

KINGS & THINGS*

von Tom Wham und Doug Kaufman

Willkommen in der wundersamen und lustigen Welt von *Kings & Things** (den vollständigen Spieltitel könnt ihr ihm Hintergrund lesen!). Es ist eine Welt mit mannigfältigen Landschaften und magischen Gegenständen, mit mythischen Tieren und tapferen Helden, mit Großherzögen und Meisterdieben. Bei *Kings & Things** schlüpfst du in die Rolle eines niederen Landadligen, der die Vorherrschaft über das zerfallene Königreich Kadab anstrebt. Dir widersetzen sich drei andere, genauso rangniedere Adlige, die ebenfalls alle darauf hoffen, der neue Kaiser zu werden. Um deine heilige Mission zu erfüllen, mußt du deine Herrschaft über die mannigfältigen Länder Kadabs ausweiten, dein Einkommen erhöhen, welche Wesen sich deiner Sache auch immer anschließen mögen, Heerhaufen aufstellen, mächtige Helden anwerben, um diese Heere anzuführen, sowie Türme, Kastelle, Burgen und schlussendlich eine Zitadelle bauen, um deinen Machtanspruch zu besiegen. Klingt einfach, nicht wahr? Aber aufgepaßt! Deine Mitspieler leiden unter der unsinnigen Wahnvorstellung, es sei ihr gottgegebenes Recht, Kadabs Kaiser zu werden. Sie verfügen über die gleichen Möglichkeiten, Armeen anzuwerben, und können dir sogar — schluck! — einige deiner treuen Soldaten wegstehlen, diese Schufte! Wenn sie im gleichen Spielzug wie du eine Zitadelle bauen, dann kannst du sogar nur noch durch Eroberung gewinnen. Das heißt, daß du deine Truppen in Marsch setzen und eine zweite Zitadelle von jemand anderem einnehmen mußt! Irgendwelche Fragen? Gut! Lies einfach weiter, dort wird alles erklärt.

Das Fantasy-Spiel um Zitadellenbau und eigenartige Bewohner



DIE ORDNUNG DER DINGE

AUSFÜHLICHE SPIELREGEL

1. Materialbeschreibung	3	10.3 Kampf gegen die Verteidiger	9
1.1 Die Geländefelder	3	10.4 Neue Verteidiger	9
1.2 Die Spielmarken	3	10.5 Um das Erkundungsrecht kämpfen	9
1.4 Der Sichtschirm	4		
1.5 Die Übersichtstafeln	4	11. Schlachten austragen	10
1.6 Der Stoffbeutel (Dingebeutel)	4	11.1 Die Kampfphase	10
1.7 Die Würfel	4	11.2 Das Spielersegment	10
2. Spielziel	4	11.3 Kampfrunden	10
2.1 Wie man eine Zitadelle baut	4	11.4 Treffer erwürfeln	10
2.2 Wie man mit einer Zitadelle gewinnt	4	11.5 Treffer zuweisen	10
3. Spielaufbau	4	11.6 Rückzug	11
3.1 Das Vier-Personen-Standardspiel	4	11.7 Nach dem Kampf	11
3.2 Das Zwei- oder Drei-Personen-Spiel	5	11.8 Kämpfe mit mehreren Beteiligten	11
4. Spielablauf	5		
4.1 Der erste Spieler	5	12. Festungen errichten	11
4.2 Der Spielrundenablauf	5	12.1 Festungen bauen	12
5. Steuern einnehmen	6	12.2 Festungen und Einkommen	12
5.1 Die Höhe der Steuern	6	12.3 Festungen im Kampf	12
6. Helden anwerben	6	12.4 Festungen und Treffer	12
6.1 Wie man Helden anwirbt	6		
6.2 Wurfergebnisse mit Gold aufbessern	6	13. Besondere Fähigkeiten der Helden	12
6.3 Besondere Fähigkeiten der Helden	6		
6.4 Helden ausmustern	6	14. Spezielle Regeln	12
6.5 Wenn ein Held flieht	6	14.1 Spielmarkenlimit hinter dem Sichtschirm	12
6.6 Wie man Helden plaziert	6	14.2 Wenn der Dingebeutel leer ist	12
7. Dinge anwerben	6	14.3 Bei nur zwei oder drei Spielern	12
7.1 Kostenfreie Dinge	7		
7.2 Bezahlte Dinge	7	• Varianten	12
7.3 Dinge tauschen	7	Alternative Siegbedingungen	12
7.4 Wie man Dinge plaziert	7		
7.5 Trugwesen	7	• Anhänge:	
7.6 Dinge vom Spielbrett nehmen	8	Besondere Fähigkeiten der Helden	13
8. Ereignisse ausspielen	8	Auswirkungen der Ereignismarken	14
9. Heerhaufen bewegen	8	Auswirkungen der Magiemarken	15
9.1 Bewegungsweite	8		
9.2 Bewegungseinschränkungen	8	• Chronik des Landes Kadab	17
9.3 Flugwesen	8		
9.4 Bewegungen auf feindliches oder unerkundetes Gelände	9		
10. Erkundung	9		
10.1 Die Verteidigerzahl erwürfeln	9		
10.2 Bestechung	9		

KURZREGEL

• Kurzregel	18
• Standard-Spielaufbau	20

Hinweis zum Verständnis der Spielregel

Wir haben versucht, den Einstieg in dieses Spiel so einfach wie möglich zu gestalten. Wir haben daher die vorliegende Regel in zwei Sektionen unterteilt. Im hinteren Teil (ab Seite 18) finden Sie die Kurzregel mit alle wichtigen Regeln kurz erläutert. Sie ist gleichermassen für bereits mit dem Spiel vertraute Spieler, auch für *Kings & Things*-Einsteiger geeignet. Sie verweist im Falle weiterer Fragen auf die entsprechenden Regelabschnitte in der ausführlichen Spielregel, die sich im vorderen Teil dieser Regel befindet. In der ausführlichen Regel werden alle Regeln genau beschrieben und mit vielen Beispielen erläutert. Sie gibt auch einen Überblick über die Geschichte des magischen Landes Kadab.

Impressum

Titel der Originalausgabe: *Kings & Things*; Spielidee: Tom Wham, Rob Kuntz und Doug Kaufman; Counter-Illustrationen: Kevin Wilkins und Richard Johnson (alte); Tom Wham, Myles Kuban, Dave Trampier

und Lydia Este; Neue Grafiken und Bearbeitung der Spielmarken: Doris Matthäus; Titelbild: Walter Velez (Myth Conceptions); Übersetzung aus dem Amerikanischen: Dieter Schmidt; Redaktionelle Bearbeitung der deutschen Ausgabe: Marcus Kuhn; Layout der Spielregel/ Schlußredaktion: Andreas Finkenagel; Spielvarianten:

Marcus Kuhn, Dr. Volker Schneider, Danke an die Testspieler & Helfer: Kansten Esser, Dennis Finkenagel, Christian Hanisch, Maik Krüger sowie alle Testspieler von den Spieltagen in ESSEN 97; Gedruckt in Deutschland. © Copyright der deutschen Ausgabe 1997 bei Pegasus Spiele GmbH. TM und © 1997 West End Games Ltd., USA. All rights reserved.

AUSFÜHRLICHE SPIELREGEL

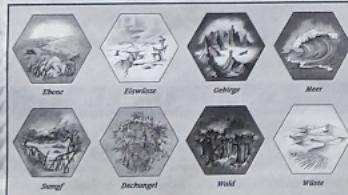
1. MATERIALBESCHREIBUNG

Spieldaten:

- 48 Geländefelder; aus ihnen entsteht die Spielfläche
- 363 quadratische Spielmarken; diese stellen Helden, Wesen, Festungen, Einkommensmarken, Goldstücke, und Wappensymbole dar
- 24 runde Schlacht-Marken; mit ihnen markiert man die umkämpften Felder
- 4 Sichtschirme; sie dienen zum Verbergen deiner Spielmarken und informieren über die wichtigsten Regeln
- 4 Helden-Übersichtskarten; sie geben in Kurzform Informationen über die Besonderen Fähigkeiten der Helden
- 2 Übersichtskarten; sie geben in Kurzform Informationen über die Magie- und Ereignismarken
- 4 Holzwürfel; mit ihnen trägt man Schlachten aus und entscheidet über den Ausgang von Ereignissen
- 1 Dingbeutel; in ihm werden alle Dingemarken aufbewahrt
- 1 Mini-Grip Beutel; er bewahrt alle übrigen Marken auf.
- 1 Regelheft; beschreibt alle wichtigen Regeln und gibt Informationen über die Helden, Magie- und Ereignismarken

1.1 Die Geländefelder

Geschichtliche Anmerkung: Einst waren die Länder Kadabs mit wirklich schönem Wetter gesegnet. Und wir meinen wirklich schön. Es war so schön, daß Leute (und Dinge) aus der ganzen Welt herbeikamen, um sich hier niederzulassen und in der Sonne zu waden. Dann aber zerstörte ein Unfall die Yazilik-Universität, das magische Lehr- und Machtzentrum des Reiches. Nun, als die alte Schule im Jahr 250 in die Luft flog, setzte sie mehrere gegensätzlich wirkende Fruchtbarkeitszauber frei, die das Klima und den Landschaftscharakter Kadabs gründlich auf den Kopf stellten. Frostige Eiswüsten liegen jetzt in unmittelbarer Nachbarschaft von dampfenden Dschungeln, und gewaltige Wüsten grenzen jetzt übergangslos an grüne Ebenen.



In *Kings & Things** spielt ihr nicht auf einem üblichen, statren Spielbrett. Stattdessen baut ihr mit jedem Spiel eine neue Spielfläche auf.

Die sechseckigen Geländefelder stellen die sieben verschiedenen Geländearten (Dschungel, Ebene, Eiswüste, Gebirge, Sumpf, Wald, Wüste) und das Meer dar, um die

du kämpfen wirst. Wie du später noch genauer erklärt bekommst, sind alle Meefelder unbetretbar und dürfen nicht mit Spielmarken belegt werden.

1.2 Die Spielmarken

Geschichtliche Anmerkung: Die Lebewesen in Kadab (und sogar viele unlebende Gegenstände) sind seit dem Großen Bums in der Yazilik-Universität alle mit zumindest rudimentärer Intelligenz gesegnet. Als die aus jenen heiligen Hallen freigesprochen Magie sich über das Land gesenkt hatte, wurde klar, daß das Leben nie wieder ganz so sein würde wie vorher. Kaiser Nablopal III hatte vielen vormalig rechtlösen Dingen mit dem *Codek der Geister und Dinge* sogar volle Bürgerrechte zugesprochen (noch damals im Jahre 248, bevor das Imperium endgültig zusammenbrach). Deshalb dürfen bewutzte Goblins, Dinosaurier, Fliegenhörnchen, Elfen, Büffel und selbst Mörderpinguine in der Landespolitik mitmischen (obwohl manche von ihnen immer noch etliche Schwierigkeiten haben, diese Ehre zu verstehen – ganz zu schweigen davon, sie zu schätzen.)

Eine der Möglichkeiten, um in Kadab an die Macht zu gelangen, besteht in der Aufstellung von Heerhaufen, die sich aus verständlichen Gründen wie Gold und genügend Essen anschließen. Die Heerhaufen schließen sich aus einzelnen Wesen zusammen.

Die Spielmarken mit dem Elefanten auf der Rückseite heißen Dinge – ebenso alle Städte und Dörfer. Alle folgenden Spielmarken sind Dinge und gehören zu Spielbeginn in den Stoffbeutel (auch Dingbeutel genannt): Alle geländespezifischen Wesenmarken, Ereignis-, Schatz- und Magiemarken und die Städte und Dörfer. Die doppelseitig illustrierten Spielmarken – und alle Goldmarken gehören zu den übrigen Spielmarken, die nie in den Dingbeutel oder hinter den Sichtschirm kommen. Dabei handelt es sich um die Wappensymbole, Festungen (Turm, Kastell, Burg, Zitadelle), Schlachtmarken, Helden, die Schwarze Wölfe-Marke und die Goldmarken.



1.21 Wesenmarken: Alle Wesenmarken haben einen Namen, Kampfwert zwischen 1 und 6, eine Illustration und ein Gelände, in dem sie beheimatet sind. Aufgrund ihrer Hintergrundfarbe lassen sie sich leicht ihrem Heimatgelände zuordnen. Viele Wesen haben sogar spezielle Fähigkeiten. Sie können entweder fliegen (T), sind magisch begabt (★), sind Fernkämpfer (F) oder können in den Sturmangriff (S) übergehen.



Die Wesen befinden sich entweder auf dem Spielbrett oder als Nachschub hinter dem Sichtschirm. Im Kampf verlorengangene Wesen kommen in den Dingbeutel zurück.

1.22 Ereignismarken: Die pinkfarbenen Ereignisse stellen meist katastrophale Begebenheiten dar. Wenn sie aus dem Stoffbeutel gezogen werden, bleiben sie solange hinter dem

Sichtschirm, bis du sie ausspielst. Sie können nur in der Ereignisphase (→ Abschnitt 8) ausgespielt werden, müssen jedem Spieler gezeigt und die Auswirkung ausgeführt werden (→ Anhang: Ereignisse). Dann kommen sie in den Dingbeutel zurück.



1.23 Schatzmarken: Die pinkfarbenen Schätze sind solche Dinge wie Perlen, Diamanten und Schatztruhen. Schatzmarken können aus dem Stoffbeutel gezogen oder bei Erkundungen erbeutet werden (→ Abschnitt 10). Lege sie dann hinter deinen Sichtschirm und spiele sie aus, wenn du zusätzliche Goldstücke brauchst. Schatzmarken sind nützlich, weil sie deinen wahren Reichturn verschleieren und schwerer zu verlieren sind als Gold.

Um eine Schatzmarke auszuspielen, zeigst du sie deinen Mitspielern und nimmst die auf der Marke angezeigte Anzahl Goldstücke aus der Bank. Danach legst du die Schatzmarke in den Stoffbeutel zurück. Eine Schatzmarke darf zu jedem beliebigen Zeitpunkt eingewechselt werden.

Wichtig: Einmal aus dem Stoffbeutel gezogen oder bei Erkundungen erbeutet, werden Schatzmarken nie auf das Spielbrett gelegt.

1.24 Magiemarken: Die pinkfarbenen Magiemarken stellen magische Gegenstände oder Zauber dar. Die aus dem Stoffbeutel gezogenen Magiemarken können bei passender Gelegenheit ausgespielt werden (→ Anhang: Magie). Ansonsten bleiben sie hinter dem Sichtschirm. Einmal gespielt, wandern auch sie in den Dingbeutel zurück.



Geschichtliche Anmerkung: Die Magie wurde im weit entlegenen Land Irax erfunden und vom berühmten Magier Yazilik von dort nach Kadab gebracht. Er errichtete eine große Schule der Zauberkunst und benannte sie Yazilik-Universität (Zauberer sind ja bekannt für ihre aufgeklärte Eigentümer). Als die Universität versehentlich zerstört wurde (Die fanatischen Mitglieder der an Macht verlierrigen Priesterchaft von Sulugrichten unbedachtig ein mächtiges Tempelarafat auf die Schule und brüllten versehentlich: „Zerstört die abscheulichen Zauberer!“), veränderte das nicht nur die Landschaft Kadabs unwiderruflich. Auch viele geheimnisvolle und wundersame magische Gegenstände wurden über das ganze Imperium verstreut. Der Landadlige, der einer dieser mächtigen Kleinode findet und vorschriftsmäßig einsetzt, könnte womöglich dergleiche sein, der das zerplasterte Königreich endlich wiedervereint. Andererseits, vielleicht auch nicht.

1.25 Städte und Dörfer/Einkommensmarken: Es gibt zehn Einkommensmarken, die nur auf bestimmte, auf der Spielmarke bezeichnete Geländefelder gelegt werden dürfen (→ Abschnitt 3.17). Darüber hinaus gibt es aber auch zwölf



Stadt- bzw. Dorf-Einkommensmarken, die auf jedes beliebige Geländefeld ausgespielt werden dürfen. Auf jedes Geländefeld darf nur eine Einkommensmarke platziert werden.

1.26 Wappenmarken: Mit den verschiedenen Wappen markierst du deinen Besitz — entweder leere Felder, die dir gehören oder platzierst sie auf eigene Heerhaufen, die sich in feindliches Territorium wagen. Da verschiedene Wappen auf den beiden Seiten abgedruckt sind, sollte die Wappenzahl für jeden ausreichend sein.



1.27 Festungen: Festungen sind alle Türe, Kastelle, Burgen und Zitadelen. Einmal erbaut verbleiben sie auf einem Geländefeld, bis sie zerstört werden. Über den Bau der einzelnen Festungen erfährst du unter Abschnitt 12.1 näheres.



1.28 Schlachtmärken: Die Schlachtmärken dienen zur Markierung der Geländefelder, in denen feindliche Heerhaufen zusammentreffen und dort eine Schlacht austragen müssen.



1.29 Helden: Die violetten Heldenmarken können nur in der Helden anwerben-Phase erworben werden. Einmal angeworbene Helden sind grundsätzlich auf dem Spielbrett und verstecken sich nie hinter dem Sichtschirm. Die Helden haben wie die Wesen Kampfwerte. Die meisten von ihnen haben sogar besondere Fähigkeiten (→ Anhang: Besondere Fähigkeiten der Helden).



1.30 Schwarze Wolke-Marke: Diese Marke dient nur zur Markierung des Geländefeldes, in dem das Ereignis Wetterbeherrschung wirkt.



1.31 Goldmarken: Die Goldmarken symbolisieren das Spielgeld in *Kings & Things*. Wenn du Goldstücke bekommst, nimmst du dir in entsprechender Höhe Goldmarken aus der Bank und legst sie offen vor dich hin. Du darfst dein Gold nicht vor den anderen Spielern verstecken — halte es jederzeit offen vor dir. Wichtig: Goldmarken werden nie in den Stoffbeutel, hinter deinen Sichtschirm oder auf das Spielbrett gelegt.



1.32 Startspieler-Marker: Wer diesen Marken vor sich liegen hat, beginnt jede Phase einer Spielrunde. Der Startspieler-Marker wird am Ende jeder Runde an den linksseitigen Spieler weitergegeben.



1.4 Der Sichtschirm

Der Sichtschirm dient zum Aufbewahren jener Spielmarken, die du gegenwärtig nicht benutzt, und verbringe sie gleichzeitig vor den neugierigen Blicken deiner Mitspieler. Hinter ihm darfst du Schätze, Ereignisse, Magiemarken, Einkommensmarken und Wesen legen. Helden, Goldmarken und Festungen hingelegt darfst du *nie* dahinterlegen. Außerdem findest du dort, wenn du ihn vor dir aufstellst, eine Spielrundenübersicht.



1.5 Die Übersichtstafeln

Die Übersichtstafeln geben in Kurzform Auskunft über die *Besonderen Fähigkeiten der Helden* sowie die Auswirkungen der Ereignis- und Magiemarken.

