

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 mannigfaltigen 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 mannigfaltigen Länder Kadabs ausweiten, dein Einkommen erhöhen, welche Wesen sich deiner Sache auch immer anschließen mögen, Heerhaufenn aufstellen, mächtige Helden anwerben, um diese Heere anzuführen, sowie Türme, Kastelle, Burgen und schlußendlich eine Zitadelle bauen, um deinen Machtanspruch zu besiegeln. 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**



PEGASUS
PRESS

DIE ORDNUNG DER DINGE

AUSFÜHRLICHE SPIELREGEL

1. Materialbeschreibung	3
1.1 Die Geländefelder	3
1.2 Die Spielmarken	3
1.4 Der Sichtschild	4
1.5 Die Übersichtstafeln	4
1.6 Der Stoffbeutel (Dingebeutel)	4
1.7 Die Würfel	4
2. Spielziel	4
2.1 Wie man eine Zitadelle baut	4
2.2 Wie man mit einer Zitadelle gewinnt	4
3. Spielaufbau	4
3.1 Das Vier-Personen-Standardspiel	4
3.2 Das Zwei- oder Drei-Personen-Spiel	5
4. Spielablauf	5
4.1 Der erste Spieler	5
4.2 Der Spielrundenablauf	5
5. Steuern einnehmen	6
5.1 Die Höhe der Steuern	6
6. Helden anwerben	6
6.1 Wie man Helden anwirbt	6
6.2 Würfergebnisse mit Gold aufbessern	6
6.3 Besondere Fähigkeiten der Helden	6
6.4 Helden ausmustern	6
6.5 Wenn ein Held flieht	6
6.6 Wie man Helden plazierte	6
7. Dinge anwerben	6
7.1 Kostenfreie Dinge	7
7.2 Bezahlte Dinge	7
7.3 Dinge tauschen	7
7.4 Wie man Dinge plazierte	7
7.5 Trugwesen	7
7.6 Dinge vom Spielbrett nehmen	8
8. Ereignisse ausspielen	8
9. Heerhaufen bewegen	8
9.1 Bewegungsweite	8
9.2 Bewegungseinschränkungen	8
9.3 Flugwesen	8
9.4 Bewegungen auf feindliches oder unerkanntes Gelände	9
10. Erkundung	9
10.1 Die Verteidigerzahl auswürfeln	9
10.2 Bestechung	9

10.3 Kampf gegen die Verteidiger	9
10.4 Neue Verteidiger	9
10.5 Um das Erkundungsrecht kämpfen	9

11. Schlachten austragen	10
11.1 Die Kampfphase	10
11.2 Das Spielersegment	10
11.3 Kampfrunden	10
11.4 Treffer erwürfeln	10
11.5 Treffer zuweisen	10
11.6 Rückzug	11
11.7 Nach dem Kampf	11
11.8 Kämpfe mit mehreren Beteiligten	11
12. Festungen errichten	11
12.1 Festungen bauen	12
12.2 Festungen und Einkommen	12
12.3 Festungen im Kampf	12
12.4 Festungen und Treffer	12
13. Besondere Fähigkeiten der Helden	12
14. Spezielle Regeln	12
14.1 Spielmarkenlimit hinter dem Sichtschild	12
14.2 Wenn der Dingebeutel leer ist	12
14.3 Bei nur zwei oder drei Spielern	12
• Varianten	12
Alternative Siegbedingungen	12
• Anhänge:	
Besondere Fähigkeiten der Helden	13
Auswirkungen der Ereignismarken	14
Auswirkungen der Magiemarken	15
• Chronik des Landes Kadab	17

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, als 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 Trampler

und Lydia Estes; **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 Finkernagel; **Spielvarianten:**

Marcus Kuhn, Dr. Volker Schneider. **Danke an die Testspieler & Helfer:** Karsten Esser, Dennis Finkernagel, Christian Hanisch, Maik Krüger sowie alle Testspieler von den Spielertagen in ESSEN 97; **Druck:** 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

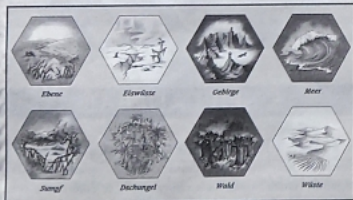
1. MATERIALBESCHREIBUNG

Spiel-Inhalt:

- 48 Geländefelder; aus ihnen entsteht die Spielfläche
- 363 quadratische Spielmarken; diese stellen Helden, Wesen, Festungen, Einkommensmarken, Goldstücke, und Wappenmarken dar
- 24 runde Schlacht-Marken; mit ihnen markiert man die umkämpften Felder
- 4 Sichtschrime; 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 Schlächen aus und entscheidet über den Ausgang von Ereignissen
- 1 Dingebeutel; 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 herberkamen, um sich hier niederzulassen und in der Sonne zu aalen. 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 gegenätzlich 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, starren 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, die

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

1.2 Die Spielmarken

Geschichtliche Anmerkung: Die Lebewesen in Kadab (und sogar viele unbelebte Gegenstände) sind seit dem Großen Bums in der Yazilik-Universität alle mit zumindest rudimentärer Intelligenz gesegnet. Als die aus jenen heiligen Hallen freigesetzte 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 rechtlosen Dingen mit dem »Codex der Gesetze und Dinge« sogar volle Bürgerrechte zugesprochen (noch damals im Jahre 248, bevor das Imperium endgültig zusammenbrach). Deshalb dürfen heutzutage Goblins, Dinosaurier, Flughechböhrchen, 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 dir zu 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 Dingebeutel 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 Dingebeutel oder hinter den Sichtschrin kommen. Dabei handelt es sich um die Wappenmarken, Festungen (Turm, Kastell, Burg, Zitadelle), Schlachtmarken, Helden, die Schwarze Wolke-Markie und die Goldmarken.

1.2.1 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 (M), sind Fernkämpfer (F) oder können in den Sturmangriff (S) übergehen.

Die Wesen befinden sich entweder auf dem Spielbrett oder als Nachschub hinter dem Sichtschrin. Im Kampf verlorengegangene Wesen kommen in den Dingebeutel zurück.

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

Sichtschrin, bis du sie ausspielt. 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 Dingebeutel zurück.



