berater werden gleichzeitig mit den Erträgen der Berater mit demselben Rang auf dem Spielbrett gewährt. Du darfst sowohl Berater auf dieser Karte als auch Berater auf dem Spielbrett beeinflussen.

Prediger: Dank des Predigers erhältst du 1 SP, auch wenn du der Spieler bist, der in dieser Phase kein Gebäude errichtet hat.

Priester: Alle Effekte, die „zu Beginn“ der Ertragsphase Bonuswürfel gewähren (wie der Bauernhof oder die Fee) werden vor dem göttlichen Segen des Priesters abgehandelt.

Prinz: Bonuswürfel zählen zur Gesamtsumme deiner Würfel. Der Effekt des Prinzen ändert nur deine Spielerwürfel (ändert ihre Werte in 3, 4 und 6).

Steuereintreiber: Du erhältst die Ware sofort, nachdem ein Gegner ein Gebäude errichtet hat und kannst die Ware demnach in derselben Ertragsphase ausgeben.

Zimmermann, Minenarbeiter, Bildhauer: Diese Statthalter geben dir die Ware am Ende des fünften Jahres. Die Ware wird bei den Zusatz-Siegpunkten durch die Kathedrale eingerechnet.

Spielübersicht

1. Die Gunst des Königs
Der Spieler mit den wenigsten Gebäuden erhält einen Bonuswürfel, den er im Frühling werfen kann.
Bei Gleichstand: *Der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den wenigsten Waren erhält den Bonuswürfel. Falls auch hier Gleichstand herrscht, erhält jeder Spieler 1 Ware ihrer Wahl, aber keinen Bonuswürfel.*

2. Frühling (Erste Ertragsphase)
- Würfel werfen und Spielerreihenfolge festlegen
- Berater des Königs beeinflussen
- Erträge von Beratern erhalten
- Gebäude errichten

3. Ehrung durch den König
Der Spieler mit den meisten Gebäuden erhält 1 SP.
Bei Gleichstand: *Alle am Gleichstand beteiligten Spieler erhalten 1 SP.*

4. Sommer (Zweite Ertragsphase)
- Würfel werfen und Spielerreihenfolge festlegen
- Berater des Königs beeinflussen
- Erträge von Beratern erhalten
- Gebäude errichten

5. Der Gesandte des Königs
Der Spieler mit den wenigsten Gebäuden erhält den Gesandter-des-Königs-Marker.
Bei Gleichstand: *Der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den wenigsten Waren erhält den Marker. Falls auch hier Gleichstand herrscht, erhält niemand den Marker.*

6. Herbst (Dritte Ertragsphase)
- Würfel werfen und Spielerreihenfolge festlegen
- Berater des Königs beeinflussen
- Erträge von Beratern erhalten
- Gebäude errichten

7. Soldaten rekrutieren
In Spielerreihenfolge rekrutiert jeder Spieler Soldaten. Jeder Spieler kann beliebig viele Soldaten rekrutieren, indem er pro Soldat 2 Waren seiner Wahl ausgibt.

8. Winter
- Würfel für die Verstärkung des Königs werfen
- Feindkarte aufdecken
- Kampf für jeden Spieler einzeln abhandeln
- Alle Soldatenmarker zurück in den Vorrat legen

Credits

© 2023 Giochi Uniti srl. Das Spiel Kingsburg™ wird herausgeben von Giochi Uniti srl, Alle Rechte ihren jeweiligen Besitzern vorbehalten. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung vervielfältigt werden. Die Charaktere sind rein fiktiv. Stratelibri ist ein Warenzeichen von Giochi Uniti srl. Giochi Uniti kann per Mail kontaktiert werden: info@giochiuniti.it.
Ein Spiel von: Andrea Chiarvesio and Luca Iennaco
Grafik: Mario Barbati
Illustrationen: Davide Corsi - Stefano Mattia - Federico Musetti - Roberto Pitturru
Produktion: Stefano de Carolis - Federico Burchianti
Redaktion: William Niebling

Deutsche Ausgabe
Übersetzung und Redaktion: Marco Reinartz
Layout: Marco Reinartz
Unter Mitarbeit von: Carsten Ehlert, Jasmin Lichius und Martin Becker

Deutschsprachige Ausgabe von:
Elznir Games
Katzentaler Str. 1a
74834 Elztal
www.elznir-games.de
info@elznir-games.de