1.6 Der Stoffbeutel (Dingebeutel)

In den Dingebeutel gehören alle Spielmarken mit dem Oberbegriff Dinge, die du während des Spiels immer wieder herausholst oder hineinlegst.



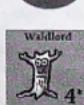
1.7 Die Würfel

Mit den Würfeln trägst du Schlachten aus, legst die Bewohneranzahl in einem unerkundeten Feld fest oder bestimmst die Auswirkungen der ausgespielten Ereignisse.



2. SPIELZIEL

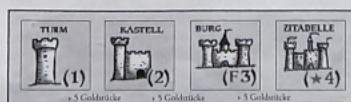
Das Spielziel von *Kings & Things* besteht darin, das Königreich Kadab unter deiner weisen und wohlwollenden Führung wiederzuerneigen. Wer auch immer seine Herrschaftsbefähigung nachweisen kann, darf sich der unsterblichen Dankbarkeit aller Mörderpinguine und marodierenden Wichtelmännchen gewiss sein und wird zum neuen König von Kadab gekrönt. Hierzu genügt der Beweis, daß du die reicht eindrucksvollen, als Zitadelen bekannten Befestigungsanlagen bauen und/oder erobern kannst.



2.1 Wie man eine Zitadelle baut

Es gibt vier Festungsstufen. In aufsteigender Größe sind es: Turm, Kastell, Burg und Zitadelle. Du fängst mit einem Turm an und bausst diese Festung nach und nach aus, bis du am Ende eine Zitadelle errichtet hast (→ Abschnitt 12).

Nur wenn du in der Festungen bauen-Phase an der Reihe bist, kannst du eine solche Zitadelle bauen. Allerdings mußt du bereits eine Burg besitzen und ein Einkommen von mindestens 20 GS haben (bzw. in einem Zwei- oder Drei-Personen-Spiel nur 15). Außerdem mußt du 5 GS zahlen (→ Abschnitt 13).



2.11 Du darfst keine Zitadelle mehr bauen, wenn du bereits eine besitzt, egal ob du sie von einem Mitspieler eroberst oder selbst gebaut hast.

2.12 In der Festungen bauen-Phase nimmst du nicht tatsächlich Goldstücke aus der Bank, sondern zählst dein Einkommen nur wie üblich zusammen, um zu prüfen, ob du genug Gold verdienst, um eine Zitadelle bauen zu dürfen.

2.13 Einmal erbaut, kann eine Zitadelle nur durch gegenseitige Eroberung verloren werden. Du verlierst sie dagegen nicht, wenn dein Einkommen unter 20 sinkt (bzw. in einem Zwei- oder Drei-Personen-Spiel unter 15).

2.2 Wie man mit einer Zitadelle gewinnt

Zitadelen sind riesig. Zitadelen sind eindrucksvoll. Zitadelen sind es, die einem Landadligen ermöglichen, sich über seine Gleichen zu erheben, um König zu werden.

Wenn du der erste Spieler bist, der eine Zitadelle baut, und bis zum Ende der nächsten Festungen bauen-Phase kein anderer Mitspieler eins baut, dann hast du gewonnen. Falls aber vorher noch jemand anderer eine Zitadelle baut, kann das Spiel nur noch durch Eroberung gewonnen werden.

2.21 Sobald zwei oder mehr Zitadelen auf dem Spielbrett stehen, können die Spieler nur noch durch Eroberung gewinnen. Das heißt, daß du nun zwei Zitadelen brauchst, um zu gewinnen. Sobald ein Spieler eine zweite Zitadelle eroberst hat, hat er sofort gewonnen. **Anmerkung:** Da du eine Zitadelle nur bauen darfst, wenn du noch keine besitzt, mußt du eine zweite Zitadelle also von einem anderen Spieler erobern.

2.22 Wenn es nur eine einzige Zitadelle auf dem Spielbrett gibt und du sie von ihrem gegenwärtigen Besitzer eroberst, dann mußt du sie bis zum Ende der Bauphase des nächsten Spielzugs halten, um zu gewinnen, ganz als ob du sie gerade selbst gebaut hättest.

2.23 Wenn du bereits eine Zitadelle gebaut hast und sie danach an einen anderen Spieler verlierst, darfst du eine neue eigene Zitadelle bauen (weil du immer dann eine bauen darfst, wenn du gegenwärtig keine besitzt), sofern du die üblichen Einkommensvoraussetzungen erfüllst.

3. SPIELAUFBAU

3.1 Das Vier-Personen-Standardspiel

Bevor du losmarschiern kannst, um das zerplittete Königreich Kadab wiederzuerneigen, gibt es eine Reihe von Dingen, die du wissen und tun solltest. *Kings & Things* funktioniert am besten mit vier Spielern, aber falls du nicht so viele Landadlige aufbreiten kannst, bleibt das Spiel auch mit nur zwei oder drei Spielern unterhaltsam und spannend.

Bevor das eigentliche Spiel beginnen kann, müssen eine Reihe von Aufbauvorbereitungen getroffen werden. Es gilt folgendes zu tun:

3.11 Die Bank: An diesem Ort werden sämtliche wichtigen Spielteile aufbewahrt, so daß sie während des ganzen Spiels für alle Mitspieler leicht zugänglich sind. Sortiert die Festungen, Goldstücke und Wappenmarken nach Art. Legt sie in der Schachtel bereit.

3.12 Der Dingebutel: Aus dem Dingebutel fischt du zufällig Spielmarken — Dinge genannt — heraus. Schüttet sämtliche Dingemarken in den Stoffbeutel. Mischt sie gut durch.

3.13 Helden: Legt zufällig fest, welche Seite der beidseitig bedruckten Heldenmarken im Spiel zum Einsatz kommt. Einige hierfür zulässige Methoden sind: (1) schüttle sie in deiner Hand und schau nach, auf welche Seite sie fallen, oder (2) wirf für jede Spielmarke einen Würfel: 1-3 = Vorderseite; 4-6 = Rückseite. Leg sie anschließend neben der Bank bereit.

3.14 Auslegen der Geländefelder: Jetzt ist es an der Zeit, nachzuschauen, was der Große Knall mit Kadab Landschaft in dieser Woche anstellt. Legt vier der acht Meelfelder beiseite. Mischt dann alle Land- und die vier restlichen Meerfelder in einem gemeinsamen Stapel verdeckt durch. Legt anschließend das Spielbett wie auf untenstehendem Schaubild gezeigt spiralförmig von innen nach außen mit der Bildseite nach oben aus.



3.15 Starffelder: Wie auf der vorherigen Abbildung gezeigt (*), gibt es vier mögliche Stellen, von denen aus du deine Barone aufbauen kannst. Jeder Spieler wirft zwei Würfel. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf sich sein Startfeld als erster aussuchen. Er ist für die erste Spielrunde der Startspieler (Startspieler-Marke). Die anderen Spieler suchen sich nun auch ein Starffeld aus und sollten sich umsetzen, damit das Startfeld vor ihnen liegt (Sitzfolge = Spielfolge).

Anmerkung: Falls dein Startfeld ein Meerfeld ist oder an zwei oder mehr Meerfelder angrenzt, darfst du es/sie entfernen und durch verdeckt aus dem Stapel der noch unbenutzten Geländefelder ersetzen. Wiederhole diesen Vorgang so lange, bis dein Startfeld zu einem Landfeld wurde, an das mindestens zwei weitere Landfelder angrenzen.

3.16 Baronien gründen: Jeder Spieler erhält von der Bank einen Satz Wappenmarken und legt eine dieser Marken auf sein Startfeld, um damit anzuseigen, daß es jetzt ihm gehört. Dann wählt jeder Spieler reihum ein zweites Feld aus und kennzeichnet es ebenfalls mit einer von seinen Wappenmarken. Wiederholt dieses Verfahren dann noch ein weiteres Mal, so daß nun jeder Spieler eine aus drei Geländefeldern bestehende Baronie besitzt. Das zweite und dritte Feld jedes Spielers mußt an mindestens eines seiner vorherigen Geländefelder angrenzen und darf nicht unmittelbar neben dem Feld eines anderen Spielers liegen.

3.17 Anfangsarmee: Als nächstes nimmt jeder Spieler 10 GS, einen Turm aus der Bank und stellt einen Sichtschirm mit der Burgseite nach außen vor sich auf. In Spielreihenfolge nimmt jeder Spieler seinen Turm und legt ihn auf eines seiner Geländefelder.

Dann ebenfalls im Uhrzeigersinn zieht jeder Spieler 10 Dinge — Spielmarken — aus dem Dingebutel — verdeckt und zufällig ohne hinzuschauen! In Spielreihenfolge darf anschließend jeder Landadige einen Teil oder alle seine Dinge auf das Spielbett bringen, wobei es folgende Vorschriften zu beachten gilt:

- **Einkommensmarken** sind alle Städte, Dörfer und andere auf bestimmte Geländearten beschränkte und mit Goldwerten versehene Spielmarken. Du darfst in jedes Feld, das dir gehört, eine Einkommensmarke legen — aber nur eine. Dörfer und Städte darfst auf beliebige eigene Felder legen. Die anderen Einkommensmarken dürfen jedoch nur auf Felder der Geländeadige gelegt werden, die auf ihren Spielmarken bezeichnet ist.

Beispiel: Auf der Spielmarke *Elefantenfriedhof* steht „Nur Dschungel“. Wenn du also ein Dschungelfeld besitzt, darfst du diesen Elefantenfriedhof dort hinelegen; falls nicht, dann darfst du den *Elefantenfriedhof* überhaupt nicht auf das Spielbett legen.

- Zu den **Wesenmarken** gehören Mörderwaschbären, Eiswürmer und verschiedene andere Getier, das Kadab bevölkert. Du darfst deine Wesenmarken auf jedes Feld legen, das dir gehört, bis zu höchstens 10 Wesenmarken pro Feld. Lege sie verdeckt — mit dem Elefanten nach oben — hin und häuf sie in ordentlichen kleinen Stapeln auf deine gewählten Felder.
- **Magische Gegenstände und Schätze** (zusammen mit allen anderen, nicht ausgespielten Dingen) legst du hinter deinen Sichtschirm.

3.18 Dinge umtauschen: Als nächstes dürfen in Spielreihenfolge alle Spieler, die noch Dinge hinter ihrem Sichtschirm haben, diese gegen neue umtauschen. Jeder Spieler darf für jede Spielmarke, die er in den Stoffbeutel zurücklegt, verdeckt eine neue Spielmarke ziehen. Entscheide dich zuerst,

welche Dinge du zurückgeben willst; ziehe dann zufällige Ersatzmarken; anschließend legst du deine aussortierten Spielmarken verdeckt in den Dingebutel zurück. Wenn dir auch die neu eingetauschten Spielmarken nicht gefallen, hast du Pech gehabt — du kannst sie nicht noch mal umtauschen.

Wiederum in Spielreihenfolge darf nun jeder, der Ersatzmarken gezogen hat, sie entsprechend den in Abschnitt 3.17 beschriebenen Anweisungen auf das Spielbrett legen. Die übrigen werden hinter dem Sichtschirm gelegt.

3.19 Unbenutzte Felder mischen: Mischt alle unbenutzten Landfelder zusammen mit den vier zu Anfang beiseite gelegten Meerfeldern gründlich durch. Häuft sie mit der Bildseite nach unten zu einem gemeinsamen Stapel neben der Bank auf.

3.2 Das Zwei- oder Drei-Personen-Spiel

Bei einem Spiel mit nur zwei oder drei Spielern ist das Spielbett kleiner (→ Abschnitt 14.3).

4. SPIELABLAUF

*Kings & Things** wird in Runden gespielt; jede Runde ist in Phasen unterteilt.

4.1 Der erste Spieler

Beim Spielablauf wurde eine Spielreihenfolge festgelegt (→ Abschnitt 3.15). In jeder Phase führen die Spieler in dieser Reihenfolge bestimmte Handlungen aus.

Beispiel: In der Einkommensphase nimmt zuerst der erste Spieler das ihm zustehende Gold aus der Bank, dann ruft er den Spieler zu seiner Linken, etc. Nachdem alle Spieler ihr Goldstücke eingesammelt haben, beginnt die nächste Phase.

Zu Beginn der nächsten Spielrunde wechselt die Spielreihenfolge. Der vormalige zweite Spieler — der zur Linken des ersten Spielers — wird der neue erste Spieler und führt nun in jeder Phase die jeweiligen Handlungen als erster aus. Zu Beginn jeder nachfolgenden Runde wechselt die Spielreihenfolge abermals auf die gleiche Weise.

Anmerkung: Bei einem Zwei-Personen-Spiel wechselt die Spielreihenfolge nicht.

4.2 Der Spielrundenablauf

Hier folgt eine kurze Erklärung einschließlich Verweisen auf die ausführlicheren Regelabschnitte.

4.21 Steuern einnehmen: Jeder Spieler berechnet seine Steuern und nimmt die entsprechenden Goldstücke aus der Bank (→ Abschnitt 5). Steuern einnehmen ist für alle Spieler obligatorisch und darf von keinem ausgelassen werden.

4.22 Helden anwerben: Jeder Spieler darf versuchen, einen Helden anzuwerben (→ Abschnitt 6). Helden anwerben ist freiwillig.

4.23 Dinge anwerben: Jeder Spieler zieht Dinge aus dem Stoffbeutel. Die Spieler dürfen unerwünschte Dinge vom

Sichtschirm umtauschen. Anschließend darf jeder Dinge auf das Spielbrett legen (► Abschnitt 7.4). Das Dinge anwerben ist für alle Spieler obligatorisch und darf von keinem ausgelassen werden.

4.24 Ereignisse ausspielen: Jeder Spieler darf eine eigene Ereignismarke von hinter seinem Sichtschirm ausspielen (► Abschnitt 8). Ereignisse ausspielen ist freiwillig.

4.25 Heerhaufen bewegen: Jeder Spieler darf seine auf dem Spielbrett befindlichen Spielmarken bewegen (► Abschnitt 9). Heerhaufen bewegen ist freiwillig.

4.26 Erkunden/Schlachten austragen: Jeder Spieler darf neues Gelände erkunden oder Schlachten austragen (► Abschnitte 10 und 11). Diese Phase ist freiwillig — man wird zum Kampf gezwungen.

4.27 Festungen errichten: Jeder Spieler darf Festungen bauen (► Abschnitt 12). Festungen errichten ist freiwillig.

4.28 Besondere Fähigkeiten der Helden: In dieser Phase dürfen der Meisterdieb und die Oberassassinin ihre besonderen Fähigkeiten einsetzen, sofern sie im Spiel sind (► Anhang: Besondere Fähigkeiten der Helden). Besondere Fähigkeiten einsetzen ist freiwillig.

4.29 Startspieler wechselt: Der zweite Spieler wird zum ersten Spieler (► Abschnitt 4.1) und erhält die Startspieler-Marke vom Vorgänger. Das Wechseln der Spielreihenfolge ist obligatorisch und darf nicht ausgelassen werden.

5. STEUERN EINNEHMEN

Goldstücke sind schmucke Dinge, die es zu besitzen lohnt. Sie lassen sich dazu ausgeben, um Helden zu bekommen, Dinge anzuwerben, Festungen zu bauen und bei Erkundungen Verteidiger zu bestechen. Du erhältst diesen wundervoll glänzenden Tand zum einen in jeder Einkommensphäre. Aber du kannst Goldstücke auch bekommen, indem du aus dem Dingebutel gezogene oder bei Erkundungen erbeutete Schatzmarken ausspielen.

5.1 Die Höhe der Steuern

In jeder Spielrunde erhältst du in der Steuern einnehmenden Phase genau so viele Goldstücke, wie dein gegenwärtiges Einkommen beträgt. Dieses Einkommen ist der Nettowert deiner Barone und wird durch bestimmte, dir gehörende Dinge festgelegt. In Gold eingewechselte Schätze zählen nicht als Einkommen.

Dein Einkommen setzt sich wie folgt zusammen. Du erhältst:

- ein Goldstück pro Landfeld, das dir gehört, plus
- die Summe der Kampfwerte aller dir gehörenden Festungen in Gold, plus
- die Summe der Einkommenswerte aller dir auf dem Spielbrett (siehe unten) gehörenden Einkommensmarken in Gold, plus
- ein Goldstück pro Held, der dir gehört.

Das Einkommen dieses Spielers beträgt 11:

3 Landgeländefelder	=	3
1 Dorf	=	1
3 von der Goldmine	=	3
3 von der Burg	=	3
1 Held	=	1
		11

6. HELDEN ANWERBEN

Helden sind recht mächtige Wesen. Auf den Vorder- und Rückseiten der Heldenmarken sind jeweils zwei verschiedene Helden abgebildet, aber es wird nur der benutzt, der gerade oben liegt. In jeder Spielrunde darfst du versuchen, deinem Heerhaufen einen neuen Helden hinzuzufügen.

6.1 Wie man Helden anwirkt

Wie stellst du es an, solch heile Persönlichkeiten wie den Hirschsäger, den Großherzog und den Eiswüstenlord dazu zu bewegen, daß sie sich deiner Sache anschließen und deine Heerhaufen anführen?

Siehe dir in der Helden-anwerben-Phase einen herrenlosen Helden aus dem Vorrat neben der Bank aus und wirf zwei Würfel. Du darfst diese Spielmarken übrigens nicht umdrücken, sondern mußt deine Wahl aus den sichtbaren Bildseiten treffen.

Verdopple den Kampfwert dieses Charakters und vergleiche diese Zahl mit deiner Würfelsumme. Wenn du **höher** oder **gleich** hoch warst der doppelte Helden-Kampfwert gewürfelt hast, dann bekommst du ihn. Andernfalls bleibt er herrenlos, es sei denn, du gibst noch Gold aus (► Abschnitt 6.2).

6.2 Wurfergebnisse mit Gold aufbessern

Geld regiert auch in diesem Spiel die Welt! Vor oder nach deinen Würfelwürfen darfst du Goldstücke ausgeben, um das Wurfergebnis aufzubessern.

- Für je 5 vor dem Würfeln ausgegebene Goldstücke darfst du dein Wurfergebnis um 1 erhöhen.
- Für je 10 nach dem Würfeln ausgegebene Goldstücke darfst du dein Wurfergebnis um 1 erhöhen.

Beispiel: Du willst deiner Armee den Zwergenkönig (Kampfwert 5) hinzufügen. Dazu mußt du mit zwei Würfeln mindestens eine 10 würfeln. Du legst vor dem Wurf zehn Goldstücke in die Bank zurück, dein Wurfergebnis dadurch um 2 zu erhöhen. Die Würfel fallen und ergeben zusammen eine 7. Für das ausgegebene Gold zählst du 2

hinzu, was als Endergebnis 9 liefert. Du hast dein Ziel also um 1 verfehlt. Jetzt kannst du entweder deine Phase beenden oder 10 weitere Goldstücke ausgeben, um dein Wurfergebnis nochmals um 1 zu erhöhen und den Zwergenkönig dadurch doch noch zu bekommen.