1.2.3 Schatzmarken: Die pinkfarbenen Schatzmarken 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 Sichtschrin und spiele sie aus, wenn du zusätzliche Goldstücke brauchst. Schatzmarken sind nützlich, weil sie deinen wahren Reichtum verschleiern 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.

1.2.4 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 Sichtschrin. Einmal gespielt, wandern auch sie in den Dingebeutel zurück.



Geschichtliche Anmerkung: Die Magie wurde im weit entlegenen Land Irlax erfunden und vom berühmten Magier Yazilik von dort nach Kadab gebracht. Er errichtete eine große Schule der Zauberkünste und benannte sie Yazilik-Universität (Zauberer sind ja bekannt für ihre aufgeblähten Eigenliebe). Als die Universität vereblich zerstört wurde (Die fanatischen Mitglieder der an Macht verlierenden Priesterschaft von Salugi richteten unbeabsichtigt ein mächtiges Tempelartefakt auf die Schule und brüllten vereblich: »Zerstört die abwechselnden Zauberei!«, veränderte das nicht nur die Landschaft Kadabs unwiderruflich. Auch viele geheimnisvolle und wundersame magische Gegenstände wurden über das ganze Imperium verstreut. Der Landallde, der eines dieser mächtigen Kleinode findet und vorschriftsmäßig einsetzt, könnte womöglich derjenige sein, der das zerstörte Königreich endlich wiedervereinigt. Andererseits, vielleicht auch nicht.

1.2.5 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 Gelände ausgestellt 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 Wappenanzahl für jeden ausreichend sein.



1.27 Festungen: Festungen sind alle Türme, Kastele, Burgen und Zitadellen. 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 zusammenstreffen 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 aus dem Spielbrett und verstecken sich hinter dem Sichtschild. Die Helden haben wie die Wesen Kampfwerte. Die meisten von ihnen haben sogar besondere Fähigkeiten (► Anhang: Besondere Fähigkeiten der Helden).



1.30 Schwarze Wolke-Märke: Diese Märke 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 Sichtschild oder auf das Spielbrett gelegt.



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



1.4 Der Sichtschild

Der Sichtschild dient zum Aufbewahren aller Spielmarken, die du gegenwärtig nicht benutzt, und verbirgt sie gleichzeitig vor den neugierigen Blicken deiner Mitspieler. Hinter ihm darfst du Schätze, Ereignisse, Magiemärken, Einkommensmarken und Wesen legen. Helden, Goldmarken und Festungen hingegen 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 Magiemärken.

1.6 Der Stoffbeutel (Dingebeutel)

In den Dingebeutel gehören alle Spielmarken mit dem Oberbegriff Dinge, die du während des Spiels immer wieder herausholt 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 wiederzuerneuern. Wer auch immer seine Herrschaftsbefähigung nachweisen kann, darf sich der unsterblichen Dankbarkeit aller Mörderringe und mordierenden Wichtelmännchen gewiss sein und wird zum neuen König von Kadab gekrönt. Hierzu genügt der Beweis, daß du die recht eindrucksvollen, als Zitadellen 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 baust 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 1.31).



2.11 Du darfst keine Zitadelle mehr bauen, wenn du bereits eine besitzt, egal ob du sie von einem Mitspieler erobert 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 gegnerische 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

Zitadellen sind riesig. Zitadellen sind eindrucksvoll. Zitadellen sind es, die einem Landadligen ermöglichen, sich über seine Lehnstrangen 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 eine 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 Zitadellen auf dem Spielbrett stehen, können die Spieler nur noch durch Eroberung gewinnen. Das heißt, daß du nun zwei Zitadellen brauchst, um zu gewinnen. Sobald ein Spieler eine zweite Zitadelle erobert 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 erobert, 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 losmarschieren kannst, um das zersplitterte Königreich Kadab wiederzuerneuern 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 aufreiben 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 Dingebeutel: Aus dem Dingebeutel fischst du zufällige Spielmarken — Dinge genannt — heraus. Schüttet sämtliche Dingemarken in den Stoffbeutel. Mischst 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) schüttele 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 Kadabs Landschaft in dieser Woche anstellt. Legt vier der acht Meerfelder beiseite. Mischst dann alle Land- und die vier restlichen Meerfelder in einem gemeinsamen Stapel verdeckt durch. Legt anschließend das Spielbrett wie auf untenstehendem Schaubild gezeigt spiralförmig von innen nach außen mit der Bildseite nach oben aus.



3.15 Startfelder: Wie auf der vorherigen Abbildung gezeigt (*), gibt es vier mögliche Stellen, von denen aus du deine Baronie 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-Markte). Die anderen Spieler suchen sich nun auch ein Startfeld 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 anzuzeigen, 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 *muß* 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 Dingebeutel — verdeckt und zufällig ohne hineinzuschauen! In Spielreihenfolge darf anschließend jeder Landadlige einen Teil oder alle seine Dinge auf das Spielbrett 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 Geländarte 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 hinlegen; falls nicht, dann darfst du in **Elefantenfriedhof** überhaupt nicht auf das Spielbrett legen.

- Zu den **Wesenmarken** gehören Mörderwaschbären, Eiswürmer und verschiedenes andere Getier, das Kadab bevölkert. Du darfst keine 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 häufe sie in ordentlichen kleinen Stapeln auf deine gewählten Felder.

- **Magische Gegenstände und Schütze** (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 Dingebeutel 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 den Sichtschirm gelegt.

3.19 Unbenutzte Felder mischen: Mischst 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 Spielbrett 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 tut es der 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.

4.2.1 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.

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

4.2.3 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 wechseln: 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 schmutzige Dinge, die es zu besitzen lohnt. Sie lassen sich dazu ausgeben, um Helden zu bekommen, Dinge anzukufen, Festungen zu bauen und bei Erkundungen Verteidiger zu besetzen. Du erhältst diesen wundervoll glänzenden Tand zum einen in jeder Einkommensphase. Aber du kannst Goldstücke auch bekommen, indem du aus dem Dingebeutel gezogene oder bei Erkundungen erbeutete Schatztruhen ausspielst.

5.1 Die Höhe der Steuern

In jeder Spielrunde erhältst du in der Steuern einnehmen-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 Landgäuläfelder	=	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 anwirbt

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

Suche 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 umdrehen, 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 wie 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 Würfergebnisse mit Gold aufbessern

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

- Für je 5 vor dem Würfeln ausgegebene Goldstücke darfst du dein Würfergebnis um 1 erhöhen.
- Für je 10 nach dem Würfeln ausgegebene Goldstücke darfst du dein Würfergebnis 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, um dein Würfergebnis dadurch um 2 zu erhöhen. Die Würfel fallen und ergeben zusammen eine 7. Für das ausgegebene Gold zählst du 2

hinzü, 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 Würfergebnis 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 darfst du 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 Heldenmarken deshalb einfach um, wenn du sie neben die Bank zurücklegst.

6.5 Wenn ein Held flieht

Scheidet 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 entsprechende Spielmarke aber umdrehen, bevor er sie ablegt, was allen einen neuen Helden zur Verfügung stellt.

6.6 Wie man Helden plziert

Sobald du einen Helden anwirbst, mußt du ihn auf ein Landfeld legen, das dir gehört. Helden darfst du nie hinter deinen Sichtschirm legen und du mußt sie stets aufgedeckt ausspielen (mit der derzeit 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 Dingebeutel ziehst. Es gibt drei Möglichkeiten, neue Wesen zu erhalten: kostenfreie Dinge, bezahlte Dinge und Tauschdinge.

Anmerkung: In dieser Phase kommen gleich drei Anwerbethoden 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 auferundet 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 Dingebeutel.

7.2 Bezahlte Dinge

Zur gleichen Zeit darfst du Goldstücke an die Bank zahlen, um Soldner 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 unbenutzte eigene Spielmarken von deinem Sichtschirm gegen neue Dinge umtauschen. Für je zwei in den Dingebeutel zurückgelegte Spielmarken darfst du eine neue Spielmarke ziehen.

- Zeige deinen Mitspielern zuerst offen alle Spielmarken, die du eintauschen möchtest. Ziehe dann die volle Anzahl Dinge, die du in dieser Phase nehmen darfst, aus dem Stoffbeutel. Erst danach legst du die eingetauschten Spielmarken in den Dingebeutel zurück.
- Du darfst jedes beliebige unbenutzte 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 Spielaufbau — 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 Dingmarken eintauschen darfst, die Dinge anwerben-Phase.

7.4 Wie man Dinge plaziert

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

7.4.2 Städte und Dörfer: Deine Stadt- und Dorf-Einkommensmarken darfst du mit der Vorderseite (die mit dem Klammerwert 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.

7.4.3 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 Geländearbeitung 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.



7.4.4 Wesen: Jedes Wesen im Lande Kadab hat bestimmte Grundbedürfnisse — besondere Nahrung, Briefe von Zuhause, das Bewußtsein, daß 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.

Deine 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 Namensteil. 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 Sumpfflord hast, dann versorgt er alle Sumpfwesen in seinem Geländefeld — nicht aber woanders stehende Sumpfwesen.

7.5 Trugwesen

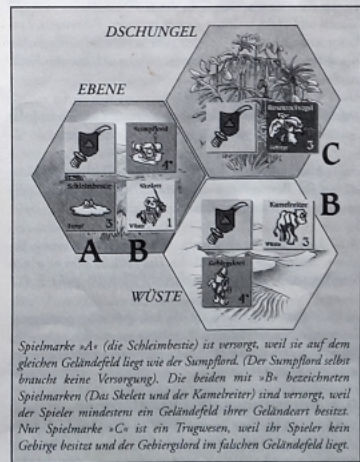
Trugwesen (jene Wesen, die nicht durch ein Feld ihrer Geländeart oder den entsprechenden Geländelord versorgt werden), können sich bewegen, Gelände erkunden, einen Kampf eröffnen und so weiter, genau wie versorgte Wesen. Ein Trugwesen bleibt solange im Spiel bis seine Bildseite nach oben gedreht wird (Das geschieht während eines Kampfes). Im gleichen Augenblick darf jeder beliebige, entsprechend aufmerksamkeitsreiche Mitspieler verlangen, daß diese Spielmarke in den Dingebeutel 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 noch 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 dazugewinnst (oder den richtigen Geländelord), dann ist es kein Trugwesen mehr, es wird jetzt regelgerecht versorgt. Umgekehrt können bislang versorgte Wesen zu Trugwesen werden, wenn du ein Geländefeld oder einen Geländelord verlierst.

Beispiel: Ein Spielmarkenstapel deiner Armee besteht aus Derwischen, 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 erobert, 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.



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 man 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 Dingebeutel 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 ein Ereignis ausspielen, weil du eines hast.

Beim Ausspielen 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 Wappenmarken (außer diejenigen, die deine Armeeapfel 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 Bewegungsränge dürfen nirgends mehr als 10 deiner Wesen auf demselben Feld stehen. Wappenmarken, Einkommensmarken und Festungen zählen für diese Höchstgrenze *nicht* mit. Helden allerdings doch.

- Trotz dieser Einschränkung können sich in einem Feld durchaus auch mehr als 10 Wesen aufhalten. Denn die Obergrenze bezieht sich nur auf 10 *befreundete* 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 Zitatellen entfällt die Höchstgrenze zudem völlig. Eine Zitatelle darfst du mit einer beliebigen 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 (in anderen Spielern gelten alle als deine Feinde), sind sie dort *festgenagelt* und dürfen das Feld nicht verlassen. Außerdem müssen deine Wesen ihre 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 Dinge höchstens erwürfeln 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 weigert (oder es nicht kann), darfst 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 irgendein anderer Spielstein oder Heerhaufen bewegen darf.

9.25 Endet die Bewegung der Spielmarken in einem unerkundeten oder feindlichen Feld, muß zur Übersicht eine Schlachtmärke 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 beenden, scheiden diese Spielmarken aus und werden unverzüglich in den Dingebeutel zurückgelegt. (Ausnahme: siehe Beschreibung der Magiemarken *Ballon* und im Anhang).