6.3 Besondere Fähigkeiten der Helden

Viele Helden besitzen besondere Fähigkeiten, ihre Spielmarken sind mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet. Diese Eigenschaften sind alle im Anhang unter Besondere Fähigkeiten der Helden bzw. auf den entsprechenden Übersichtstafeln beschrieben.

6.4 Helden ausmustern

In der Helden anwerben-Phase darf auf Wunsch jeder Spieler, der an der Reihe ist, noch vor dem Würfeln beliebige oder gar alle Helden seiner Armee **ausmustern** (zum herrenlosen Vorrat neben der Bank zurücklegen). Das ist eine Möglichkeit, um andere Helden (nämlich die auf der bislang verdeckten Rückseite der zurückgelegten Spielmarken) ins Spiel zu bringen. Womöglich willst du auch einen Geländelord ausmustern, um in deinem Heerhaufen Platz für einen anderen zu schaffen — denn es darf immer nur ein Geländelord zur Zeit in deiner Armee dienen. Drehe die Heerhaufen einen neuen Helden hinzufügen.

6.5 Wenn ein Held flieht

Scheider ein Held im Kampf aus, flieht er zum neben der Bank liegenden Vorrat der herrenlosen Helden zurück. Er darf dann von Beginn der nächsten Helden anwerben-Phase an von einem beliebigen Spieler neu angeworben werden. Der Spieler, der den Helden verloren hat, darf die entsprechenden Spielmarke aber umdrücken, bevor er sie ablegt, was allen einen neuen Helden zur Verfügung stellt.

6.6 Wie man Helden plaziert

Sobald du einen Helden anwirbst, mußt du ihn auf ein Landfeld legen, das dir gehört. Deinen darfst du nur hinter deinem Sichtschirm legen und du mußt sie stets aufgedeckt ausspielen (mit der derzeitig gültigen Bildseite nach oben).

7. DINGE ANWERBEN

In der Dinge anwerben-Phase fügst du deiner Armee neue Wesen hinzu, indem du entsprechende Spielmarken aus dem Dingebutel ziehest. Es gibt drei Möglichkeiten, neue Wesen zu erhalten: **kostenfreie Dinge, bezahlte Dinge** und **Tauschdinge**.

Anmerkung: In dieser Phase kommen gleich drei Anwerbemethoden zum Einsatz. Bestimme stets zuerst die Gesamtzahl deiner kostenfreien Dinge, bezahlten Dinge (höchstens fünf) und Tauschdinge (höchstens fünf) und nimm sie erst danach alle auf einmal aus dem Stoffbeutel, wobei du daran denken mußt, dein Gold zu bezahlen und umgetauschte Spielmarken abzulegen. Das beendet diese Phase.

7.1 Kostenfreie Dinge

Du bekommst ein kostenfreies Ding pro aufgerundet je zwei Landfelder, die dir gehören (in der ersten Spielrunde erhältst du also zum Beispiel zwei kostenfreie Dinge). Zieh einfach die entsprechende Zahl Spielmarken aus dem Dingbeutel.

7.2 Bezahlte Dinge

Zur gleichen Zeit darfst du Goldstücke an die Bank zahlen, um Söldner für deinen Heerhaufen anzuwerben. Für je 5 Goldstücke darfst du eine zusätzliche Spielmarke ziehen. Insgesamt darfst du in einer Runde aber nicht mehr als 25 Goldstücke ausgeben, um Dinge zu kaufen.

7.3 Dinge tauschen

Ebenfalls zur gleichen Zeit darfst du unbunutzte eigene Spielmarken von deinem Sichtschirm gegen neue Dinge umtauschen. Für je zwei in den Dingbeutel zurückgelegte Spielmarken darfst du eine neue Spielmarke ziehen.

- Zeige deinen Mitspielern zuerst offen alle Spielmarken, die du eintauschen möchtest. Zieh dann die volle Anzahl Dinge, die du in dieser Phase nehmen darfst, aus dem Stoffbeutel. Erst danach legst du die eintauschten Spielmarken in den Dingbeutel zurück.
- Du darfst jedes beliebige unbunutzte eigene Ding eintauschen, egal von welcher Art.

Beispiel: Deine Baronie besteht aus fünf Feldern, du hast 40 Goldstücke, und hinter deinem Sichtschirm liegen fünf Spielmarken. Du erhältst drei kostenfreie Dinge für deine Ländereien, du darfst 25 Goldstücke für fünf zusätzliche, bezahlte Dinge ausgeben, und du darfst vier der Spielmarken hinter deinem Sichtschirm gegen zwei zusätzliche Dinge umtauschen, was insgesamt 10 neue Dinge ergibt.

Anmerkung: Der Dingetausch beim Spielauftaup — auf einer eins-zu-eins-Grundlage — darf nur zu Spielbeginn ausgeführt werden (► Abschnitt 3.18). Sobald das Spiel erst einmal angefangen hat, ist der einzige Zeitpunkt, an dem du Dingemarken eintauschen darfst, die Dinge anwerben-Phase.

7.4 Wie man Dinge plaziert

7.41 Magie, Zufallereignisse und Schätze: Magie-, Zufallereignis- und Schatzmarken legst du nach ihrem Ziehen aus dem Stoffbeutel oder ihrer Erbeutung bei einer Erkundung nie auf das Spielbrett. Stattdessen legst du sie so lange hinter deinen Sichtschirm, bis du sie benutzen willst (► Abschnitt 1.2).

7.42 Städte und Dörfer: Deine Stadt- und Dorf-Einkommensmarken darfst du mit der Vorderseite (die mit dem Klammerwort nach oben) auf jedes beliebige Landfeld legen, das dir gehört und auf dem noch keine andere Einkommensmarke liegt. Ein Feld darf also höchstens eine Stadt oder ein Dorf enthalten.

7.43 Andere Einkommensmarken: Zu den anderen Einkommensmarken gehören unter anderem Ölfelder, Farmland und Diamantenfelder. Sie bringen dir Reichtum ein und erhöhen deine Einkommensstufe. Du darfst sie nur auf

bestimmte, auf der Spielmarke benannte Geländefelder legen, die dir gehören. Diese Geländeabbindung der Einkommensmarken kann auch von Geländelords nicht aufgehoben werden (► Abschnitt 6 und Anhang).

Beispiel: Ölfelder dürfen ohne jede Ausnahme immer nur auf Eiswüsten, Farmland nur auf Ebenen und Diamantenfelder nur auf Wüsten gelegt werden. Selbst wenn dir der Eiswüstenlord gehört, darfst du die Ölfelder also nicht ins Gebirge verlegen.



7.44 Wesen: Jedes Wesen im Lande Kadab hat bestimmte Grundbedürfnisse — besondere Nahrung, Briefe von Zuhause, das Bewußtsein, das es für Heimat und Dinglinge kämpft — Dinge, die nur das richtige Gelände oder ein Geländekönig, der das Wesen versteht, bieten können. Deshalb mußt du ein Geländefeld der richtigen Geländeart oder den richtigen Geländelord besitzen, um ein Wesen regelgerecht auspielen zu können. Sicher, du kannst jedes Wesen auch ohne diese Voraussetzung anwerben, aber es wird dann stets nach seinem Heimatland schmachten, und seine Treue wird ziemlich brüchig sein.

Dein Wesen darfst du mit der Bildseite nach unten auf jedes Feld legen, das dir gehört. Ein Wesen gilt als Trugwesen, wenn du kein Feld seiner Geländeart besitzt, anderenfalls ist es wirklich.

Um zu überleben und wirklich zu sein, braucht ein Wesen Versorgung. Versorgung ist der Grundstoff, den jedes Wesen braucht, um zu gedeihen, ein sinnerfülltes Leben zu führen und kräftige Muskeln zu entwickeln. Wesen können auf zweierlei Weise versorgt werden, durch Geländefelder und durch Geländelords. Ein Geländefeld versorgt automatisch alle Wesen seiner Geländeart überall in deiner Baronie, auch wenn keine direkte Verbindung besteht. Wenn du also zum Beispiel ein Sumpffeld besitzt, werden alle deine Sumpfwesen versorgt, egal wo sie auch sein mögen.

Geländelords sind Helden (► Abschnitt 6 und Anhang). Jeder führt eine Geländebezeichnung als Namenstein. Wenn du einen Geländelord besitzt, versorgt er automatisch alle Wesen seiner Geländeart, die im gleichen Feld stehen wie er selbst. Wenn du zum Beispiel den Sumpflord hast, dann versorgt er alle Sumpfwesen in seinem Geländefeld — nicht aber woanders stehende Sumpfwesen.

7.5 Trugwesen

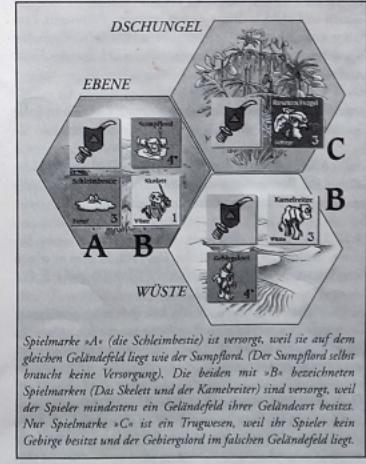
Trugwesen (jene Wesen, die nicht durch ein Feld ihrer Geländeart oder den entsprechenden Geländelord versorgt werden), können sich bewegen, Gelände erkunden, einen Kampf eröffnen und so weiter, genau wie versorgte Wesen. Ein Trugwesen bleibt solange im Spiel bis seine Bildseite nach oben gedreht wird (Das geschieht während eines Kampfes). Im gleichen Augenblick darf jeder beliebige, entsprechend aufmerksame Mitspieler verlangen, daß diese Spielmarke in den Dingbeutel zurückgelegt wird.

Falls allerdings keiner merkt, daß diese Spielmarke ein Trugwesen ist, dann bleibt das Wesen im Spiel und kann ganz normal kämpfen. Wenn später dann doch jemand entdeckt, daß es sich hierbei um ein Trugwesen handelt, wird die Spielmarke aus dem Spiel genommen — außer, sie wurde vorher schon wieder mit der Bildseite nach unten umgedreht.

Wenn du ein Trugwesen auf dem Spielfeld hast und nachträglich ein Feld seiner Geländeart dazugewinnt (oder den richtigen Geländelord), dann ist es kein Trugwesen mehr, es wird jetzt regegerecht versorgt. Umgekehrt können bislang versorgte Wesen zu Trugwesen werden, wenn du ein Geländefeld oder einen Geländelord verlierst.

Beispiel: Ein Spielmarkenstapel deiner Armee besteht aus Dervischen, Nomaden und Alten Drachen — alles Wüstenwesen. Du besitzt aber kein Wüstenfeld und auch nicht den Wüstenlord, daher sind das alles Trugwesen. Falls du aber in der ersten Schlacht einer Kampfphase ein Wüstenfeld eroberst, dann gelten diese Wesen in allen nachfolgenden Schlachten als versorgt.

Beispiel: Du verlierst in einer Schlacht dein letztes Wüstenfeld. Jetzt sind alle deine Wüstenwesen nur noch Trugwesen.



Spielmarke A+ (die Schlammbeziehungen) ist versorgt, weil sie auf dem gleichen Geländefeld liegt wie der SumpfLord. (Der SumpfLord selbst braucht keine Versorgung). Die beiden mit 'B+' bezeichneten Spielmarken (Das Skelett und der Kamelektor) sind versorgt, weil der Spieler mindestens ein Geländefeld ihrer Geländeart besitzt. Nur Spielmarke C+ ist ein Trugwesen, weil ihr Spieler kein Gebirge besitzt und der Gebirgslord im falschen Geländefeld liegt.

Beispiel: Du verlierst deinen Wüstenlord. Jetzt sind alle deine Wüstenwesen in seinem Stapel nur noch Trugwesen (es sei denn, du besitzt irgendwo ein Wüstenfeld).

7.6 Dinge vom Spielbrett nehmen

7.61 Wesen dürfen *nie* absichtlich vom Spielbrett genommen werden. Einmal gesetzt, bleiben sie auf dem Spielbrett. Wesen werden nur dann entfernt, wenn sie als Trugwesen enttarnt, sie nach einem Kampf ausscheiden oder ein Ereignis sie aus dem Spiel wirft.

7.62 Einkommensmarken hingegen dürfen freiwillig vom Besitzer vom Spielbrett genommen werden. Du kannst das jederzeit *außer* in der Kampfphase machen. Entfernte Einkommensmarken werden in den Dingebutel zurückgelegt, *nicht* hinter deinen Sichtschirm.

8. EREIGNISSE AUSSPIELEN

In der Ereignis-Phase darfst du *eine* Ereignismarke von hinter deinem Sichtschirm ausspielen. Das ist vollkommen freiwillig, du mußt *keineswegs* nur deswegen eine Ereignis ausspielen, weil du eines hast.

Bei Auseppen eines Ereignisses suchst du die entsprechende Beschreibung im *Anhang: Auswirkungen der Ereignisse* oder schaust auf der entsprechenden Übersichtstafel nach, und setzt die beschriebene Wirkung in die Tat um.

9. HEERHAUFEN BEWEGEN

Durch Bewegung gelangen Wesen in *Kings & Things** von einem Platz zum anderen. In dieser Phase dürfen sich alle Wesen und Helden deiner Armee bewegen. Festungen, Einkommensmarken und Wappensymbole (außer diejenigen, die deine Armestapel kennzeichnen) bewegen sich nie vom Fleck.

9.1 Bewegungsweite

Jedes Wesen und jeder Held deiner Armee darf sich in jeder Spielrunde bis zu vier Geländefelder weit bewegen.

9.11 Alle Sumpf-, Gebirgs-, Wald- und Dschungel-Felder zählen für Bewegungen doppelt, also als zwei Felder. Alle anderen Geländearten zählen nur als ein Feld.

9.12 Das Feld, in dem dein Wesen seine Bewegung beginnt, zählt nicht mit, wohl aber das Feld, in dem es seinen Zug beendet.

9.13 Wesen dürfen sich einzeln bewegen oder gemeinsam in Stapeln, die im Rahmen ihrer Bewegungsweite unterwegs überall Wesen abspringen lassen oder andere Wesenmarken aufnehmen können.

9.2 Bewegungseinschränkungen

9.21 Du darfst deine Spielmarken nur dann bewegen, wenn du in dieser Phase an der Reihe bist (Ausnahme: Rückzug ► Abschnitt 11.6).

9.22 Am Ende deiner Bewegungszyklen dürfen nirgends mehr als 10 deiner Wesen auf demselben Feld stehen. Wappensymbole, Einkommensmarken und Festungen zählen für diese Höchstgrenze *nicht* mit. Helden allerdings doch.

- Trotz dieser Einschränkungen können sich in einem Feld durchaus auch mehr als 10 Wesen aufhalten. Denn die Obergrenze bezieht sich nur auf 10 *feindliche* Wesen. Es könnten sich im Höchstfall daher beispielsweise vier Stapel mit je 10 Wesen auf einem einzigen Geländefeld tummeln, wobei jeder Stapel einem anderen Spieler gehört.
- Auf Feldern mit Zitadellen entfällt die Höchstgrenze zudem völlig. Eine Zitadelle darfst du mit einer beliebig hohen Anzahl Wesen und Helden angreifen oder verteidigen.

9.23 Wenn sich zu Beginn deiner Bewegungsphase einige Wesen aus deiner Armee auf demselben Feld wie feindliche Spielmarken befinden (die anderen Spieler gelten alle als deine Feinde), sind sie dort *festgenagelt* und dürfen das Feld nicht verlassen. Außerdem müssen deine Wesen ihrer Bewegung abbrechen, sobald sie ein Feld betreten, auf dem verdeckte feindliche Spielmarken liegen oder aufgedeckte feindliche Spielmarken, die einen *Kampfwert* besitzen. Ein Kampfwert ist diejenige Zahl, die die Dinge höchstens erwirken dürfen, um dem Feind einen Treffer zuzufügen. Es ist die Zahl in der unteren rechten Ecke der Spielmarken. Einkommensmarken (ausgenommen Städte und Dörfer) haben keinen Kampfwert und nehmen daher nicht an Kämpfen teil.

- Von Trugwesen können deine Armeen nicht festgenagelt werden. Zu Beginn deiner Bewegung darfst du den Spieler, dessen Spielmarken dich festnageln, daher auffordern, davon mindestens ein versorgtes Wesen aufzudecken. Wenn er sich wenigstens (oder es nicht kann), darf dein Heerhaufen das Feld normal verlassen.
- Aber Trugwesen können deine Wesen zum Abbruch ihrer Bewegung zwingen.

9.24 Jede einmal in Bewegung gesetzte Spielmarke bzw. jeder Heerhaufen muß seinen Zug immer erst vollständig beenden, bevor sich irgendwelche anderen Spielstein oder Heerhaufen bewegen darf.

9.25 Endet die Bewegung der Spielmarken in einem unerkannten oder feindlichen Feld, muß zur Übersicht eine Schlachtnummer platziert werden.

9.26 Nur Flugwesen dürfen sich über Meerfelder bewegen, und selbst sie dürfen ihren Zug nicht auf einem Meerfeld beenden. Falls ein Wesen oder ein Stapel Wesen seinen Zug doch einmal aus irgendeinem Grund auf einem Meerfeld beendet, scheiden diese Spielmarken aus und werden unverzüglich in den Dingebutel zurückgelegt. (Ausnahme: siehe Beschreibung der Magiemarker *Ballon* und im Anhang).

9.3 Flugwesen

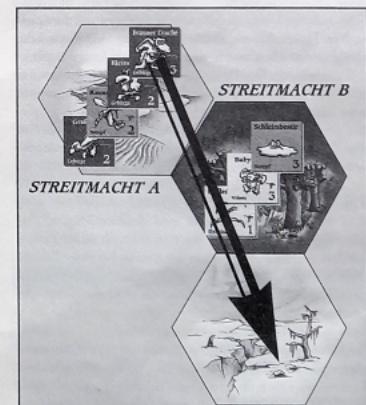
Nicht alle Wesen in *Kings & Things** sind landgebunden. Während das Herumstolpern am staubigen Boden eine geeignete Fortbewegungsmethode für Walröster, Elfen und den Meisterschützen sein mag, halten sich Vampirfledermäuse, Wichtelmänner und Ghaog II lieber in der Luft auf.

Flugwesen können über dem Feind gehörende Felder hinwegfliegen. Flugwesen sind mit dem Vogel-Symbol (►) gekennzeichnet.

9.31 Wenn du einen Stapel deiner Wesen auf ein Feld zächst oder ihn davon wegbewegen möchtest, in dem verdeckte feindliche Spielmarken oder aufgedeckte feindliche Spielmarken mit Kampfwerten liegen, dürfen deine Flugwesen in diesem Stapel ihre Bewegung fortsetzen — *vorausgesetzt, auf dem Feld liegen keinerlei feindliche Flugwesen*.