9.3 Flugwesen

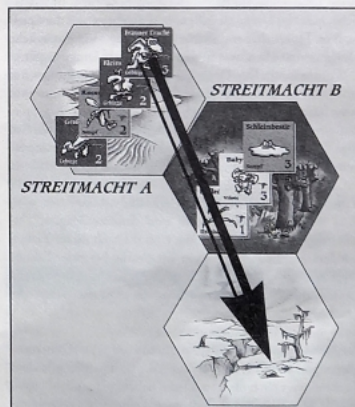
Nicht alle Wesen in Kings & Things sind landgebunden. Während das Herumstolpern am staubigen Boden eine geeignete Fortbewegungsmethode für Walvräser, Elfen und den Meisterschützen sein mag, halten sich Vampirfledermäuse, Wichtelmänner und Ghaog II lieber in der Luft auf.*

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 ziehst oder ihn davon wegbewegen möchtest, in dem verdeckte feindliche Spielmarken oder aufgedeckte feindliche Spielmarken mit Kampfwerten liegen, dürfen diese Flugwesen in diesem Stapel ihre Bewegung fortsetzen — *vorangesetzt, auf dem Feld liegen keinerlei feindliche Flugwesen.*

- Du mußt alle Flugwesen aufdecken, die du weiterbewegen möchtest (bei dieser Gelegenheit entlarvte 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 befreundeter 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 betritt das Geländefeld von Spieler B. A enthüllt seine vier Flieger (deckt sie auf) und erklärt, daß er seinen Bewegungszug fortsetzen möchte. B entsetzt sich, seine beiden eigenen Flugwesen aufzudecken (er hätte auch nur eines oder gar keines zeigen können). Deshalb müßen 2 von A's Flugwesen im Waldgeländefeld bleiben. Aber die anderen zwei dürfen auf das Eiswüstenfeld weiterziehen.

9.4 Bewegungen auf feindliches oder unerkanntes Gelände

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

9.4.1 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).

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

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

10. ERKUNDUNG

Wer weiß, welche schrecklichen Monster in der Wildnis von Kadab lauern? Oder welche Schätze auf ihre Entdeckung harren? Welche magischen Gegenstände sich aufstören lassen? Es gibt nur einen Weg, die Antworten auf diese bedeutungsschwangeren Fragen zu finden. Schick deine Heerhaufen auf Erkundungsreise!

Sobald einer deiner Heerhaufen ein herrenloses Feld betritt, 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 kampfflos erobern kannst, aber ebenso gut könntest du auf Wesen treffen, die du bestechen oder bekämpfen mußt.

10.1 Die Verteidigerzahl auswürfeln

10.1.1 Um ein Feld zu erkunden, wirfst du einen Würfel. Zeigt er eine 1 oder 6 an, dann ist das Feld unverteidigt, und du erobert es kampfflos. Lege eine deiner Wappenmarken (beispielsweise den oben auf deinem Stapel) in das Feld, um anzuzeigen, 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.

10.1.2 Wenn du etwas anderes als eine 1 oder 6 würfelst, dann wird das von dir erkundete Feld verteidigt. Der Spieler zu deiner Rechten zieht eine deinem Würfergebnis entsprechende Anzahl Spielmarken aus dem Dingebeutel und legt sie in das Feld. Im nun bevorstehenden Kampf führt er diese Verteidigungswesen dann auch an. Verteidigungswesen brauchen keine Versorgung: Sumpfwesen könnten daher durch-

- Eine vom Spieler zu deiner Rechten möglicherweise gezogene Einkommensmarke wird wieder in den Dingebeutel 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 Dingebeutel 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 Dingebeutel zurückgelegt.

Beispiel: Du hast deinen Erzkriker, Troll, Medizinmann und die Elchherde auf ein unerkanntes Sumpffeld bewegt. Du würfelst eine fünf, und der Spieler zu deiner Rechten (der als Verteidiger einspringen wird) zieht daher genau fünf Dinge aus dem Stoffbeutel. Er erwischt einmal die Einkommensmarke Ölfeld, eine Diamanten-Schatzmarke, das Zauberschwert, einen Weißen Drachen und einen Riesenaffen. Das Ölfeld ist nicht für den Sumpf geeignet und wird deshalb unverzüglich in den Stoffbeutel zurückgelegt. Der Verteidiger beschließt, daß der Riesenaffe das Zauberschwert benutzt. Als nächstes darfst du versuchen, die Verteidiger zu bestechen (► Abschnitt 10.2), oder du gehst gleich zum Kampf über.

10.2 Bestechung

Du darfst Verteidiger bestechen.

10.2.1 Du darfst verteidigende Wesen, Städte oder Dörfer bestechen, indem du ihren Kampfwert in Goldstückchen an die Bank bezahlst. Bestochene Wesen kehren kampfflos wieder in den Dingebeutel 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.

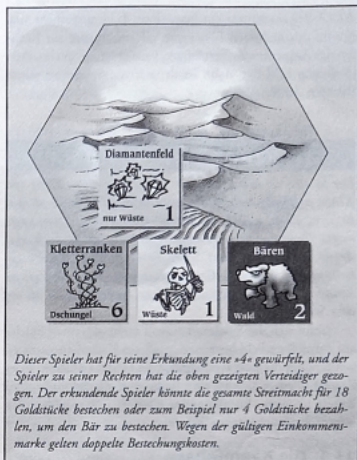
Wichtig: Wie die Verteidiger Schätze, magische Gegenstände und/oder Einkommensmarken besitzen, dann **verdoppeln** sich die Bestechungskosten aller Spielmarken in dieser Streitmacht.

10.2.2 Wenn du sämtliche Wesen, Städte und Dörfer im Feld bestichst, 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.

Wenn du dich aus diesem Kampf zurückziehst, bleiben die überlebenden Verteidiger aufgedeckt im Feld liegen, bereit den nächsten Landalligen 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.



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 unerkannt. 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 Mörderpapageientauern und Fliegehörnchen hat ein Feld betreten, um es für dein Königreich zu erkunden, und — welch Grauen! — ist dort über die aus Zwergen und Bergbewohnern bestehende Armee des Landalligen D gestolpert! Das stellt dich vor ein Problem. Lies weiter.

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

Wesen ausgeschaltet werden, dann gibt es keine Erkundung. Wenn aber eine Einzelarmee 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 entbrennt, dann gilt derjenige Spieler als Angreifer, der den Kampf *eröffnet*.