- Du mußt alle Flugwesen aufdecken, die du weiterbewegen möchtest (bei dieser Gelegenheit entlarvt Trugwesen, könnten ausscheiden).
- Der feindliche Spieler hat die freie Wahl, ob er eines oder alle seiner Flugwesen auf dem Feld aufdeckt (auch er läuft dabei Gefahr, Trugwesen entfernen zu müssen).
- Du mußt die gleiche Anzahl deiner Flugwesen zurücklassen, wie dein Gegenspieler aufdeckt. Die übrigen dürfen ihre Bewegung fortsetzen. Dieses Vorgehen mußt du auf jedem feindlichen Feld wiederholen, das deine Flugwesen betreten.
- Du darfst auch mit Flugwesen kein Feld betreten oder durchqueren, das bereits die Höchstzahl befriedeter Wesen enthält. Denn im gleichen Augenblick, in dem du das Feld zum Überflug betrittst, wäre diese Höchstgrenze von 10 ja schon überschritten.

9.32 Flugwesen haben *keine* Beschränkung in der Bewegungsweite. Jedes Feld zählt als ein normales Feld.



Die aus 4 Flugwesen bestehende Streitmacht von Spieler A betrifft das Geländefeld von Spieler B. A entnahm seine vier Flieger (deckt sie auf) und erklärt, daß er seinen Bewegungszug fortsetzen möchte. B entschließt sich, seine beiden eigenen Flugwesen aufzudecken (er hätte auch nur eines oder gar keines zeigen können). Deshalb müssen 2 von A's Flugwesen im Waldegeländefeld bleiben. Aber die anderen zwei dürfen auf das Eiswüstengeländefeld weiterziehen.

9.4 Bewegungen auf feindliches oder unerkundetes Gelände

Wichtig: Jedesmal wenn ein Stapel deiner Wesen feindliches oder unerkundetes Gelände betritt, kennzeichnest du deinen Heerhaufen, indem du eine deiner Wappenmarken oben auf den Stapel legst.

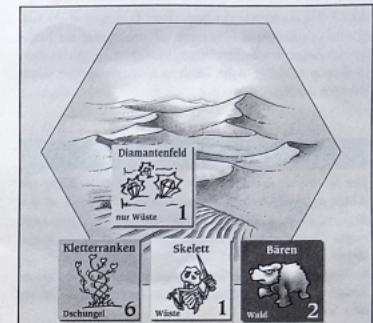
9.41 Bedenke daß feindliche Felder die Bewegung deines Heerhaufens nicht automatisch abbrechen. Das können nur dort befindliche Feindmarken mit Kampfwerten (Wesen, Helden, Festungen, Städte oder Dörfer).

9.42 Spielmarken, die unerkundetes Gelände betreten (► Abschnitt 10), müssen ihre Bewegung abbrechen und dort stehenbleiben.

9.43 Du kannst jedes *feindliche* Feld dann kampflos erobern, wenn eine beliebige deiner Spielmarken ihre Bewegung dort beendet und das Feld keine feindlichen Spielmarken mit Kampfwerten enthält. Ersetze dann die feindliche Wappenmarke einfach durch eine eigene.

- Eine vom Spieler zu deiner Rechten möglicherweise gezogene Einkommensmarke wird wieder in den Dingbeutel zurückgelegt, es sei denn, sie ist eigens für das Gelände gedacht, oder es handelt sich um eine Stadt oder ein Dorf.
- Wird mehr als eine spielbare Einkommensmarke gezogen, dann wird nur die Spielmarke mit dem höchsten Einkommenswert auf das Feld gelegt, die anderen kommen in den Dingbeutel zurück. Im Falle von gleichen Werten trifft der Spieler zu deiner Rechten die Wahl.
- Wenn ein Schatz gezogen wird und der erkundende Spieler das Feld erobert, darf er diesen Schatz nehmen und hinter seinen Sichtschirm plazieren.
- Wenn ein magischer Gegenstand gezogen wird und es im Feld keine Verteidiger mit Kampfwerten gibt, darf der erkundende Spieler diesen magischen Gegenstand nehmen und hinter seinen Sichtschirm legen. Gibt es im Feld aber Verteidigungswesen, Städte oder Dörfer, dann dürfen die Verteidiger nach Wahl des sie führenden Spielers diese magischen Gegenstände selbst benutzen.
- Ereignisse werden unverzüglich in den Dingbeutel zurückgelegt.

Wenn du dich aus diesem Kampf zurückziehst, bleiben die überlebenden Verteidiger aufgedeckt im Feld liegen, bereit den nächsten Landadligen zu bekämpfen, der des Weges kommt. Sobald die Verteidiger mindestens eine Kampfrunde lang gekämpft haben, können sie nicht mehr bestochen werden, selbst wenn die Armee eines anderen Spielers sie angreift. Sie dürfen sich nie zurückziehen und werden stattdessen immer bis zum letzten Mann kämpfen.



Dieser Spieler hat für seine Erkundung eine 4+ gewürfelt, und der Spieler zu seiner Rechten hat die oben gezeigten Verteidiger gezogen. Der erkundende Spieler könnte die gesamte Streitmacht für 18 Goldstücke bestechen oder zum Beispiel nur 4 Goldstücke bezahlen, um den Bär zu bestechen. Wegen der gültigen Einkommensmarke gelten doppelte Bestechungskosten.

10. ERKUNDUNG

Wer weiß, welche scheußlichen Monster in der Wildnis von Kadab lauern? Oder welche Schätze auf direkte Entdeckung harten? Welche magischen Gegenstände sich aufzubören lassen? Es gibt nur einen Weg, die Antworten auf diese bedeutsam-schwangeren Fragen zu finden. Schick deine Heerhaufen auf Erkundungstreie!

Sobald einer deiner Heerhaufen ein herrenloses Feld betrifft, muß er seine Bewegung beenden. In der Kampfphase erkundet er das Feld dann und findet heraus, welche merkwürdigen und wunderbaren (und womöglich gefährlichen) Dinge ihm dort über den Weg laufen. Es kommt vor, daß du Glück hast und das Feld kampflos erobern kannst, aber ebensogut könneßt du auf Wesen treffen, die du bestechen oder bekämpfen mußt.

10.1 Die Verteidigerzahl auswürfeln

10.11 Um ein Feld zu erkunden, wirst du einen Würfel. Zeigt er eine 1 oder 6 an, dann ist das Feld unverteidigt, und du erobertest es kampflos. Lege eine deiner Wappenmarken (beispielsweise den oben auf deinem Stapel) in das Feld, um anzulegen, daß dieses Feld jetzt ein Teil deines wachsenden Königreiches ist. Zur Erkundung eines unverteidigten Feldes benutzte Spielmarken werden *nicht* aufgedeckt — also können für Erkundungen auch Trugwesen benutzt werden.

10.12 Wenn du etwas anderes als ein 1 oder 6 würfelst, dann wird das von dir erkundete Feld verteidigt. Der Spieler zu deiner Rechten zieht einen Würfergebnis entsprechende Anzahl Spielmarken aus dem Dingbeutel und legt sie in das Feld. Im nun bevorstehenden Kampf führt er diese Verteidigungswesen dann auch an. Verteidigungswesen brauchen keine Versorgung; Sumpfwesen können daher durchaus eine Wüste verteidigen.

10.2 Bestechung

Du darfst Verteidiger bestechen.

10.21 Du darfst verteidigende Wesen, Städte oder Dörfer bestechen, indem du ihren Kampfwert in Goldstücken an die Bank bezahlst. Bestochene Wesen kehren kampflos wieder in den Dingbeutel zurück. Eine bestochene Stadt oder ein bestochenes Dorf hingegen wird »neutralisiert« (► Abschnitt 11.7), bleibt aber liegen. Auf Wunsch kannst du auch nur einen Teil der Feldverteidiger bestechen, und nicht alle.

Wichtig: Wenn die Verteidiger Schätze, magische Gegenstände und/oder Einkommensmarken besitzen, dann verdopplt sich die Bestechungskosten aller Spielmarken in dieser Streitmacht.

10.22 Wenn du sämtliche Wesen, Städte und Dörfer im Feld besticht, bekommst du alle von ihnen bewachten Schätze und unbenutzten magischen Gegenstände.

10.3 Kampf gegen die Verteidiger

Wenn immer noch Verteidiger im Feld übrigbleiben, findet ein Kampf statt (► Abschnitt 11). Alle angreifenden Wesen werden aufgedeckt, und entlarvte Trugwesen werden entfernt.

10.4 Neue Verteidiger

Wenn du versuchst, ein herrenloses Feld zu erkunden, das bereits von Verteidigern besetzt ist (wenn also ein anderer Spieler schon mal versucht hat, dieses Feld zu erobern, und scheiterte), mußt du diese Verteidiger bekämpfen. Du kannst sie nicht bestechen, und auch das im Abschnitt 10.1 beschriebene Auswürfeln der Verteidigerzahl entfällt.

Wenn beim Kampf sowohl die verteidigenden wie angreifenden Streitkräfte vollzählig ausscheiden, bleibt das Feld unverteidigt. Jeder Spieler, der dieses Feld später erneut erkundet, muß die Zahl der Feldverteidiger daher, wie im Abschnitt 10.1 beschrieben, abermals neu auswürfeln.

10.5 Um das Erkundungsrecht kämpfen

Was? Dein Heer aus Mörderpapageientauchern und Fliegenhähnen hat ein Feld bereit, um es für dein Königreich zu erkunden, und — welch Grauen! — ist dort über die aus Zwergen und Bergbewohnern bestehende Armee des Landadligen D gestolpert! Das stellt dich vor ein Problem. Lies weiter.

Wenn zwei oder mehr miteinander wetteifernende Armeen dasselbe herrenlose Feld betreten haben, müssen sie darum kämpfen. Diese Schlacht muß bis zum Ende durchgespielt werden, bevor die einzige übrigbleibende Armee das Feld erkunden darf. Falls in der Schlacht allerdings sämtliche

Wesen ausgeschaltet werden, dann gibt es keine Erkundung. Wenn aber eine Einzelalarme im Feld übrigbleibt, dann erwürfelt ihr Spieler die Verteidigerzahl und führt seine Erkundung wie üblich durch.

10.51 Wenn um dasselbe herrenlose Feld eine Schlacht mit mehr als zwei Beteiligten entbrannt, dann gilt derjenige Spieler als Angreifer, der den Kampf *eröffnet*.

10.52 Bei einem um ein herrenloses Feld ausgefochtenen Kampf mit mehreren Beteiligten gilt der Spieler zur Rechten des Angreifers als Verteidiger. Falls er keine Spielmarken in diesem Feld hat, dann ist der nächste Spieler zu seiner Rechten der Verteidiger.

11. SCHLACHTEN AUSTRAGEN

Der Spieler, der sich letztendlich zum König aller Länder von *Kings & Things*[®] aufzuschwingen vermag, ist mehr als nur brillant, alleits geliebt und den guten Dingen im Leben zugeneigt. Den siegreichen Landadligen steht dann auch eine Armee starker Wesen zur Seite, die bereit sind, für die Erhaltung der Wahrheit, Gerechtigkeit und eine tolle Zeit zu kämpfen. Wo ließen sich solche Ideale besser beweisen als auf dem Schlachtfeld?

Wenn sich die Spielmarken von mehr als einem Spieler auf demselben Feld begeben, muß ein Kampf ausgetragen werden, um die Besitzverhältnisse des Feldes zu klären. Jeder Kampf gliedert sich in eine Reihe von **Kampfunden** und dauert so lange, bis alle außer einer Seite besiegt wurden oder sich zurückgezogen haben.

11.1 Die Kampfphase

Alle Schlachten und Erkundungen finden in der Kampfphase statt.

11.2 Das Spielersegment

Jede Kampfphase ist in *Spielersegmente* unterteilt. In Spielreihenfolge wählt jeder Spieler reihum eine beliebige einzelne Schlacht und führt sie sogleich durch. Entweder er entscheidet sich für eine Schlacht in einem Feld, in dem Spielmarken von ihm und einem zweiten Spieler liegen. Oder er erklärt, daß er ein beliebiges unerforschtes Feld erkundet, auf dem er Spielmarken hat. Im letzten Fall wird eine Schlacht gegen verteidigende Wesen im gleichen Segment durchgeführt.

11.21 Der Besitzer des Feldes, auf dem die Schlacht stattfindet, wird *Verteidiger* genannt. Ist das Feld unerkundet, dann sind die Verteidigungswesen die Verteidiger. Der oder die anderen Spieler heißen *Angreifer*.

11.22 Wenn du keine Schlachten durchführen oder Felder erkunden kannst, wird dein Spielersegment übersprungen.

11.23 Wenn deine Einheiten in mehr als eine Schlacht oder Erkundung verwickelt sind, darfst du nur **eine** pro Spielersegment durchführen.

11.24 Du mußt in jedem Spielersegment obligatorisch eine der möglichen Schlachten oder Erkundungen durchführen. Du darfst nicht freiwillig aussetzen.

11.25 Die Spielersegmente werden reihum so lange fortgesetzt, bis kein Spieler mehr eine Schlacht durchführen oder Felder erkunden kann. Erst danach ist die Kampfphase beendet.

11.3 Die Kampfunden

Geschichtliche Anmerkung: Die Wesen und Dinge Kadabs vertreten eine interessante Ansicht über das Leben nach dem Tod. Es ist ihre feste Überzeugung, daß, wenn sie im Kampf sterben, sie zu einem geheimnisvollen Ort namens „Der Dingebeutel“ überwechseln. Dort harren sie ihres glorreichen Rückrufes nach Kadab, um abermals für den Landadligen ihrer Wahl zu kämpfen.

Um zu vermeiden, daß die Dinge (nicht die Spielmarken) sich hiermit gemeint) in Verwirrung geraten, schlagen wir vor, die Kämpfe gemäß den folgenden Richtlinien auszutragen:

- Nehmt zu Schlachtbeginn die beteiligten Spielmarken aus ihrem Feld und breitet sie neben dem Spielbett aus. Kennzeichnet das umkämpfte Feld derweil mit einer Schlachtmarke.
- In der Schlacht greifen die Wesen die gegnerische Streitmacht mit Magie, Fernkampf und Nahkampf an. In *Kings & Things*[®] gibt es dennoch kein Blutvergießen — alle besiegierten Wesen wandern lediglich in den Dingebeutel und warten darauf, daß man sie in der nächsten Anwerbephase erneut zum Dienst ruft. Solche Wesen nennt man „ausgeschieden“.

11.31 Schlachten werden in einer Reihe von Runden ausgetragen, die sich alle in folgende Schritte unterteilen:

- 1) **Magie:** Du und dein(e) Gegner würfeln einmal für jedes mit dem Symbol (*) gekennzeichnete Wesen.
- 2) **Fernkampf:** Du und dein(e) Gegner würfeln einmal für jedes mit dem Symbol F gekennzeichnete Wesen.
- 3) **Nahkampf:** Du und dein(e) Gegner würfeln einmal für jedes andere Wesen.
- 4) **Rückzug:** Zuerst der Angreifer und danach der Verteidiger haben Gelegenheit, sich aus dem Feld zurückzuziehen, was die Schlacht beendet. Wenn sich sowohl Angreifer als auch Verteidiger zum Bleiben entschließen, wird der Kampf mit Schritt 1 fortgesetzt. Andernfalls gilt Schritt 5. Für Kämpfe mit mehreren Beteiligten siehe Abschnitt 11.8.
- 5) **Nach dem Kampf:** Der Spieler, der die Schlacht gewinnt, stellt sicher, daß nur noch seine Wappenmarke im Feld liegt und prüft dann, ob dortige Festungen oder Einkommensmarken beschädigt oder zerstört wurden (► Abschnitt 11.72).

11.4 Treffer erwürfeln

In jedem der drei Kampfschritte (Magie, Fernkampf, Nahkampf) würfeln verschiedene Arten von Wesen, um der feindlichen Armee Treffer zuzufügen. Das grundlegende Verfahren ist jedoch für alle Arten gleich.

11.41 Du würfelst einen Würfel für jedes Wesen, ausgenommen für die mit dem Symbol S gekennzeichneten. S bezeichnet ein im Sturmangriff vorstößendes Wesen, das zwei Würfel benutzt. Wenn die für ein bestimmtes Wesen erwünschte Zahl *kleiner oder gleich* seinem Kampfwert ist, hat es der feindlichen Armee einen Treffer zugefügt. S-Wesen können zwei Treffer erzielen, da sie ja zwei Würfel einsetzen dürfen.

Beispiel: Das Walross und der Weiße Ritter treffen auf dem Schlachtfeld auf einen Bergbewohner und einen Nomaden. Du würfst einen Würfel für das Walross und zwei Würfel für den Weißen Ritter (ein S-Wesen). Für das Walross mußt du kleiner oder gleich 4 würfeln (denn das ist sein Kampfwert) beziehungsweise kleiner oder gleich 3 für den Weißen Ritter. Der Weiße Ritter darf zudem zweimal würfeln. Wenn der Weiße Ritter hierbei auf jedem Würfel 3 oder weniger erzielt, dann fügt er dem Feind zwei Treffer zu.

Anmerkung: Ein paar Wesen haben den Kampfwert 6. Dadurch treffen sie zwar üblicherweise automatisch, aber trotzdem müssen auch sie ihre Treffer auswürfeln — denn der Talisman oder die Schwarze Wolke könnten diese Wesen und ihre Würfelwürfe doch noch beeinflussen.

• Der Kampfwert von Festungen, Städten und Dörfern ist immer genauso hoch wie ihre *gewöhnige* Stufe. (Zum Beispiel hat eine Stadt, die einen Treffer einstecken müßte, den Kampfwert 1).

11.5 Treffer zuweisen

In jedem Schritt einer Kampfphase würfeln du und dein Gegner zuerst sämtliche Trefferwürfe für alle beteiligten Wesen aus, die in diesem Schritt kämpfen können. Erst danach verteilt ihr die Treffer dieses Kampfschritts auf die Spielmarken. Nachdem ihr alle Verluste vom Brett genommen habt, beginnt der nächste Kampfschritt.

Beispiel: Im Magieschritt einer Kampfphase würfelt jedes deiner Magiewesen, ebenso jedes Magiewesen deiner Gegner. Werden hierbei Treffer erzielt, dann weist ihr sie den Opfern erst zu, wenn alle Magiewesen mit Würfeln fertig sind, aber noch bevor ihr zum Fernkampfschritt übergeht. Falls du übrigens einen hierbei erzielten Magietreffer von einem deiner fernkampfbefähigten Wesen einstecken läßt, dann mußt du dessen Spielmarke in den Stoffbeutel zurücklegen, und das Wesen kann natürlich nicht mehr im Fernkampfschritt mitkämpfen.

11.51 Nachdem ausgewürfelt wurde, wieviel Treffer deine Streitmacht einsteckt, mußt du entscheiden, welche deiner Spielmarken dadurch beschädigt oder aus dem Spiel genommen werden.

11.52 Ein Wesen oder Held (ausgenommen der Schwertmeister, ► Anhang) scheiden schon bei einem einzigen erzielten Treffer aus dem Spiel aus. Eine Festung, ein Dorf oder eine Stadt können dagegen eine ihrem Kampfwert entsprechende Anzahl Treffer einstecken. Sobald diese Spielmarken die entsprechende Trefferzahl erreichen, gelten sie als neutralisiert. Erleidet eine Festung, ein Dorf oder eine Stadt jedoch weniger Treffer, dann kennzeichne die Spielmarke mit einer Goldmarke oder einem Würfel, der die erzielte Trefferzahl anzeigt.



11.6 Rückzug

Läuft der Kampf schlecht? Enthiebt das Feld, das du aus den Klauen deines Gegners befreien wolltest, eine Überraschung zu viel? Nun, du weißt ja: Vorsicht ist der bessere Teil der Tapferkeit, oder etwas in der Art.

Am Ende jeder Kampfrunde darf der *Angreifer* (der Spieler, dem das umkämpfte Feld nicht gehört) den Rückzug wählen, was die Schlacht beendet. Wenn der Angreifer jedoch beschließt zu bleiben und weiterkämpfen, dann hat wiederum der Verteidiger die Möglichkeit zum Rückzug.

Um dich zurückzuziehen, bewegst du deine Spielmarken auf ein eigenes angrenzendes Feld ohne feindliche Spielmarke. Falls es kein derartiges Feld gibt, dann darf sich deine Streitmacht nicht zurückziehen; sie muß bleiben und weiterkämpfen.

Wenn sich eine Streitmacht zurückzieht, müssen sich alle auf dem Schlachtfeld aufhaltenden befreundeten Wesen und Helden gemeinsam auf das gleiche Nachbarfeld zurückziehen. Falls dieses Feld dadurch mehr als 10 befreundete Wesen enthält, müssen die überzähligen aus dem Spiel genommen werden (→ Abschnitt 9.2).

Sind an derselben Schlacht mehr als zwei Spieler beteiligt, dann **» Abschnitt 11.8**.

Anmerkung: Nur Wesen und Helden dürfen sich zurückziehen; Festungen und Einkommensmarken müssen zurückgelassen werden. Sie dürfen den Kampf aber alleine fortsetzen, sofern sie nicht neutralisiert wurden.

- Die Verteidiger eines vormals unerkundeten Feldes dürfen sich nicht zurückziehen.

11.7 Nach dem Kampf

Was geschieht, wenn sich der über dem Schlachtfeld aufgewirbelte Staub wieder legt und der Kampf entschieden wurde? Nun, nachdem alle außer einer Seite aus dem Spiel gefegt oder zum Rückzug gezwungen wurden, müssen die Besitzverhältnisse des Feldes und der Status der dortigen Festungen, Städte, Dörfer und anderen Einkommensmarken bestimmt werden.

11.71 Falls alle angreifenden Spielmarken ausgeschieden oder zum Rückzug gezwungen wurden, bleibt das Feld Eigentum des Verteidigers, selbst wenn zugleich sämtliche verteidigenden Spielmarken ausgeschieden oder neutralisiert wurden.

Falls die Feldverteidiger sämtlich ausgeschieden, neutralisiert oder zum Rückzug gezwungen wurden und mindestens eine angreifende Spielmarke übrigbleibt, hat der Angreifer das Feld erobert. Er ersetzt die bisherige Wappenmarke durch eine seine eigene.

11.72 Nach der Schlacht muß für jede Festung, jede Stadt, jedes Dorf und alle anderen Einkommensmarken im umkämpften Feld einzeln ausgewürfelt werden, ob sie beim Kampfgeschehen beschädigt wurden (und zwar egal, ob sie Treffer einstecken mußten oder ob in der Schlacht überhaupt keine Treffer erzielt wurden). Würfle für jede dieser Spielmarken einmal. Beim Würfegergebnis 2 bis 5 ist keinerlei Schaden entstanden. Beim Wurf 1 oder 6 wird die Schadensmarke entnommen.

das Dorf oder die Einkommensmarke zerstört (also in den Dingbeutel zurückgelegt), während eine Festung um eine Baustufe kleiner wird (Burg zu Kastell, Kastell zu Turm, Turm wird zerstört und scheidet aus).

Wichtig: Zitadellen werden niemals zu Burgen oder zerstrt.

11.73 Der im Verlauf einer Schlacht von einer Einkommensmarke oder Festung erlittene Kampfverlust gilt nur für die Dauer dieser Schlacht. Sobald die Schlacht vorbei ist, werden daher alle verbliebenen, neutralisierten Spielmarken wieder aufgedeckt (Vorderseite nach oben, so daß ihr Kampfwert wieder zu sehen ist) und alle zu Trefferanziege benutzten Goldstücke oder Würfel entfernt.

11.74 Unmittelbar nachdem du ein Feld erobert hast, darfst du Spielmarken von deinem Sichtschirm auf dieses Feld legen (► Abschnitt 7.4).

11.8 Kämpfe mit mehreren Beteiligten

Es ist möglich, daß die Armeen von mehr als zwei Landadligen gleichzeitig um dasselbe Feld kämpfen. Je mehr, desto größer der Spaß! Bei Kämpfern mit mehreren Beteiligten begreifen sich die Streitkräfte von zwei oder mehr Spielern auf dem Feld eines weiteren Mitspielers.

11.81 Zu Beginn jeder Kampfrunde einer derartigen Schlacht muß jeder Spieler laut ansagen, welchem *einzelnen* Gegen-spieler er seine Magie-, Fernkampf und Nahkampf-Treffer zufügen will. Jeder Spieler muß in jeder Runde jemandem bekämpfen, darf also nicht aussetzen.

- Ein Spieler darf das Ziel seiner Attacken in jeder Kampfrunde wechseln, aber nicht solange die Runde noch läuft. Wenn du in deinem Magieschritt den Landländchen C bekämpfst, darfst du bis zu deinem nächsten Magieschritt auch nur ihn bekämpfen. Erst zu Beginn der nächsten Kampfrunde darfst du ein anderes Ziel ansetzen. Diese Gegnerwahlen sollten am besten von allen Beteiligten gleichzeitig angesagt (oder niedergeschrieben) werden.

11.82 Die Spieler dürfen sich einzeln zurückziehen und die anderen verlassen, die den Kampf dann unter sich forsetzen (obwohl das Spruttröfe seitens der anderen Spieler einbringen könnte). Der angreifende Spieler zur Linken des Verteidigers erhält stets als erster die Gelegenheit, den Rückzug zu wählen, gefolgt von den anderen Spielern in Spielreihenfolge. Zuletzt darf sich der Verteidiger zum Rückzug entschließen. Eine Schlacht mit mehreren Beteiligten wird so lange forgesetzt, bis nur noch ein einziger Spieler mit einem Heerhaufen im Feld übrigbleibt.

12. FESTUNGEN ERBICHTEN

Türme, Kastelle, Burgen und Zitadellen werden mit dem Sammelbegriff **Festungen** bezeichnet. Im Unterschied zu den meisten anderen Spielmarken werden Festungen nicht aus dem Dingebrett gezogen. Sie werden stattdessen in einer eigenen Bauphase erbaut. Ein Turm ist die niedrigste Stufe

einer Festung und die erste Wehranlage, die du bauen kannst. Er kann später schrittweise zu einem Kastell und dann einer Burg ausgebaut werden. Eine Burg schließlich kann zu einer Zitadelle vergrößert werden.

Eine Zitadelle darfst du erst bauen, wenn dein Einkommen 20 oder mehr beträgt (15 bei einem Zwei- oder Drei-Personen-Spiel). Wenn du eine volle Runde lang (von Bauphase zu Bauphase) der einzige Landadlige mit einer Zitadelle bist oder zwei Zitadelles besitzt, dann hast du das Spiel gewonnen (☞ Abschnitt 2).

12.1 Festungen bauen

Festungen werden in der Bauphase gebaut. Du darfst Festungen in jeder beliebigen oder gar allen Feldern aufstellen, die dir gehören. Du darfst auch mehr als eine Festung in dieser Phase errichten.

12.11 Wenn in einem deiner Felder noch keine Festung steht, darfst du gegen Bezahlung von 5 Goldstücken an die Bank dort einen Turm bauen.

12.12 Gegen Bezahlung von 5 GS an die Bank kannst du eine bereits in einem deiner Felder stehende Festung zur nächsthöheren Stufe ausbauen: Turm zu Kastell, Kastell zu Burg, sowie (wenn du die Voraussetzungen erfüllst), Burg zu Zitadelle. In ein- und derselben Runde darfst du deine Festungen nie um mehr als jeweils eine Stufe ausbauen.

12.13 In einem Feld darf nie mehr als eine Festung stehen. Es darf allerdings sowohl eine Festung als auch eine Einkommensmarke enthalten.

12.14 Wenn nicht mehr genügend Festungsmarken der gerade benötigten Stufe zur Verfügung stehen, dann kann diese Stufe solange nicht gebaut werden, bis wieder entsprechende Marken frei werden.

12.2 Festungen und Einkommen

Festungen liefern deiner Barone in jeder Runde Einkommen. Du erhältst die der Summe aller Festungsstufen (also Kampfwerte) in allen dir gehörenden Feldern entsprechende Anzahl Goldstücke. Du darfst Festungen nie verkaufen.

12.3 Festungen im Kampf

Ja, deine Festungen können deiner Armee aus Dinosauriern, Büffeln und Elefanten im Kampf zur Seite stehen!

Die Baustufe einer Festung ist gleichzeitig ihr Kampfwert. Festungen würfeln ihre Treffer genau wie Wesen aus. ● Türe und Kastelle haben die Kampfwerter 1 beziehungsweise 2. Burgen besitzen einen Fernkampfwert von 3 (beachte das F auf ihren Spielmarken); Zitadelles haben einen Magiekwert von 4. Auch wenn eine Burg oder Zitadelle Treffer erleidet, greift sie weiterhin als Fernkämpferin beziehungsweise Magiekämpferin an, unabhängig von ihrem gegenwärtigen Kampfwert.

12.4 Festungen und Treffer

Genau wie bei Städten und Dörfern sind die auf den Festungsmarken gezeigten Kampfwerke in Klammern gesetzt.

Das bedeutet, daß diese Spielmarken mehrere Treffer einstecken können, statt in der Art von Lebewesen bereits bei einem einzigen Treffer ausscheiden zu müssen.

13. BESONDRE FÄHIGKEITEN DER HELDEN

Einige Helden sind deswegen nützlich, weil sie die gleiche Art Fähigkeiten wie gewöhnliche Wesen besitzen, nur in stärkerem Maße. Andere verfügen über ganz besondere Fähigkeiten. Diese Fähigkeiten sind im Anhang beschrieben.

● Die Oberassassinin und der Meisterdieb setzen ihre besonderen Fähigkeiten *nur in dieser Phase* ein. Die anderen Helden dürfen ihre Fähigkeiten dagegen bei beliebiger, angemessener Gelegenheit einsetzen.

14. SPEZIELLE REGELN

14.1 Spielmarkenlimit hinter dem Sichtschirm

Dein Sichtschirm kann nur eine bestimmte Höchstzahl Spielmarken fassen. Nachdem du alle neuen Dinge gezogen und deine Wesen auf das Spielbrett verteilt hast (☞ Abschnitt 7), dürfen nicht mehr als zusammen **höchstens 10 Spielmarken** hinter deinem Sichtschirm liegen. Diese Höchstgrenze gilt ständig.

Wenn jemand vermutet, daß du mehr als 10 Spielmarken hinter deinem Sichtschirm versteckst, hebst du dein Sichtschirm an. Vorher solltest du aber deine Marken auf die unbedruckte Seite drehen. Hat er recht gehabt, bestimmt er, welche überzähligen Marken du verlierst und in den Dingbeutel wandern.

Beispiel: Wenn du den Meisterdieb benutzt, um die Spielmarken eines anderen Spielers zu stehlen, und bereits 10 Spielmarken hinter deinem Sichtschirm liegen, mußt du unverzüglich eine Spielmarke ausspielen oder ablegen.

14.2 Wenn der Dingbeutel leer ist

Sobald die letzte Spielmarke aus dem Dingbeutel gezogen wurde, tritt die Sonderregel »Wahrhaftig ausscheiden« in Kraft. Von diesem Zeitpunkt an werden magische Gegenstände, Schätze und Zufallsergebnisse nach Gebrauch nicht mehr in den Beutel zurückgelegt. Sie werden stattdessen beiseitegelegt und für den Rest des Spiels aus dem Spiel genommen.

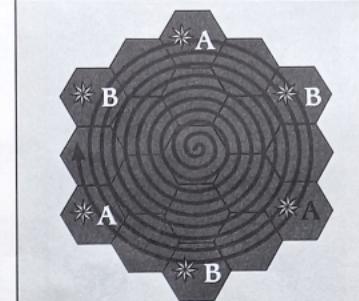
Du darfst die in dem Dingbeutel verbliebene Anzahl Spielmarken nicht nachzählen, bevor du verkündest, wieviel Dinge du kaufen oder eintauschen willst.

14.3 Bei nur zwei oder drei Mitspielern

Euch fehlen ein oder zwei Landadlige? Kein Problem! Bei einem Zwei- oder Drei-Personen-Spiel müßt ihr einfach folgendes tun:

● Legt zwei Felder jeder Geländeart und fünf Meerfelder (statt nur vier) beiseite, bevor ihr das Spielbrett zusammenstellt. Der Aufbau des durchdringlichen Spielbretts und die Startfelder der Spieler werden auf nachstehender Abbildung gezeigt.

- Bei einem Zwei-Personen-Spiel ändert sich die Spielreihenfolge am Ende der Runden nicht.
- Bei einem Zwei- oder Drei-Personen-Spiel beträgt das Mindesteinkommen, um eine Zitadelle bauen zu dürfen, nur 15 Goldstücke.



Die Pfeillinie zeigt die Reihenfolge, in der die Geländefelder ausgelegt werden, die Sterne (*) kennzeichnen die Startpositionen. In einem Drei-Personen-Spiel gelten entweder die mit A oder B gekennzeichneten Felder als Startfelder. In einem Zwei-Personen-Spiel muß der zweite Spieler das Feld wählen, das dem Startfeld des ersten Spielers genau gegenüberliegt.

VARIANTEN

Alternative Siegbedingungen

1. **Schneller Sieg:** Derjenige Landadlige, der zuerst eine Zitadelle erbaut oder erobert und bis zum Ende der gleichen Runde halten kann, gewinnt.

2. **Einzigartige Zitadelle:**

Variante A: Wenn eine Zitadelle von irgendeinem Spieler erbaut wurde, darf keine zweite mehr errichtet werden. Diese Zitadelle muß bis zum Ende der nächsten Runde gehalten werden, oder wird erobert und eine Runde lang gehalten.

Variante B: Jeder Landadlige darf eine Zitadelle bauen. Aber damit wird jede Zitadelle »verletzlich«. Sie muß im Kampf runtergestuft werden und ist anfällig für das Ereignis Geländekatastrophe. Bei dieser Version wird empfohlen, daß man die Zitadelles — man benötigt zwei kontrollierte Zitadelles — nur bis zum Ende der gleichen Runde kontrollieren muß.

3. **Festgelegte Rundenanzahl:** Vor dem Beginn einer Partie legen die Spieler fest, wieviele komplette Spielrunden gespielt werden. Empfohlen werden 6 bis 8 Spielrunden. Wer am Ende der letzten Spielrunde das höchste Einkommen erzielen würde, gewinnt die Partie. Ermittelt wird das Einkommen nach den Regeln in der Steuern einnehmen-Phase (☞ 5.1).

4. **Landeroberung:** Derjenige Landadlige, der zuerst mehr als die Hälfte der Landfelder am Ende der gleichen Runde kontrolliert, gewinnt die Partie. Spielen vier mit, sind es 19 Felder, bei drei Spielern 10 und mit zwei 13.

ANHANG: BESONDRE FÄHIGKEITEN DER HELDEN

Baron Münchhausen

Geschichtliche Anmerkung: Der Baron ist ein Meister des Belagerungskrieges. Er ist besonders berühmt für seinen brillante Eroberung der unerstörbaren Zitadelle der Ewighalten Abwehr.

Zu Beginn jeder Schlacht, an welcher der Baron teilnimmt, erhalten feindliche Städte, Dörfer und/oder Festungen (auf demselben Geländefeld) automatisch jeweils einen Treffer. Das geschieht noch bevor irgendwelche Kampfrunde ausgefochten wird. Zitadellen sind davon nicht betroffen.

Geländelords

Der Gebirgslord, Dschungellord, Ebenenlord, Etwüstenlord, Sumpflord, Waldlord und der Wüstenlord besitzen alle die gleiche Fähigkeit: Sie tragen ein kleines Stückchen ihrer Geländeart bei sich und können es benutzen, um deine Armee zu versorgen.

Mit einem Geländelord auf deiner Seite ist es nicht nötig, ein Geländefeld seiner Geländeart zu besitzen. Er kann Wesen seiner Geländeart auf die gleiche Weise wie ein entsprechendes Geländefeld versorgen (► 8.3). Also können Mörderpinguine, Eskimos und Eisratten überleben und für dich kämpfen — selbst wenn du keinerlei Eiswüste besitzt — sofern der Eiswüstenlord sie anführt. Allerdings muß der Geländelord auf dem gleichen Geländefeld sein wie die Wesen, die er versorgt. Er versorgt keine Wesen seiner Geländeart, die woanders in deiner Baronei stehen, während ein Geländefeld das sehr wohl tätigt.

Wichtig: Die Geländelords hassen einander. Du darfst daher nur mehr als einen Geländelord zur Zeit besitzen. Wenn man dich dabei ertrappst, daß du mehr als einen hast, wandern alle außer einem zurück zum Vorrat der Helden. Der Spieler zu deiner Rechten entscheidet, welche Geländelords ausscheiden.

Großherzog

Als entfernter Vetter von Baron Münchhausen besitzt er die gleichen Fähigkeiten (siehe oben).

Hirschjäger

Geschichtliche Anmerkung: Hirschjäger ist der berühmteste Entdecker und Fährtenleser seiner Zeit. Selbst das stetig wechselnde Gelände Kadabs hält diesen wackeren Abenteuerlern auf.

Für alle Spielmarken, die ihre Bewegung gemeinsam mit dem Hirschjäger beginnen und beenden, zählen sämtliche Geländearten immer als ein Geländefeld, und nie doppelt. Darüber hinaus darf der Spielmarkenkasten des Hirschjägers zu Beginn seiner Bewegungsphase ein vom Feind besetztes Geländefeld ungehindert verlassen (was die ärgerliche Festnagel-Regel umgeht, ► 9.23). Wenn er jedoch ein neues, vom Feind besetztes Geländefeld betritt, muß selbst der Stapel des Hirschjägers anhalten.

Kriegsherr

Der Kriegsherr ist gemein. Er ist zäh. Er ist ein Meister der Kriegskünste. Das ist deswegen von Belang, weil feindliche Krieger manchmal desertieren und sich seiner Armee anschließen, wenn sie ihn kommen sehen. Ist das nicht großartig?