10.52 Bei einem um ein herrenloses Feld ausgetroffenen 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 zugeeignet. Dem 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 liegen sich solche Ideale besser beweisen als auf dem Schlachtfeld?*

Wenn sich die Spielmarken von mehr als einem Spieler auf demselben Feld begegnen, muß ein Kampf ausgetragen werden, um die Besitzverhältnisse des Feldes zu klären. Jeder Kampf gliedert sich in eine Reihe von *Kampfrunden* 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 *Spiesersegmente* unterteilt. In Spieserfolgen 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 letzteren 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 unerkannt, 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 dir 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 Kampfrunden

Geschichtliche Anmerkung: Die Wesen und Dinge Kadabs vertreten eine interessante Ansicht über das Leben nach dem Tode. 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 sind 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 Spielbrett 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 besiegten Wesen wandern lediglich in den Dingebeutel und warten darauf, daß man sie in der nächsten Antwortphase 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 vorstoßendes Wesen, das zwei Würfel benutzt. Wenn die für ein bestimmtes Wesen erwürfelte 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 wirfst 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 *gegenwärtige* Stufe. (Zum Beispiel hat eine Stadt, die einen Treffer einstecken mußte, den Kampfwert 1).

11.5 Treffer zuweisen

In jedem Schritt einer Kampfphase würfeln du und dein Gegner *zuerst* sämtliche Trefferwürfel 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 der 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 erlittenen 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 Wertmeister, ➔ Anhang) scheiden schon bei einem einzigen erlittenen 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 erlittene Trefferzahl anzeigt.

Weißer Drachen

Eiswüste 5

Elfenmagier

Wald 2

Dryade

Wald 1

1 Fernkampftreffer

Kopfgänger

Dschungel 2

1 Nahkampftreffer

Einhorn

Wald 4

1 Nahkampftreffer

Stammeskrieger

Ebene 1

1 Nahkampftreffer

Golem

Magie 6

Wolf

Eiswüste 3

1 Fernkampftreffer

Eisbär

Eiswüste 4

1 Fernkampftreffer

Mörderpinguin

Eiswüste 3

1 Magiestreffer

STADT

(2)

1 Nahkampftreffer (neutralisiert)

Spieler A würfelt im Magieschritt der Kampfphase eine 3 und eine 2. Spieler B würfelt eine 4. Spieler A landet also einen Treffer, den Spieler B seiner Stadt zuweist.

Spieler B würfelt im Fernkampfschritt eine 4 und eine 1, wodurch er 1 Treffer erzielt. Spieler A nimmt hierfür das "1-Wesen (die Dryade)" aus dem Spiel.

Im Nahkampfschritt schließlich würfelt Spieler A 4, 4 und 4, landet also 3 Treffer. Spieler B würfelt 2, 2 und 2, erzielt damit nur 2 Treffer (denn der Kampfwert der Stadt hatte sich ja auf 1 verringert). Die Spieler nehmen ihre Verluste vom Brett, und Spieler A tritt den Rückzug an.

11.53 Wenn eine Spielmarke neutralisiert wird, dreht man sie um (Vorderseite nach unten), so daß ihr Aufdruck *neutralisiert* zu sehen ist. Sie wird zwar nicht zerstört, kann aber nicht länger an der Schlacht teilnehmen.

- Festungen, Dörfer und Städte, die weniger Treffer einstecken als ihr Kampfwert beträgt, kämpfen weiter, allerdings mit um die erlittene Trefferzahl vermindertem Kampfwert. Burgen und Zitadellen verlieren ihren Status F und (★) übrigens auch bei erlittenen Treffern nicht.

- Für weitere Einzelheiten über Festungen im Kampf ► Abschnitt 12.

11.6 Rückzug

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

Am Ende jeder Kampfphase 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 weiterzukämpfen, dann hat wiederum der Verteidiger die Möglichkeit zum Rückzug.

Um dich zurückzuziehen, bewegst du deine Spielmarke 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 Kampfesgeschehen beschädigt wurden (und zwar egal, ob sie Treffer einstecken mußten oder ob in der Schlacht überhaupt keine Treffer erzielt wurden). Würfel für jede dieser Spielmarken einmal. Beim Würfergebnis 2 bis 5 ist keinerlei Schaden entstanden. Beim Wurf 1 oder 6 wird die Stadt,

das Dorf oder die Einkommensmarke zerstört (also in den Dingebeutel 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 zerstört.

11.73 Der im Verlauf einer Schlacht von einer Einkommensmarke oder Festung erlittene Kampfwertverlust 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 zur Trefferanzeige benutzten Goldstücke oder Würfel entfernt.

11.74 Unmittelbar nachdem du ein Feld erobert hast, darfst du Spielmarken von deinem Sichtschild 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 Kämpfen mit mehreren Beteiligten begegnen sich die Streitkräfte von zwei oder mehr Spielern auf dem Feld eines weiteren Mitspielers.

11.81 Zu Beginn jeder Kampfphase einer derartigen Schlacht muß jeder Spieler laut ansagen, welchem *einzelnen* Gegenspieler 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 Kampfphase wechseln, aber nicht solange die Runde noch läuft. Wenn du in deinem Magieschritt den Landadligen C bekämpfst, darfst du bis zu deinem nächsten Magieabschnitt auch nur ihn bekämpfen. Erst zu Beginn der nächsten Kampfphase darfst du ein anderes Ziel ansagen. 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 fortsetzen (obwohl das Spottrecht 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 fortgesetzt, bis nur noch ein einziger Spieler mit einem Heerhaufen im Feld übrigbleibt.

12. FESTUNGEN ERRICHTEN

Türme, Kastelle, Burgen und Zitadellen werden mit dem Sammelbegriff *Festungen* bezeichnet. Im Unterschied zu den meisten anderen Spielmarken werden Festungen nicht aus dem Dingebeutel 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 Zitadellen 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 darfst du 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. • Türme und Kastelle haben die Kampfwerte 1 beziehungsweise 2. Burgen besitzen einen Fernkampfwert von 3 (beachte das A auf ihren Spielmarken); Zitadellen haben einen Magiewert von 4. Auch wenn eine Burg oder Zitadelle Treffer erleidet, greift sie weiterhin als Fernkämpfer 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 Kampfwerte 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. BESONDERE 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 Sichtschild

Dein Sichtschild 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 Sichtschild liegen. Diese Höchstgrenze gilt ständig.

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

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

14.2 Wenn der Dingebeutel leer ist

Sobald die letzte Spielmarke aus dem Dingebeutel gezogen wurde, tritt die Sonderregel »Wahrhaftig zusammen!« in Kraft. Von diesem Zeitpunkt an werden magische Gegenstände, Schätze und Zufallsereignisse 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 Dingebeutel verbliebene Anzahl Spielmarken nicht nachzahlen, 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 dadurch kleineren Spielbrettes 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.