In jeder Schlacht, an welcher der Kriegsherr beteiligt ist, darfst du vor Beginn der eigentlichen Kampfrunden ein Wesen (aber keinen Held) in der Feindarmee auswählen und einen Würfel werfen. Wenn dein Wurf größer oder gleich dem Kampfwert des gewählten Wesens ist, dann schließt sich das Wesen unverzüglich der Armee des Kriegsherrn an (selbst wenn der Stapel des Kriegsherrn bereits 10 Wesen enthält). Ansonsten passiert nichts, und der Kampf geht wie üblich weiter. Falls der Spieler des Kriegsherrn das übergelaufenen Wesen nicht versorgen kann, darf der Gegenspieler dessen Entfernung verlangen.

Meisterdieb

Die Fähigkeit des Meisterdiebes arbeitet ähnlich wie jene der Oberassassinin (siehe unten). Wenn du den Meisterdieb besitzt, dann darfst du in der Phase der Besonderen Fähigkeiten einen anderen Spieler bestimmen, und ihr werft beide je zwei Würfel.

- Wenn das Wurfgegebnis des anderen Spielers dein eigenes übertrifft, ist dein Diebstahlsversuch gescheitert. Spielt normal weiter.
- Wenn ihr beide die gleiche Zahl erwürfelt, dann würfelt noch mal. Würflest du diesmal gleich hoch oder höher als dein Gegner, dann passiert nichts weiter. Überwürflest dein Gegenspieler aber deinen Wurf, dann wurde der Meisterdieb auf frischer Tat ertrappt und muß deine Armee in Schande verlassen. Lege seine Spielmarke zum Vorrat der herrenlosen Helden zurück (► 6.4).
- Würflest du höher als dein Gegner, dann darfst du nach Wahl entweder zufällig eine Spielmarke hinter dem Sichtschirm deines Gegners stehlen oder ihm sämtliche Goldstücke abnehmen.

Meisterschütze

Geschichtliche Anmerkung: Der Meisterschütze schoß einmal ein Weizenkorn vom Kopf eines fliegenden Eichhörnchens, behauptet die Legende. Er hat allerdings nie ein zweites Eichhörnchen dazu bewegen können, ihn diesen Versuch wiederholen zu lassen.

Der Meisterschütze ist der einzige Held im Spiel mit zwei Kampfwerten. Der Wert 5 gilt, wenn man ihn anwerben will.

Beim Fernkampf mußt du vor dem Auswürfeln des Meisterschützen-Schusses entscheiden, ob du seinen Kampfwert 5 oder 2 benutzt. Wenn du den Wert 5 benutzt, dann findet die Schlacht wie normal statt. Wenn du jedoch die 2 benutzt und trifft, dann darfst du entscheiden, welche feindliche Spielmarke ausscheidet (normalerweise hat dein Gegner diese Wahl).

Oberassassinin

Geschichtliche Anmerkung: Die Oberassassinin ist Anführer der mächtigen Assassinenbrigade und die Enkelin jenes finsternen Meuchelmörders, der im Jahre 253 die gesamte königliche Familie niedermachte (was zum Zusammenbruch des Reiches führte). Sie besitzt die Fähigkeit, feindliche Spielmarken vom Spielbrett zu werfen, ohne daß sie sich dazu auf einen Kampf einlassen muß.

Wenn du die Oberassassinin besitzt, kannst du in jeder Spielrunde in der Phase der Besonderen Fähigkeiten einen Meuchelmordversuch ankündigen. Zeige auf ein beliebiges Geländefeld des Spielbretts. Dann werfen du und der Besitzer dieses Geländefeldes je einen Würfel.

- Wenn das Wurfgegebnis des anderen Spielers dein eigenes übertrifft, ist der Versuch gescheitert. Spielt normal weiter.
- Wenn ihr beide die gleiche Zahl erwürfelt, dann würfelt noch mal. Würflest du diesmal gleich hoch oder höher als dein Gegner, dann passiert nichts weiter. Überwürflest dein Gegenspieler aber deinen Wurf, dann wurde die Oberassassinin auf frischer Tat ertrappt und muß deine Armee in Schande verlassen. Lege ihre Spielmarke zum Vorrat der herrenlosen Helden zurück (► 6.4).
- Würflest du höher als dein Gegner, dann scheidet aus dem von dir gewählten Geländefeld ein Held aus. Du darfst jeden beliebigen Held oder verdeckte Dingemarken im Geländefeld wählen. (Da die Dinge mit der Bildseite nach unten liegen, weißt du womöglich nicht genau, wen — oder was — du meuchelst.)

Der Besitzer des Geländefeldes wählt ebenfalls ein Ziel. Wirf einen Würfel. Bei 1 bis 3 scheidet dein Ziel aus und wird in den Dingbeutel zurückgelegt. Bei 4 bis 6 scheidet dagegen sein Ziel aus. Gibt es im Geländefeld nur einen Held oder ein Ding, dann entfällt die Wurf: Diese Einzelmarke scheidet automatisch aus. Die Oberassassinin darf ihre Fähigkeit nicht gegen eine Festung oder Einkommensmarke einsetzen.

Schwertmeister

Der Schwertmeister ist ein mächtiger Held, der, wie behauptet, mit ganzen Legionen Wasserbüffeln, Mörderpinguinen und Sandwürmern auf einmal fertig wird. Mit verbundenen Augen. Wirklich. Das wird behauptet.

Wird ein Schwertmeister im Kampf getroffen, dann wirf einen Würfel. Beim Wurfgegebnis 1 oder 6 rettet ihn seine Geschicklichkeit nicht; er scheidet aus. Bei 2 bis 5 jedoch wehrt er die ungeliebene Attacke ab und erholt sich bis zur nächsten Runde. Allerdings darf der Schwertmeister nur einen Treffer pro Runde abwehren. Wenn er in einer Einzelkampf mehrere Treffer erleidet, scheidet selbst er aus.

Zwergenkönig

Geschichtliche Anmerkung: Die Zwerge trafen in Kadab kurz nach den nördlichen Nomaden ein. Sie erkannten den Wert des Landes und dachten, das Wetter sei nett, aber bleibend. Sie Jetz ist es ihre Heimat (egal, wie das Wetter sein mag), und sie sind entschlossen, beim Wiederaufbau des Großen Königreiches zu helfen. (Davon abgesehen treiben sich im Zwergenkönigreich einfach zu viele Flüchtlinge aus dem vom Krieg zerstörten Kadab herum; etwas muß geschehen.)

Wenn der Zwergenkönig deiner Sache wohlgesonnen ist (d.h. du ihn besitzt), verdoppelt das den Wert deiner sämtlichen Minen (also aller nur für Gebirge zulässigen Einkommensmarken). Diese Verdopplung gilt sowohl in der Einkommensphase als auch bei der Einkommensberechnung zum Bau einer Zitadelle.

ANHANG: AUSWIRKUNGEN DER EREIGNISMARKEN

Fleißige Arbeiter

Deine gutbezahlten und rundum glücklichen Arbeiter haben eine zusätzliche Festungsausbaustufe für dich fertiggestellt. Du darfst deshalb entweder einen Turm auf ein beliebiges, dir gehörendes Geländefeld stellen, das noch keine Festung enthält, oder eine bestehende Festung um eine Baustufe vergrößern. Du darfst aber *keine* Zitadelle mit diesem Ereignis bauen, selbst wenn du die Voraussetzungen für ihren Bau erfüllst.

Geländekatastrophe

Du möchtest eine häbliche Naturkatastrophe im Landadligen- zu-deiner-Rechten gehörenden Eiswüsten-Geländefeld anrichten? Aber klar doch. Und was sind das für garstige Geländekatastrophen, die du ihm aufbürden kannst? Im Dschungel kannst du seine Wesen mit einem Monsunregen heimsuchen; seine Ebene kannst du mit einem Tornado flachlegen; seine Wüste mit einem Sandsturm hinwegfegen; seinen Sumpf mit einer Flut überschwemmen; seinen Wald mit einem Feuersturm abfackeln; sein Gebrüge mit einem Erdbeben erschüttern und seine Eiswüste mit einem Schneesturm zudecken. Ist das nicht nett?

Zeige beim Ausspielen dieses Ereignisses auf ein beliebiges Geländefeld (egal wem es gehört), und wirf zwei Würfel.

Würfelst du eine 6, 7 oder 8, dann findet im gewählten Geländefeld eine Katastrophe statt. Bei jedem anderen Würfergebnis mußt du auf ein anderes Geländefeld der gleichen Geländeart zeigen und noch einmal würfeln. Wenn du nun eine 6, 7 oder 8 würfst, dann geschieht dort die Katastrophe. Andernfalls mußt du auf ein anderes Geländefeld der gleichen Geländeart zeigen und abermals würfeln. Setze diese Geländewahl und die Würfe so lange fort, bis die Katastrophe eintritt oder du sämtliche Geländefelder der gewählten Geländeart auf dem Spielbrett abgeklappt hast, ohne eine 6, 7 oder 8 zu würfeln (in letzterem Fall findet keinerlei Katastrophe statt). Falls die Katastrophe in keinem Geländefeld dieser Geländeart eintritt, fällt dieses Ereignis ganz aus.

Wenn die Katastrophe aber geschieht, muß der Besitzer des betroffenen Geländefeldes einen Würfel werfen. Würfelt er eine 1 oder 6, passiert nichts. Beim Würfergebnis 2 bis 5 muß der Spieler die erwürfelte Anzahl Spielmarken aus dem betroffenen Geländefeld nehmen. Um die erforderliche Opferzahl zu erfüllen, muß der Spieler notfalls auch auf Festungen, Städte und Dörfer zurückgreifen, wenn er dazu nicht genügend Wesen hat, nicht jedoch auf Zitadellen.

Großes JuJu

Geschichtliche Anmerkung: Im Jahre 188 sah alles ziemlich düster aus, als die von Ghog dem Ersten angeführte schreckliche Herrschaft der Drachen ihren Weg beheizt durch die Ebenen Kadabs ritt, der Endschlacht mit den Streitkräften von Kaiser Nabolapal entgegen. Gerade als für die freundlichen Bürger Kadab schon alles vorerst schien, erstrahlte ein blinder beller Lichtblitz über dem Land, und die scheußlichen Bestien fanden sich bis zu ihren Knöcheln (oder was auch

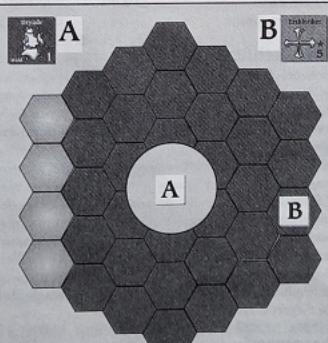
immer) in schlammigem Sumpfland wieder. Zauberer Yazilik hatte sie mit dem Großen JuJu verwandelt.

Das Große JuJu ist ein Zauberspruch, der ein beliebiges Geländefeld auf dem Spielbrett in eine völlig andere Geländeart verwandeln kann. Wenn du allerdings keine magiebegabten Wesen auf dem Spielbrett besitzt (die mit dem ★-Symbol), darfst du dieses Ereignis nicht benutzen.

Du kannst das Große JuJu nur auf ein Geländefeld innerhalb der Reichweite eines deiner magiebegabten Wesen anwenden. Diese Reichweite ist die dem Kampfwert des Wesens entsprechende Entfernung in Geländefeldern. Zähle den Geländefeldabstand vom Wesen zu demjenigen Geländefeld, das du verwandeln willst (einschließlich des Zielgeländefelds, aber ausschließlich des Geländefelds mit dem Magiewesen). Ist dieser Abstand größer als der Kampfwert des Magiewesens, dann liegt das Zielgeländefeld außer Reichweite, und du kannst es nicht verwandeln.

Wenn du eines deiner eigenen Geländefelder verwandelst, darfst du den Stapel der unbunten Geländefelder durchsehen und dein Geländefeld durch ein beliebiges anderes Geländefeld deiner Wahl ersetzen.

Wenn du dagegen ein herrenloses Geländefeld oder das Geländefeld eines Mitspielers verwandeln willst, mußt du den Stapel der unbunten Geländefelder durchmischen und verdeckt das oberste Geländefeld ziehen. Ersetze das gewählte Zielgeländefeld durch dieses neue. Falls du die gleiche Geländeart ziehest, wie das Geländefeld, das du verwandeln möchtest, darfst du solange ein neues Geländefeld ziehen, bis du ein Geländefeld anderer Geländeart erwischst.



Spielmarke A besitzt den Kampfwert eins. Dieses Wesen darf das Große JuJu daher auf jedes Geländefeld im gepunkteten Kreis anwenden (einschließlich seinem eigenen Geländefeld). Spielmarke B, der Erzklerner mit Kampfwert fünf, kann dagegen jedes der schattierten Geländefelder verwandeln.

Geländegebundene Einkommensmarken gehen verloren, wenn das Geländefeld sich verwandelt. Legge sie in den Dingbeutel zurück. Der Besitzer des Geländefeldes darf dann unverzüglich andere unbunten Spielmarken von hinter seinem Sichtschirm hervorholen und auf das Geländefeld legen.

Falls das Ersatzgeländefeld ein Meer-Geländefeld ist, dürfen alle Wesen auf dem Geländefeld auf ein angrenzendes, *befreundetes* Geländefeld entkommen (also ein Geländefeld, das dem Besitzer dieser Wesen gehört). Gibt es keines, dann scheiden diese Wesen aus. Festungen und Einkommensmarken sinken dagegen in jedem Fall auf den Meeresgrund und werden in den Dingbeutel zurückgelegt.

Wichtig: Ein Geländefeld, auf dem eine Zitadelle steht, ist *immun* gegen das Große JuJu.

Pest

Da bist du nun, kümmerst dich nur um deinen eigenen Kram, während du das Reich erober ... ahm ... wieder vereinigt, als auf heiterem Himmel eine Schwarze Seuche über deine überfüllten und verdeckten Städte, Dörfer und Festungen hereinbricht. Überall um dich herum fallen deine treuen Wesen der bekrautbaren Krankheit zum Opfer. Aber hey, wenigstens trifft dieses Ereignis alle Spieler!

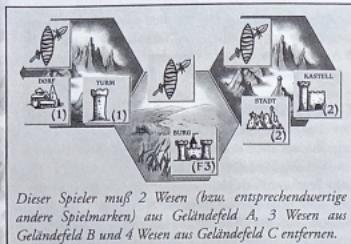
Wenn dieses Ereignis eintritt, kann jeder Spieler auf jedem ihm gehörenden Geländefeld Wesen verlieren. Zähle in jedem Geländefeld die Kampfwerte aller Städte, Dörfer und Festungen zusammen. Die Summe ergibt die Anzahl aller aus diesem Geländefeld ausscheidenden Wesen (siehe Beispiel).

Nur Wesen werden von der Pest betroffen. Du kannst auf Wunsch zwar auch Städte, Dörfer und Festungen entfernen, um die nötigen Verluste zu erfüllen, aber du mußt es nicht. Jede Stadt und jedes Dorf zählt als einziges Wesen. Festungen dagegen zählen als eine ihrer Stufe entsprechende Anzahl Wesen (► 12). Anstatt eine Festung völlig zu entfernen, kannst du sie auch um eine oder mehrere Stufen verkleinern; jede Stufe zählt als ein Wesen.

Beispiel: Die Pest bricht aus. In einem Geländefeld hast du eine Burg, eine Stadt und fünf Wesen. Der Gesamtkampfwert der Städte, Dörfer und Festungen in diesem Geländefeld ist also 5. Diese Anzahl Wesen mußt du aus dem Geländefeld nehmen. Das kannst du erfüllen, indem du deine Burg für zwei Opfer zu einem Turm verkleinerst, deine Stadt für ein Opfer entfernst und zwei Wesen wegnimmst. Oder du kannst alle fünf Wesen entfernen, oder jede beliebige andere Kombination wählen, um die geforderten 5 Opfer zu erbringen. Sobald das erledigt ist, gehst du zu deinem nächsten Geländefeld weiter und wiederholst das Verfahren dort. Beachte: Die Pest wirkt nicht auf Geländefelder, die frei von Wesen sind.

Beispiel: Die Pest bricht aus. In einem Geländefeld hast du ein Kastell, ein Dorf und zwei Wesen. Der Gesamtkampfwert von Kastell und Dorf ist 3. Du müßtest also drei Wesen aus dem Geländefeld nehmen, hast dort aber nur zwei. Du kannst diese entfernen, was die Pest in diesem Geländefeld beendet; denn Festungen, Städte und Dörfer

sind immun gegen die Seuche. Allerdings kannst du anstelle der Wesen auch die Festungen, Städte und Dörfer verkleinern oder fortnehmen, um deine Wesen zu schonen und sie in deiner Heerhaufen zu halten.



Reiche Erzader

Du bekommst unverzüglich Goldstücke im Gegenwart des Doppelten deiner **samtlichen** Einkommensmarken (einschließlich Städten und Dörfern) aus der Bank. Für Minen erhältst du sogar das **Vierfache**, wenn du den Zwergekönig besitzt.

Rekorderde

Du (und nur du allein) bekommst unverzüglich Gold aus der Bank, ganz als ob jetzt die Einkommensphase stattfände. Lediglich für Einkommensmarken (einschließlich Städten und Dörfern) erhältst du bei der Rekorderde kein Gold.

Teeniepocken

Eine andere gefürchtete Seuche in den Ländern Kadabs sind die Teeniepocken. Aber im Unterschied zur Pest widerfahrt die Teeniepocken nur einem einzigen Spieler. Wenn du dieses Ereignis ausspielst, darfst du frei wählen, welchen glücklichen Mitspieler die Teeniepocken heimsuchen.

Der von dir ausgewählte Spieler wirft einen Würfel. Beim Würfelergebnis 1 oder 6 zeigt die Seuche keinerlei

Wirkung. Beim Würfelergebnis 2 bis 5 jedoch suche seinen größten Spielmarkenstapel auf dem Spielbrett. Dieser Stapel verliert dann die erwürfelte Anzahl Spielmarken.

Bei der Feststellung welcher Spielmarkenstapel eines Spielers der größte ist, zählt jedes Dorf, jede Stadt und Festung auf dem Geländefeld des Staps mit seinem Kampfwert. Jedes Wesen und jeder Held zählen nur je eins. Falls zwei oder mehr Stapel gleich groß sind, wählt deren Besitzer, welchen die Seuche erwischte.

Beim Entfernen der Spielmarken muss der Spieler notfalls auch auf Festungen, Städte und Dörfer zurückgreifen, um die erforderliche Opferzahl zu erfüllen, wenn er dazu nicht genügend Wesen hat. Der Spieler muß die erwürfelte Opferzahl erfüllen, selbst wenn er dazu alle Spielmarken aus dem betroffenen Geländefeld räumen muss.

Überläufer

Du sagst, du brauchst einen Held? Du sagst, dein Heerhaufen braucht einen wahren Helden, zu dem er aufschauen kann? Kein Problem! Überrede einfach einen Helden, auf deine Seite überzulaufen.