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 runtergestoßen werden und ist anfällig für das Ereignis Geländekatastrophe. Bei dieser Version wird empfohlen, daß man die Zitadellen — man benötigt zwei kontrollierte Zitadellen — 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. Landeroberrung: 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: BESONDERE FÄHIGKEITEN DER HELDEN

Baron Münchhausen

Geschichtliche Anmerkung: Der Baron ist ein Meister des Belagerungskrieges. Er ist besonders berühmt für seinen brillante Eroberung der unzerstörbaren Zitadelle der Ewighaltenden 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 irgendeine Kampfrunde ausgefochten wird. Zitadellen sind davon nicht betroffen.

Geländelords

Der Gebirgslord, Dschungellord, Ebenenlord, Eiswüstenlord, Sumpflord, Wüstenlord und der Wüstenlord besitzen alle die gleiche Fähigkeit: Sie tragen ein kleines Stüchchen 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 der Baronei stehen, während ein Geländefeld das sehr wohl täte.

Wichtig: Die Geländelords hassen einander. Du darfst daher nie mehr als einen Geländelord zur Zeit besitzen. Wenn man dich dabei ertappt, 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 Abenteuerer selten 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 Spielmarkenstapel 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 ihm 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 Helden) in der Feindarmee auswählen und einen Würfel werfen. Wenn dein Würfel 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 überlaufene 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 Würfergebnis des anderen Spielers dein eigenes übertrifft, ist dein Diebstahlversuch gescheitert. Spiel normal weiter.
- Wenn ihr beide die gleiche Zahl erwürfelt, dann würfelt noch mal. Würfelst du diesmal gleich hoch oder höher als dein Gegner, dann passiert nichts weiter. Überwürfelt dein Gegenspieler aber deinen Würfel, dann wurde der Meisterdieb auf frischer Tat ertappt und muß deine Armee in Schmach verlassen. Lege seine Spielmarke zum Vorrat der herrenlosen Helden zurück (► 6.4).
- Würfelst du höher als dein Gegner, dann darfst du nach Wahl entweder zufällig eine Spielmarke hinter dem Sichtschirm deines Gegners stehen oder ihm sämtliche Goldstücke abnehmen.

Meisterschütze

Geschichtliche Anmerkung: Der Meisterschütze schloß einmal ein Weizenkorn vom Kopf eines fliegenden Eichbörnchens, behauptet die Legende. Er hat allerdings nie ein zweites Eichbörnchen 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 mußst du vor dem Auswürfen 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 triffst, dann darfst du entscheiden, welche feindliche Spielmarke ausscheidet (normalerweise hat dein Gegner diese Wahl).

Oberassassinin

Geschichtliche Anmerkung: Die Oberassassinin ist Anführer der mächtigen Assassinenclique und die Einzelin 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 Würfergebnis des anderen Spielers dein eigenes übertrifft, ist der Versuch gescheitert. Spiel normal weiter.
- Wenn ihr beide die gleiche Zahl erwürfelt, dann würfelt noch mal. Würfelst du diesmal gleich hoch oder höher als dein Gegner, dann passiert nichts weiter. Überwürfelt dein Gegenspieler aber deinen Würfel, dann wurde die Oberassassinin auf frischer Tat ertappt und muß deine Armee in Schande verlassen. Lege ihre Spielmarke zum Vorrat der herrenlosen Helden zurück (► 6.4).
- Würfelst du höher als dein Gegner, dann scheider aus dem von dir gewählten Geländefeld ein Held aus. Du darfst jeden beliebigen Helden 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 scheider dein Ziel aus und wird in den Dingebeutel zurückgelegt. Bei 4 bis 6 scheider dagegen dein Ziel aus. Gibt es im Geländefeld nur einen Helden oder ein Ding, dann entfällt der Würf: Diese Einzelmarke scheider automatisch aus. Die Oberassassinin darf ihre Fähigkeit nicht gegen eine Festung oder Einkommensmarke einsetzen.

Schwertmeister

Der Schwertmeister ist ein mächtiger Held, der, wie man 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 Würfergebnis 1 oder 6 rettet ihn seine Geschicklichkeit nicht; er scheider aus. Bei 2 bis 5 jedoch wehrt er die ungelungene Attacke ab und erholt sich bis zur nächsten Runde. Allerdings darf der Schwertmeister nur einen Treffer pro Runde abwehren. Wenn er in einer Einzelrunde mehrere Treffer erleidet, scheider 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, also blieben sie. Jetzt 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 Zwergenreich einfach zu viele Flüchtlinge aus dem vom Krieg zerrissenen Kadab herum; etwas muß geschehen.)

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

ANHANG: AUSWIRKUNGEN DER EREIGNISMARKEN

Fließige Arbeiter

Seine gutbezahlten und rundum glücklichen Arbeiter haben eine zusätzliche Festungsausbastung 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 Bastung vergrößern. Du darfst aber keine Zittelle mit diesem Ereignis bauen, selbst wenn du die Voraussetzungen für ihren Bau erfüllst.

Geländekatastrophe

Die mächtigste eine hübsche Naturkatastrophe im Landadligen-zu-deiner-Rechten-gehörenden-Eiswüstengeländefeld anrichten? Aber klar doch. Und was sind das für garstige Geländekatastrophen, die du ihm auflüden 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 Gebirge 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 würfelst, dann geschieht dort die Katastrophe. Andernfalls mußt du auf ein anderes Geländefeld der gleichen Geländeart zeigen und abermals würfeln. Setze diese Geländefeldwahl und die Würfe so lange fort, bis die Katastrophe eintritt oder du sämtliche Geländefelder der gewählten Geländeart auf dem Spielbrett abgeklappert 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 Zittadellen.

Großes Juju

Geschichtliche Anmerkung: Im Jahre 188 sah alles ziemlich düster aus, als die von Ghaag dem Ersten angeführte schreckliche Heerschar der Drachen ihren Weg beherzt durch die Ebenen Kadabs riß, der Endschlacht mit den Streitkräften von Kaiser Nabalap entgegen. Gerade als für die feindlichen Bürger Kadabs schon alles verloren schien, erstrahlte ein blendend heller Lichtblitz über dem Land, und die scheußlichen Bestien fanden sich bis zu ihren Kniehöfen (oder was auch

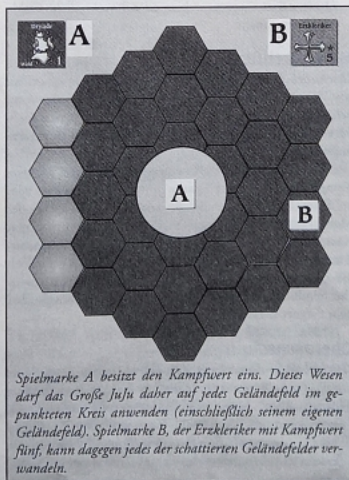
immer) in schlammigem Sumpfstand wieder. Zauberer Yazilik hatte sie mit dem Großen Juju verwandelt.