Wenn du das Ereignis Überläufer benutzt, darfst du deiner Armee unverzüglich einen Held hinzuholen. Du darfst ihn entweder aus dem Vorrat neben der Bank nehmen oder von einem Mitspieler.

Entscheide, welchen Held du haben willst. Dann werfen du und der gegenwärtige Besitzer dieses Helden jeder zwei Würfel. (Wenn der Held aus dem herrenlosen Vorrat stammt, wählt du einen Mitspieler aus, der zu dessen Gunsten würfelt.) Ist dein Würfelergebnis höher, dann legst du den Held unverzüglich auf ein beliebiges Geländefeld, das dir gehört (auch wenn er ohnehin schon auf dem Spielbrett war). Ist dein Würfelergebnis gleich hoch oder niedriger als das deines Gegners, findet kein Überlaufen statt. Ich dürft diesmal zudem keine Gold ausgeben, um eure Würfe aufzubessern.

Vandalen

Garstige, widerliche Barbaren aus einem anderen Königreich tauchen auf und legen eine Festung eines Mitspielers

in Schutt und Asche. Wähle deinen Lieblingsgegner. (Das könnte eine gute Gelegenheit sein, es dem Landadligen zu deiner Rechten mal heimzuzahlen.) Der verliert unverzüglich eine Stufe irgendeiner seiner Festungen auf dem Spielbrett (er wählt, welche). Dieser Verlust muß sich im Entfernen eines Turmes oder der Verkleinerung einer Burg oder eines Castells ausdrücken. Um eine Zitadelle zu erstürmen, sind Vandalen allerdings nicht stark genug.

Wetterbeherrschung

Sei nett zu einem Mitspieler. Erzeuge einen Sandsturm in seiner Wüste, einen Schneesturm in seiner Eiswüste oder laß einen Sintflutregen auf seine Ebene herabstürzen.

Um dieses Ereignis auszuspielen, mußt du ein magiegebantes Wesen (eins mit ★-Symbol) auf dem Spielbrett besitzen und du mußt ein Geländefeld innerhalb seiner Reichweite auswählen (siehe das *Große JuJu*).

Leg die Spielmarke «Schwarze Wolke» auf das gewählte Geländefeld. Die Wolke bleibt dort so lange, bis jemand anderer die Wetterbeherrschung benutzt und sie auf ein anderes Geländefeld verschiebt oder das Geländefeld von einem anderen Spieler erobert wird.

Während ihres Aufenthalts im mit der Wolke bezeichneten Geländefeld haben alle Spielmarken des Geländefeldbesitzers einen um eins niedrigeren Kampfwert als üblich. Spielmarken mit Kampfwert eins können dort also nicht kämpfen, ihr Spieler kann sie aber weiterhin Treffer einstecken lassen.

Bestie: Auf dem Gebirgs-Geländefeld wurde das Ereignis Wetterbeherrschung ausgespielt. Du legst die Spielmarke «Schwarze Wolke» auf das Geländefeld, um anzugeben, daß es betroffen wurde. Auf dem Geländefeld hast du einen Riesenrockvogel mit Kampfwert 3, einen Oger mit Kampfwert 2 und einen Goblin mit Kampfwert 1. Wegen der lausigen Wetterbedingungen wird der Kampfwert jedes dieser Wesen um eins vermindert. Jetzt trifft der Riesenrockvogel also nur noch bei einer 1 oder 2, der Oger bei einer 1, und der Goblin kann überhaupt nicht mehr kämpfen (wegen Kampfwert Null). Beachte: Nur die Spielmarken des Geländefeldbesitzers sind von der Wolke betroffen.

ANHANG: AUSWIRKUNGEN DER MAGIEMARKEN

Abwehrstaub

Der Abwehrstaub zwingt eine angreifende Armee zum Rückzug aus deinem Geländefeld. Er darf nur vom Verteidiger benutzt werden.

Ballon

Den Magischen Ballon darfst du nur ausspielen, wenn du in der Bewegungsphase an der Reihe bist. Der Ballon kann drei beliebige deiner Wesen von dem Ort aus, wo sie zu Beginn der Bewegungsphase standen, bis zu drei Geländefelder weit tragen.

• Alle drei Wesen müssen im gleichen Geländefeld beginnen und dürfen sich in dieser Spielrunde nicht auf normale Weise bewegen. Lege stattdessen deine drei ge-

wählten Wesen zusammen mit dem Ballon auf das Ziel-Geländefeld.

- Wesen mit einem Kampfwert 4 oder höher dürfen nicht im Ballon mitliegen (dazu zählen auch Helden).
- Mit dem Ballon fliegende Wesen kämpfen in der Spielrunde, in der sie sich per Ballon bewegen, als F-Wesen (also Fernkämpfer), sofern der Ballon nicht vorher ausscheiden muß. Wenn sie können vom Ballon aus Zeug auf feindliche Wesen runterwerfen. Auch der Ballon selbst kämpft und läßt Sandsäcke auf nichtsahnende Feinde herabfallen. Der Ballon scheidet aus, sobald er einen Treffer erleidet. Der Ballon und seine Passagiere dürfen sich aus einem Kampf auf ein beliebiges, dem Besitzer der Wesen gehörendes Geländefeld zurückzie-

hen, solange der Ballon noch im Spiel ist.

- Der Ballon wird am Ende der Spielrunde, in der er benutzt wurde, in den Dingbeutel zurückgelegt, weil sich seine Zauberkraft erschöpft hat.

Blasebalg

Du darfst den Magischen Blasebalg ausspielen, wann immer ein Mitspieler den Ballon, Abwehrstaub oder Wetterbeherrschung (die Schwarze Wolke) einsetzt.

- Der Gebrauch des Blasebalgs läßt einen näherkommen den Ballon vom Kurs abweichen und weht ihn auf ein beliebiges, an sein Ziel-Geländefeld angrenzendes Geländefeld (der Blasebalgbesitzer entscheidet, welches). Falls der Ballon auf einem Meergeländefeld landet, scheidet

der Ballon aus, aber seine Passagiere dürfen auf ein angrenzendes, eigenes Geländefeld entkommen — falls es eines gibt!

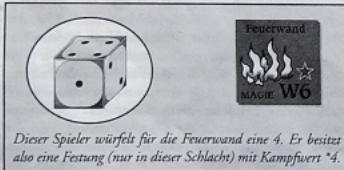
- Der Gebrauch des Blasbalgs verweht den Abwehrstaub in alle Winde und verhindert seine Wirkung. Die Schlacht geht daher wie üblich weiter.
- Der Gebrauch des Blasbalgs versetzt die Schwarze Wolke auf ein angrenzendes Geländefeld, oder, wenn der Blasbalgbesitzer das will, entfernt die Schwarze Wolke ganz vom Spielbrett.

Elixier

Du darfst das Elixier ausspielen, wann immer du von den Teeniepochen oder der Pest bedroht bist. Das Elixier hebt jegliche Wirkung dieser Seuchen gegen deine gesamte Armee auf. Anschließend legst du diese Spielmarke in den Dingebutel zurück.

Feuerwand

Du darfst die Feuerwand zu Beginn einer deiner Schlachten ausspielen (egal ob du Verteidiger oder Angreifer bist). Würf dann einen Würfel. Die Feuerwand ist eine magische Festung, die im Magieschritt der Kampfphase kämpft; ihr Kampfwert entspricht deinem Wurfergebnis. Lege diese Spielmarke auf ein beliebiges Geländefeld, auf dem du kämpfst. Die Spielmarke wandert in den Dingebutel zurück, sobald die Feuerwand durch Treffer ausscheidet oder die Schlacht endet. (Nutz sie also zum Einstekken von Treffern, statt dafür deine Wesen zu verschwenden!)



Dieser Spieler würfelt für die Feuerwand eine 4. Er besitzt also eine Festung (nur in dieser Schlacht) mit Kampfwert *4.

Glücksbringer

Der Glücksbringer darf gleich nach jedem beliebigen, von dir oder einem Mitspieler ausgeführten Würfelwurf eingesetzt werden.

den. Du kannst dieses Wurfergebnis dadurch um eins erhöhen oder vermindern.

Golem

Du darfst den Golem zu jedem beliebigen Zeitpunkt einer Schlacht ausspielen. Der Golem ist ein Nahkampfwesen mit Kampfwert 6 und immun gegen Schaden durch Fernkampfwesen. In jedem Fernkampfschritt verhindert der Golem die gegen seine Streitmacht erzielte Trefferzahl. Zieh von den gegen den Stapel des Golems erzielten Fernkampftreffern stets einen ab.

Beispiel: Würden gegen den Stapel, der den Golem entält, drei Fernkampftreffer erzielt, müssen diese Wesen nur zwei davon einstecken.

Falls der Golem als einziger Wesen einer Streitmacht übrigbleibt, haben von F-Wesen (also Fernkämpfern) erzielte Treffer zudem keinerlei Wirkung. Ein Nahkampf- oder Magietreffer lässt den Golem aber ausscheiden, und am Ende der Schlacht wandert er ohnehin automatisch in den Beutel zurück. Wenn es darum geht, die Besitzverhältnisse des Geländefeldes festzustellen, zählt seine Anwesenheit allerdings mit.

Magie Bannen

Du darfst diese Spruchrolle immer dann ausspielen, wenn ein anderer Spieler einen magischen Gegenstand oder Magiewesen einsetzt. Die Spruchrolle bewirkt, daß der magische Gegenstand dieses Gegenspielers wirkungslos bleibt und seine Magiewesen nur im Nahkampfschritt kämpfen dürfen. Die Spruchrolle wirkt gegen einen einzigen magischen Gegenstand und sämtliche Magiewesen einer kämpfenden Feindarmee. Diese Wirkung hält zwar bis zum Ende der Schlacht an, die Spielmarke wird aber schon gleich nach dem Ausspielen in den Dingebutel zurückgelegt.

Talisman

Du darfst den Talisman zu jedem beliebigen Zeitpunkt einer Schlacht ausspielen. Er versieht alle deine, an dieser Schlacht beteiligten Wesen unverzüglich mit einem besonderen Rettungswurf. Nachdem du den Talisman ausgespielt hast, darfst du jedesmal, wenn du einem deiner Wesen einen Treffer zuweisen mußt, einen Würfel werfen. Bei 2 bis 5 weicht das Wesen dem Treffer auf wundersame Weise aus

und ist gerettet, um weiterzukämpfen! Wow! Bei einer 1 oder 6 allerdings wird der Treffer wie üblich angewandt, und der Talisman wandert unverzüglich in den Dingebutel zurück. Jedes Wesen wird nur ein Rettungswurf pro Kampfschritt gewährt. Wenn ein Wesen also in einem einzigen Schritt zwei Treffer einstecken muß, scheidet es unabhängig von der Gegenwart des Talismans aus.

- Am Ende der Schlacht wird der Talisman in den Dingebutel zurückgelegt.

Zauberbogen

Der Zauberbogen darf nur in der Kampfphase benutzt werden. Lege ihn auf eines deiner gerade im Kampf stehenden Wesen. Für den Rest der Schlacht kämpft es nun als F-Wesen (also Fernkämpfer), gleichzeitig steigt sein Kampfwert um eins. Der neue Fernkämpfer-Status tritt an die Stelle aller anderen auf der Wesenmarke gezeigten Symbole. (Z.B. kämpft jetzt also auch ein S-Wesen als F-Wesen, bis es den Zauberbogen verliert: Es greift im Fernkampfschritt an und darf den sonst geltenden Vorteil seiner Sturmangriffsfähigkeit nicht nutzen.)

- Du darfst den Zauberbogen während der Schlacht beliebig vom einen an ein anderes deiner Wesen auf demselben Geländefeld weitergeben. Lege ihn einfach am Beginn der nächsten Kampfrunde auf ein anderes Wesen.
- Der Zauberbogen scheidet aus, sobald er einen Treffer erleidet. Scheidet das den Zauberbogen führende Wesen aus, mußt du den Bogen zu Beginn der nächsten Kampfrunde auf ein neues Wesen legen. Am Ende der Schlacht, in der er benutzt wurde, wird der Zauberbogen in den Dingebutel zurückgelegt.

Zauberschwert

Das Zauberschwert gleicht dem Zauberbogen. Es kann jedes beliebige Wesen zu einem S-Wesen (also einem Sturmangreifer) mit um eins erhöhten Kampfwert machen. Die Kampfwert erhöhung gilt sogar, wenn das Wesen bereits ein S-Wesen ist. Der neue Sturmangreifer-Status tritt an die Stelle aller anderen auf der Wesenmarke gezeigten Symbole, so daß ein das Zauberschwert führendes Wesen im Nahkampfschritt kämpft. Das Zauberschwert scheidet aus, sobald es einen Treffer erleidet und wird am Ende der Schlacht immer in den Dingebutel zurückgelegt.

Sehr geehrte(r) Kunde(in)

Wir freuen uns, daß Sie sich für ein Spiel aus dem Hause Pegasus Press entschieden haben. Wir hoffen, daß Sie viel Freude mit *Kings & Things** haben. Falls Sie Fragen zum Spiel haben, formulieren Sie sie bitte so, daß sie mit JA oder NEIN beantwortet werden können. Legen Sie bitte einen an Sie adressierten und frankierten Rückumschlag bei. Den Brief mit Ihren Fragen senden Sie uns bitte an folgende Adresse: Pegasus Spiele GmbH, Regelfragen *Kings & Things**, Dieselstr. 1, 61169 Friedberg. Wenn Ihnen *Kings & Things** gefallen hat, würden wir uns über jegliches Lob aber auch über Kritik und Vorschläge sehr freuen. Seien Sie sich gewiß, daß jeder Brief gelesen wird. Wenn Sie sich für weitere Spiele aus dem Hause Pegasus Press interessieren, so senden wir Ihnen gerne einen kostenlosen Pegasus Press-Verlagskatalog zu. Sie sind natürlich auch herzlich dazu eingeladen unsere Homepage im Internet zu besuchen. Unter <http://www.pegasus.de> finden Sie einen Online-Verlagskatalog sowie nützliche Tips zu all unseren Spielen und mehr.

Der Verlag

KINGS & THINGS*-Chronik



Jahr 0: Der Ur-Uhps (als das Universum erschaffen wurde); »Uhps, schaut mal, was ich ange stellt habe!«

Jahr 1: Die Langweiligen Jahre; es passiert nicht viel, so daß man die Jahrtausende zusammenquetschen kann, damit sie in die Geschichtsbücher passen (das Jahr 1 ist also deutlich länger, als es aussieht).

Jahr 1: Nomadenstämme, die vor dem kalten Wetter in Hohen Norden fliehen, lassen sich in einem später »Kadab« genannten Gebiet nieder. Die Herkunft dieses Namens ist eines der großen Geheimnisse des Lebens und ein Quell ständiger Streitigkeiten unter der Schleimbestienbevölkerung.

Jahr 50: Neidisch auf die von neu eingewanderten Nomaden erlebte Tolle Zeit (und vom Wunsch besessen, auch vor irgend etwas fliehen zu dürfen), besiedeln Zwerge aus dem Osten die an Kadab angrenzenden Gebiete.

Jahr 150: Mesurnan der Erste beeindruckt die Ortsansässigen durch den Bau der ersten Zitadelle; er wird zum ersten Kaiser von Kadab gewählt.

Jahr 152: Sulugi-Priester gewinnen mit ihrer »Lehre vom Dingbeuteb« an Ansehen; Gold wird als Hauptwährung eingeführt.

Jahr 158: Während Kadab aufblüht und überall im Land Festungen aus dem Boden schießen, beginnen Dinge einzutrudeln. »Die vermeins die ganze Nachbarschaft«, lautet der zeitgenössische Kommentar des Erzbarons einer nahegelegenen Zwergegemeinde.

Jahr 171: Mesurnan »kehrt in den Beutel zurück«, und seine Söhne Mursulla, Argishon und Nablopal teilen das Reich unter sich auf.

Jahr 175: Im fernen Irilax wird eine neue Wissenschaft namens Magie erfunden. Die Königreiche Mursullas und Argishons eröffnen die Jagdsaison auf flugfähige Wasservögel und andere Dinge.

Jahr 178: Argishon wird ermordet (zu den Verdächtigen zählen seine Ehefrau, der erste Oberassassine und ein vergrätzter Pinguin mit einer Armbrust).

Jahr 179: Nablopal führt die erste Heerhaufen aus Zwergen, Elfen, Goblins und Elite-Mörderpinguinen ins Feld, um zu versuchen, das Reich seines Vaters wiederz vereinigen.

Jahr 181: Der Niederlage nahe, suchen Mursulla und seine Soldaten Zuflucht in der unbesiegbaren Zitadelle von Tobah, nur um dort einer furchtbaren Seuche zum Opfer zu fallen, den Teeniepochen.

Jahr 182: Nablopal gelingt die Wiedervereinigung des Reiches, und er gewährt allen Wesen und Dingen für ihren Anteil am Krieg beschränkte Rechte.

Jahr 186: Von holden Maiden und glitzernden Schatz hörten angeclockt, schart Ghaog der Erste seine Drachenbrüder um sich und setzt sie gegen Kadab in Marsch; der Lindwurmkrieg beginnt.

Jahr 187: Ghaog II. wird geboren; sein stolzer Vater feiert dieses Ereignis mit dem Niederfackeln eines Wichtelmannendorfes.

Jahr 188: Yazilik bringt als Hilfe gegen die Drachen die Magie nach Kadab (der erste praktische Einsatz des Großen Juju).

Jahr 189: Das »Wahrhaftige Ausscheiden« beschwörend, hilft Yazilik, die scheußlichen Bestien zu besiegen; der Lindwurmkrieg endet.

Jahr 193: Die Yazilik-Universität wird gegründet; Logen der Sulugi-Priesterschaft protestieren gegen diesen neuinspinierten Hokuspokus aus Irilax.

Jahr 212: Nablopal II. gelangt an die Macht, als sein Vater sich in ein Eigentumskastell an der See zurückzieht.

Jahr 215: Die Zwerge, immer noch auf der Suche nach Erwas, vor dem sie fliehen könnten (ihren Neid auf die Nomaden haben sie niemals richtig überwunden), reisen zu einem ausgedehnten Urlaub in die Wüste von Walubawa.

Jahr 220: Vandalen aus dem barbarischen Süden verwüsteten Grenzfestungen. »Uns war langweilig, und wir hatten eine traurige Kindheit«, erklärt ihr Anführer.

Jahr 246: Nablopal III. übernimmt das Reich und verspricht den Aufbau eines Goldenen Zeitalters (bezahlt mit dem Geld reicher Adliger und aus Tempelschätzen); die reichen Adligen und Priester legen Beschwerde ein.

Jahr 248: Der »Codex der Gesetze und Dinge« wird erlassen und gewährt allen Lebewesen und Dingen volle Bürgerrechte, egal ob sie das wollen oder nicht. Die Zwerge kehren aus ihrem Urlaub zurück; »Wir haben Postkarten mitgebracht!« rufen sie aus.

Jahr 250: Der Große Bums, bei dem die Yazilik-Universität »verschentlich« zerstört und Magie über das ganze Land verstreut wird.