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 Zielgeländefeldes, aber ausschließlich des Geländefeldes 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 unbenutzten 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 unbenutzten Geländefelder durchmischen und verdeckt das oberste Geländefeld ziehen. Ersetze das gewählte Zielgeländefeld dann durch dieses neue. Falls du die gleiche Geländeart ziehst, 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 Erzkleriker mit Kampfwert fünf, kann dagegen jedes der schattierten Geländefelder verwandeln.

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

Falls das Ersatzgeländefeld ein Meergeländefeld ist, dürfen alle Wesen auf dem Geländefeld auf ein angrenzendes, *befreutes* 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 Dingebeutel zurückgelegt.

Wichtig: Ein Geländefeld, auf dem eine Zittelle steht, ist immun gegen das Große Juju.

Pest

Da bist du nun, kümmerst dich nur um deinen eigenen Kram, während du das Reich erobert ... ähm ... wiedervereinigt, als aus beiderem Himmel eine Schwarze Seuche über deine überfüllten und verdeckten Städte, Dörfer und Festungen hereinbricht. Überall um dich herum fallen deine treuen Wesen der furchtbaren Krankheit zum Opfer. Aber hey, wenigstens trifft dieses Ereignis alle Spieler!

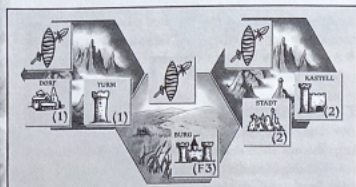
Wenn dieses Ereignis eintritt, kann jeder Spieler auf jedem ihm gehörenden Geländefeld Wesen verlieren. Zieht in jedem Geländefeld die Kampfwerte aller Städte, Dörfer und Festungen zusammen. Die Summe ergibt die Anzahl aller aus diesem Geländefeld ausscheidenden Wesen (siehe Beispiel).

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 ein 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 müßt 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 fornehmen, um deine Wesen zu schonen und sie in deiner Heerhaufen zu halten.



Dieser Spieler muß 2 Wesen (bzw. entsprechendwertige andere Spielmarken) aus Gelände A, 3 Wesen aus Gelände B und 4 Wesen aus Gelände C entfernen.

Reiche Erzader

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

Rekordernte

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 Rekordernte kein Gold.

Teeniepocken

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

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

Wirkung. Beim Würfergebnis 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 Gelände des Stapels 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 erwischt.

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 Gelände räumen muß.

Überläufer

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

Wenn du das Ereignis Überläufer benutzt, darfst du deinen Helden unverzüglich einen Helden hinzufügen. Du darfst ihn entweder aus dem Vorrat neben der Bank nehmen oder von einem Mitspieler.

Entscheide, welchen Helden du haben willst. Dann werfen du und der gegenwärtige Besitzer dieses Helden jeder zwei Würfel. (Wenn der Held aus dem herrenlosen Vorrat stammt, wählst du einen Mitspieler aus, der zu dessen Gunsten würfelt.) Ist dein Würfergebnis höher, dann legst du den Helden unverzüglich auf ein beliebiges Gelände, das dir gehört (auch wenn er ohnehin schon auf dem Spielbrett war). Ist dein Würfergebnis gleich hoch oder niedriger als das des Gegners, findet kein Überlaufen statt. Ihr dürft diesmal zudem beide kein 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 Kastells ausdrücken. Um eine Zitadelle zu erstürmen, sind Vandalen allerdings nicht stark genug.

Wetterbeherrschung

Nett zu einem Mitspieler. Erzeuge einen Sandsturm in seiner Wüste, einen Schneesturm in seiner Eiswüste oder laß einen Sinflutregen auf seine Ebene herabstürzen.

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

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

Während ihres Aufenthalts im mit der Wolke bezeichneten Gelände haben alle Spielmarken des Geländeplatzbesitzers 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.

Beispiel: Auf dein Gebirgsland wurde das Ereignis Wetterbeherrschung ausgespielt. Du legst die Spielmarke »Schwarze Wolke« auf das Gelände, um anzuzeigen, daß es betroffen wurde. Auf dem Gelände hast du einen Riesenschrockvogel 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 Riesenschrockvogel 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 Geländeplatzbesitzers sind von der Wolke betroffen.

ANHANG: AUSWIRKUNGEN DER MAGIEMARKEN

Abwehrstaub

Der Abwehrstaub zwingt eine angreifende Armee zum Rückzug aus deinem Gelände. 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 Gelände 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 Zielgelände.

- Wesen mit einem Kampfwert 4 oder höher dürfen nicht im Ballon mitfliegen (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 ausgeschieden muß. Denn sie können vom Ballon aus Zeug auf feindliche Wesen runterwerfen. Auch der Ballon selbst kämpft und läßt Sandsäcke auf nichtstehende 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 Gelände zurückzie-

hen, solange der Ballon noch im Spiel ist.