Jahr 251: Nablopal III. versucht, die Ordnung wiederherzustellen, während die Landschaft »vergelandefeld« wird und sich ständig verändert. In ganz Kadab tauchen seltsame Geländekönige auf, und alle Wesen und Dinge erlangen volle Bewußtsein und Denkvermögen.

Jahr 252: Die Pest bricht über Kadab herein und schickt einen Großteil seiner Bevölkerung zum Dingbeuteb.

Jahr 253: Da man die Schuld für alles bei Nablopal III. und seinen Programmen für ein Goldenes Zeitalter sieht, wird der Oberassassine angeheuert, um die gesamte königliche Familie auszurotten. »Hey, Dienst ist Dienst, oder?« rechtfertigt er sich gegenüber seiner Großenkelin, die eines Tages in seine leisen Fußstapfen treten wird.

Jahr 254: Führungslos und nicht einen Deut besser dran als zuvor, wendet sich das Volk an die Kriegsherren um Rat. Wie es sich für Kerle dieses Schlagens gehört, stürzen sie Kadab ohne Zögern in einen Bürgerkrieg.

Jahr 255: Die Dunklen Jahre beginnen, in denen Bruder gegen Bruder, Wichtelmänner gegen Dinosaurier und Pinguine gegen Buffel kämpfen. Tausende fliehen ins Königreich der Zwerge (als sie auf diese Weise endlich etwas gefunden haben, wovor sie fliehen können, packen die Zwerge zusammen und wandern aus).

Jahr 275: Heute. Rangniedere Landadlige wetteifern um die Macht, stellen Heerhaufen auf, aus allen Wesen, die bereit sind, sich ihrer Gottgefälligen Mission anzuschließen und das Reich wiederz vereinigen. Im Namen Kadabs, Nablopals und hemmungslosen Späßes wird der Krieg ausgerufen!



KINGS & THINGS*-KURZREGELN

Diese Kurzregeln dienen dem schnellen Einstieg ins Spiel *Kings & Things**. Mit Pfeilen (→) markierte Klammern weisen auf die entsprechenden Regelschnitte in der ausführlichen Spielregel, wenn man nähere Einzelheiten erfahren möchte.

A) Spielidee

Man ist ein Landadiger und versucht, die Vorherrschaft über das zerfallene Königreich Kadab zu erlangen. Dabei sollen magische Wesen, mythische Wesen und tapfere Helden helfen. Eine schlagkräftige Armee kann man nur mit genügend Gold sichern. Wer seine Ländereien schnell vergrößern kann und somit die Möglichkeit erhält, eine Zitadelle zu bauen, wird zum neuen König von Kadab gekrönt.

B) Spielziel

Spielziel ist es, eine Zitadelle zu bauen (→ Phase 7; Abschnitt 12). Wenn man als erster eine Zitadelle erbaut und kein anderer Spieler bis zum Ende der nächsten Bauphase eine zweite erbaut, hat man die Partie gewonnen.

C) Spielaufbau — Für vier Spieler

Vor dem ersten Spiel muß man vorsichtig alle Spielmarken, Geländefelder und Sichtschirme aus den Stanzbögen lösen.

1. Jeder stellt einen Sichtschirm mit der Burgseite nach außen vor sich auf.
2. In den Stoffbeutel (Dingebeutel) gehören folgende Spielmarken hinein: Alle Wesen, Dorf- und Stadtmarken, Einkommensmarken, Schatz-, Magie- und Ereignismarken (→ Abschnitt 1, Spielmarken). Alle diese Marken werden ab hier auch Dinge genannt.
3. In der Bank liegen alle Spielmarken offen aus, die nicht in den Dingebeutel gehören: Wappen- und Goldmarken, Festungen (Turm, Kasell, Burg, Zitadelle), Helden, Schlächtmärchen und die Schwarze Wolke. Legt zufällig fest, welche Seite der Helden oben liegt.
4. Vier der acht Meerfelder werden beiseitegelegt. Alle anderen Geländefelder werden gemischt und offen spiralförmig ausgelegt (→ Abschnitt 2, Abb.). Die vier Sterne in der Abbildung unter Abschnitt 2 geben die möglichen Startfelder an. Beginnend beim Spieler mit der höchsten Augenzahl sucht jeder sich ein Startfeld aus. Hat jeder sein Startfeld gewählt, muß man evtl. seinen Sitzplatz tauschen. Ungünstige Geländefelder neben oder auf den Startfeldern werden ersetzt (→ Abschnitt 2, Startfelder).
5. Jeder Spieler erhält von der Bank einen Satz Wappenmarken und plaziert die erste auf sein Startfeld. Der Reihe nach plaziert jeder auf ein zweites und drittes Feld eine Wappenmarke, die an eines der vorherigen eigenen Felder angrenzen muß. Die Startfelder gegnerischer Spieler dürfen zu Beginn nicht unmittelbar angrenzen.
6. Jeder Spieler beginnt mit zehn Goldstücken, zieht zehn Spielmarken aus dem Dingebeutel und setzt einen Turm

auf eines seiner drei Startfelder. Die Spieler entscheiden sich der Reihe nach wieviel und welche Spielmarken verdeckt — und in Stapeln — auf die eigenen Felder der Spielfläche abgelegt werden und welche hinter dem Sichtschirm verbleiben. Wie die unterschiedlichen Spielmarken gehandhabt werden, wird in der ausführlichen Regel (→ Abschnitt 1, Spielmarken) beschrieben. Die Spieler haben einmal das Recht, bevor Sie die Spielmarken plazieren, beliebig viele im Verhältnis 1:1 umzutauschen.

7. Die übrigen Geländefelder — einschließlich der vier Meerfelder — werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

D) Spielablauf

Es wird in Runden gespielt, die jeweils in neun Phasen unterteilt sind. Jede Phase wird von jedem Spieler vollständig durchgespielt bevor die nächste beginnt. In jeder Phase beginnt immer der Startspieler dieser Runde; es wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

E) Die einzelnen Phasen

Phase 1: Steuern einnehmen

Beginnend beim Startspieler nimmt jeder Spieler soviele Goldstücke (GS) aus der Bank, wie er laut folgenden Regeln bekommt:



- ein GS pro Geländefeld, das man besitzt, plus
- ein GS pro Held, den man besitzt, plus
- die Summe der Kampfwerte aller eigenen Festungen in GS, plus
- die Summe der Werte aller eigenen Einkommensmarken auf der Spielfläche.

So bestimmt man auch das Mindesteinkommen, um eine Zitadelle bauen zu dürfen. Steuern einnehmen ist Pflicht. (► Abschnitt 5)

Phase 2: Helden anwerben

Beginnend beim Startspieler darf jeder Spieler versuchen, einen Helden anzuwerben. Dazu muß man mit zwei Würfeln den doppelten Kampfwert des ausgesuchten Helden erreichen oder übertreffen. Mit GS kann man die Erfolgsschancen vor und nach dem Würfeln verbessern:

- je 5 GS vor dem Würfeln: +1 auf den Wurf
- je 10 GS nach dem Würfeln: +2 auf den Wurf

Eigene Helden dürfen vor dem Anwerben ausgemustert werden — Helden generell umdrehten beim Ablegen. In der Schlacht verlorene Helden können beim Ablegen umgedreht werden. Helden anwerben ist freiwillig. (► Abschnitt 6)

Phase 3: Dinge anwerben

Beginnend beim Startspieler darf jeder Spieler neue Dinge anwerben. Hierzu legt man zuerst die Anzahl der kostenfreien, bezahlten und zu tauschenden Dinge fest:

- pro auferundet zwei kontrollierten Landfeldern ein Ding, plus
- für je 5 GS, die man abgibt, ein Ding (max. 25 GS), plus
- für je zwei abgegebene Dinge vom Sichtschirm ein Ding.

Die Dinge, die man loswerden möchte, legt man offen vor sich hin, zieht dann alle Spielmarken aus dem Dingbeutel, die man bekommen würde und legt zuletzt die abgegebenen Dinge in den Beutel zurück. Dinge anwerben ist freiwillig. (► Abschnitt 7)

Angeworbene Dinge und Dinge hinter dem Sichtschirm sollten sofort verdeckt plaziert werden.

Phase 4: Ereignisse ausspielen

Beginnend beim Startspieler darf jeder Spieler eine Ereignismarke ausspielen. Wie sich das jeweils gespielte Ereignis auswirkt, kann man auf der entsprechenden Übersichtstafel nachlesen.

Phase 5: Heerhaufen bewegen

Beginnend beim Startspieler darf jeder Spieler alle seine Wesen und Helden bewegen. Festungen, Einkommensmarken und Wappensymbole, welche keine Heerhaufen markieren, bewegen sich nie.

Jedes Wesen oder jeder Held kann sich bis zu vier Felder weit bewegen. Sumpf-, Gebirgs-, Wäld- und Dschungelfelder zählen dabei wie zwei Felder. Sie können sich dabei einzeln oder in Haufen bewegen und im Rahmen ihrer Bewegungsweite beliebig oft trennen oder zusammentreffen. Heerhaufen müssen stehenbleiben, wenn

- sie auf ein bisher unerkanntes Feld ziehen,
- sie auf ein Feld mit gegnerischem Heerhaufen ziehen,
- ein gegnerischer Heerhaufen auf das eigene Feld zieht.

Geländefelder mit Heerhaufen, die auf unerkannten Feldern stehenbleiben, oder mit anderen Heerhaufen in einem Feld zusammentreffen, sollten immer sofort mit einer runden Schlachtmärkte markiert werden. (► Abschnitt 9)

Phase 6: Schlachten austragen

Jeder Spieler führt der Reihe nach entweder eine Erkundung — mit eventuell anschließender Schlacht — durch, oder beginnt gleich eine Schlacht. Hat der Spieler die Wahl zwischen mehreren Schlachten, entscheidet er welche er zuerst ausführt.

Wurde ein Heerhaufen auf ein leeres Feld gezogen, wird mit einem Würfel ermittelt, wieviele Dinge aus dem Dingbeutel dieses Feld verteidigen. Bei einer gewürfelten 2 bis 5 werden entsprechend viele Marken gezogen; bei einer 1 oder 6 gibt es keine Verteidiger auf diesem Feld und es gehört sofort dem Angreifer (Wappensymbole plazieren!). Gezogene Ereignisse kommen sofort in den Dingbeutel.

Gezogene Schatz- und Magiemarken verbleiben auf dem Feld. Neutrale Verteidiger können bestochen werden, ohne gegen sie kämpfen zu müssen (► 10.2). Verbleiben Verteidiger auf dem Feld, kommt es sofort zur Schlacht.

Wurde ein Heerhaufen auf ein Feld mit gegnerischem Heerhaufen gezogen oder zieht ein gegnerischer Heerhaufen auf das eigene Feld, wird sofort eine Schlacht ausgetragen.

Wurden alle Schlachten nach untenstehenden Kampfregeln ausgetragen, beginnt Phase 7.

Phase 7: Festungen errichten

Beginnend beim Startspieler darf jeder Spieler beliebig viele neue Festungen bauen oder bestehende Festungen erweitern. Für jeweils 5 GS baut man einen Turm in ein eigenes Feld oder baut eine bestehende Festung zur nächsthöheren Stufe aus: Turm zu Kastell, Kastell zu Burg, Burg zu Zitadelle. Eine Zitadelle darf man nur errichten, wenn man das erforderliche Mindesteinkommen erreicht (20 GS bei vier, 15 GS bei zwei oder drei Spielern) und noch keine Zitadelle gebaut hat.

Phase 8: Besondere Fähigkeiten einsetzen

Die beiden Helden Meisterdieb und Oberassassinen dürfen in dieser Phase — und nur in dieser Phase — ihre Besonderen Fähigkeiten ausführen. Alle anderen Helden setzen ihre Fähigkeiten bei angemessener Gelegenheit ein (► Übersichtstafel Helden).

Phase 9: Startspieler wechseln

Der Spieler links vom jetzigen Startspieler wird neuer Startspieler für die neue Spielrunde. Die Startspieler-Marke wird einfach nach links weitergegeben.

F) Spezielle Regeln

Spielmarkenlimit hinter dem Sichtschirm

Ein Spieler darf nie mehr als 10 Dingemarken hinter dem Sichtschirm verbergen. Falls ein anderer Spieler vermutet, daß man mehr als 10 Marken verbirgt, muß der Sichtschirm weggenommen werden (Spielmarken umdrehen!) und über-

zählige Marken werden zufällig in den Dingbeutel getan. (► 14.1)

Wenn der Dingbeutel leer ist

Sobald die letzte Spielmarke aus dem Dingbeutel gezogen wurde, tritt eine Sonderregel in Kraft. Ab jetzt werden ausgespielte Schatz-, Magie- und Ereignismarken nicht wieder in den Dingbeutel zurückgelegt, sondern sie scheiden aus dem Spiel aus (Schachteleinsatz). (► 14.2)

Trugwesen

Alle Wesen, die nicht durch eine eigene Geländeart oder einen Geländelord unterstützt werden, heißen Trugwesen. Trugwesen bleiben solange im Spiel, bis sie im Kampf aufgedeckt werden und von anderen Spielern als Trugwesen angespielt wird. Trugwesen werden dann sofort in den Dingbeutel zurückgelegt. (► 7.5)

Kampfregeln

Zu Beginn einer Schlacht legt man die beteiligten Heerhaufen neben die Spielfläche und läßt die Wappensymbole und die Schlachtmärkte im umkämpften Feld. Die Schlachten unterteilen sich in Kampfrunden, die wiederum in Kampfschritte eingeteilt werden.

Eine Kampfrunde:

- 1) Magie: Jeder würfelt für jedes Magiewesen mit einem Würfel. Danach werden die Treffer zugetelt.
- 2) Fernkampf: Jeder würfelt für jedes Fernkampfwesen mit einem Würfel. Danach werden die Treffer zugetelt.
- 3) Nahkampf: Jeder würfelt für jedes andere Wesen mit einem Würfel. Danach werden die Treffer zugetelt.
- 4) Rückzug: Zuerst der Angreifer und danach der Verteidiger haben die Möglichkeit sich mit ihren restlichen Wesen zurückzuziehen. Wenn dies keiner tut, beginnt eine neue Kampfrunde mit Schritt 1.

Ein Wesen erzielt einen Treffer, wenn es unter oder gleich seinem Kampfwert würfelt; z.B. ein Wesen mit Kampfwert 4 trifft bei einer 1, 2, 3 und 4. Erst wenn für alle Wesen in diesem Kampfschritt gewürfelt wurde, werden die Treffer zugetelt. Das bedeutet, daß der Gegner für jeden Treffer ein Wesen nach seiner Wahl zurück in den Dingbeutel legen muß. Festungen und Dörfer und Städte können sowiel Treffer zugetelt bekommen, wie ihr Kampfwert besagt.

Ist eine Schlacht beendet, muß für jede Festung, Dorf, Stadt und Einkommensmarke gewürfelt werden, ob sie die Schlacht überstanden hat. (► Abschnitt 11)

G) Spielende

Eine Partie *King & Things* endet, sobald ein Spieler eine Zitadelle erbaut/erobert hat und sie eine Spielrunde lang halten kann. Wenn zwei oder mehr Zitadelen auf dem Spielbrett sind, muß eine zweite Zitadelle erobert werden. Das Spiel endet dann aber in der gleichen Spielrunde.



KINGS & THINGS* EINSTIEGSSPIEL



Spielaufbau für ein Einstiegsspiel in *Kings & Things*>:

Baronen gründen im Einstiegsspiel:

- Die obenstehenden Symbole geben die Startfelder an.
- Zu Vier wird auf der großen Spielfläche gespielt und die Wappenmarken symbolisieren die Startfelder der jeweiligen Spieler.
- Zu Dritt wird auf der dunkel umrandeten kleineren Spielfläche gespielt. Hierbei gelten entweder die mit D oder mit E gekennzeichneten Felder als Startfelder.

- Zu Zweit wird ebenfalls auf der kleineren Spielfläche gespielt. Es gelten entweder die mit A, mit B oder mit C markierten Felder als Startfelder.
- Jeder Spieler sucht sich noch ein zweites und drittes Startfeld aus, die benachbart zu den schon gewählten sein müssen. Jedes Startfeld wird mit einer Wappenmarke markiert.
- Jeder plaziert noch einen Turm (Festung) auf eines der drei Startfelder.

Einleitung in das erste Spiel *Kings & Things*:

- I. Zuerst müssen die Geländefelder, Spielmarken, Sichtschirme und Übersichtstafeln aus den Stanzbögen gelöst werden.
- II. Die Spielfläche wird nach der nebenstehenden Abbildung aufgebaut. Im Zweि- oder Drei-Personen-Spiel benötigt man den äußeren Ring nicht.
- III. Ein Spieler liest die Kurzregeln vor. Die anderen Spieler führen Schritt für Schritt die Anweisungen — insbesondere den Aufbau — durch. Das Gründen der Baronien wird aufgrund des Textes unterhalb nebenstehender Abbildung ausgeführt.
- IV. Jeweils beim Startspieler beginnend wird eine Spielrunde für Phase durchgeführt:
 1. **Steuern einnehmen:** Jeder nimmt soviele Goldstücke aus der Bank wie sein Einkommen beträgt.
 2. **Held anwerben/plazieren:** Jeder versucht einen Helden anzuwerben. Angeworbene Helden müssen sofort offen plaziert werden.
 3. **Dinge anwerben/plazieren:** Jeder wirbt soviele Dinge an, wie er kaufen und tauschen möchte. Erworbene und hinter dem Sichtschirm befindliche Dinge können jetzt plaziert werden.
 4. **Ergebnisse ausspielen:** Jeder darf, wenn er kann und will, ein Ereignis (Spielmarke) ausspielen.
 5. **Heerhaufen bewegen:** Jeder bewegt alle oder soviele Heerhaufen wie er möchte. Auf feindlichen oder unerkannten Geländefeldern müssen Heerhaufen stehenbleiben.
 6. **Erkunden/Schlachten austragen:** Jeder führt der Reihe nach entweder eine Erkundung mit anschließender Schlacht oder sofort eine Schlacht aus. Wenn ein Spieler keine Schlacht mehr austragen muss, wird er einfach übersprungen. Diese Phase dauert solange, bis alle Schlachten ausgetragen wurden.
 7. **Festungen bauen:** Jeder baut eine oder mehrere Festungen oder erweitert sie (ab Spielrunde 2).
 8. **Besondere Fähigkeiten ausführen:** Die beiden Helden Oberassassinin und Meisterdieb können — soweit sie von den Spielern angeworben wurden — jetzt ihre Besonderen Fähigkeiten einsetzen.
 9. **Spielrundenfolge ändern:** Die Startspieler-Marke wird nach links weitergegeben. Jetzt würde mit Phase 1 beginnend eine neue Spielrunde starten.

Und nicht vergessen! Ziel ist es, eine Zitadelle zu bauen. Und dies kann man erst, wenn man 20 GS Mindesteinkommen hat. Zu Zweit oder Dritt benötigt man nur 15 GS.