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

Blasebalg

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

- Der Gebrauch des Blasebalgs läßt einen näherkommenden Ballon vom Kurs abweichen und weht ihn auf ein beliebiges, an sein Zielgelände angrenzendes Gelände (der Blasebaltbesitzer entscheidet, welches). Falls der Ballon auf einem Meerengelände landet, scheidet

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

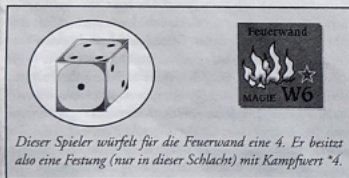
- Der Gebrauch des Blasebals verwehrt den Abwehrstaub in alle Winde und verhindert seine Wirkung. Die Schlacht geht daher wie üblich weiter.
- Der Gebrauch des Blasebals versetzt die Schwarze Wolke auf ein angrenzendes Geländefeld, oder, wenn der Blasebalgbesitzer das will, entfernt die Schwarze Wolke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

Elixier

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

Feuerwand

Du darfst die Feuerwand zu Beginn einer deiner Schlachten ausspielen (egal ob du Verteidiger oder Angreifer bist). Würf dich dann einen Würfel. Die Feuerwand ist eine magische Festung, die im Magieschritt der Kampfphase kämpft; ihr Kampfwert entspricht deinem Würfelresultat. Lege diese Spielmarke auf ein beliebiges Geländefeld, auf dem du kämpfst. Die Spielmarke wandert in den Dingebeutel zurück, sobald die Feuerwand durch Treffer ausscheidet oder die Schlacht endet. (Nutze sie also zum Einstecken 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 wer-

den. Du kannst dieses Würfelresultat 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 vermindert der Golem die gegen seine Streitmacht erzielte Trefferzahl. Ziehe von den gegen den Stapel des Golems erzielten Fernkampftreffern stets einen ab.

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

Falls der Golem als einziges Wesen einer Streitmacht übrigbleibt, haben von F-Wesen (also Fernkämpfern) erzielte Treffer zudem keinerlei Wirkung. Ein Nahkampftreffer 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, zähle 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 seines 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 Dingebeutel 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 Dingebeutel zurück. Jedem 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 Dingebeutel 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 Sturmangriffs-Fähigkeit 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 Kampfphase 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 Kampfphase auf ein neues Wesen legen. Am Ende der Schlacht, in der er benutzt wurde, wird der Zauberbogen in den Dingebeutel 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 Kampferhöhung 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 Dingebeutel zurückgelegt.

Schri 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 Press 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

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

0-1: Die Langweiligen Jahre; es passiert nicht viel, so daß man die Jahrtausende zusammenquetscht, damit sie in die Geschichtsbücher passen (das Jahr 1 ist also deutlich länger, als es aussieht).

Das Jahr 1: Nomadenstämme, die vor dem kalten Wetter im 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 Dingebute!« 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 vermiesen die ganze Nachbarschaft«, lautet der zeitgenössische Kommentar des Erzbarons einer nahegelegenen Zwergenninne.

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 flugunfähige 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 wiederzuvereinigen.

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

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 Schatzhorten angelockt, 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 Wichtelmannedorfes.

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

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 »neuspinnerten Holuspokus« 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 Walubanna.

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

Jahr 246: Nablopal III. übernimmt das Reich und verpricht 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 »versehentlich« zerstört und Magie über das ganze Land verstreut wird.

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

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

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 linken 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 Schlages gehört, stürzen sie Kadab ohne Zögern in einen Bürgerkrieg.

Jahr 255: Die Dunklen Jahre beginnen, in denen Bruder gegen Bruder, Wichtelmannen gegen Dinosaurier und Pinguine gegen Büffel kämpfen. Tausende fliehen ins Königreich der Zwerge (als sie auf diese Weise endlich etwas gefunden haben, wovon sie fliehen könnten, 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 wiederzuvereinigen. Im Namen Kadabs, Nablopals und hemmungslosen Spaßes wird der Krieg ausgerufen!



KINGS & THINGS* - KURZREGELN

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

A) Spieldeine

Man ist ein Landadliger 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 Sichtschrime aus den Stanzbögen lösen.

1. Jeder stellt einen Sichtschrime 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 Dingebeuteln gehören: Wappen- und Goldmarken, Festungen (Turm, Kastell, Burg, Zitadelle), Helden, Schlachtmarken und die Schwarze Wolke. Lege 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 platziert die erste auf sein Startfeld. Der Reihe nach platziert 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 wieviele und welche Spielmarken verdeckt — und in Stapeln — auf die eigenen Felder der Spielfläche abgelegt werden und welche hinter dem Sichtschrime 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 platzieren, beliebig viele im Verhältnis 1:1 umzutauschen.

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

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 so viele 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 Erfolgschancen 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 umdrehen 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 tausendenden Dinge fest:

- pro aufgerundet 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 Dingebeutel, 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 platziert werden.

Phase 4: Ereignisse auspielen

Beginnend beim Startspieler darf jeder Spieler eine Ereignismarke auspielen. 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 Wappenmarken, welche keine Heerhaufen markieren, bewegen sich nie.

Jedes Wesen oder jeder Held kann sich bis zu vier Felder weit bewegen. Sumpf-, Gebirgs-, Wald- 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

- a) sie auf ein bisher unerkanntes Feld ziehen,
- b) sie auf ein Feld mit gegnerischem Heerhaufen ziehen,
- c) 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 Schlachtmärke markiert werden.

(► Abschnitt 9)

Phase 6: Schlachten austragen

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

Würde ein Heerhaufen auf ein leeres Feld gezogen, wird mit einem Würfel ermittelt, wieviele Dinge aus dem Dingebeutel 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 (Wappenmarker platzieren!). Gezogene Ereignisse kommen sofort in den Dingebeutel.

Gezogene Schutz- 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.

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

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

Phase 7: Festungen errichten

Beginnend beim Startspieler darf jeder Spieler beliebige 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 Dinge- und Wappenmarken 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 Dingebeutel getan. (► 14.1)

Wenn der Dingebeutel leer ist

Sobald die letzte Spielmarke aus dem Dingebeutel gezogen wurde, tritt eine Sonderregel in Kraft. Ab jetzt werden ausgespielte Schutz-, Magie- und Ereignismarken nicht wieder in den Dingebeutel 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 erkannt wird. Trugwesen werden dann sofort in den Dingebeutel zurückgelegt. (► 7.5)

Kampfregeln

Zu Beginn einer Schlacht legt man die beteiligten Heerhaufen neben die Spielfläche und läßt die Wappenmarken und die Schlachtmärke im umkampften Feld. Die Schlachten unterteilen sich in Kampfgruppen, die wiederum in Kampfschritte eingeteilt werden.

Eine Kampfgruppe:

- 1) **Magie:** Jeder würfelt für jedes Magiewesen mit einem Würfel. Danach werden die Treffer zugeteilt.
- 2) **Fernkampf:** Jeder würfelt für jedes Fernkampfwesen mit einem Würfel. Danach werden die Treffer zugeteilt.
- 3) **Nahkampf:** Jeder würfelt für jedes andere Wesen mit einem Würfel. Danach werden die Treffer zugeteilt.
- 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 Kampfgruppe 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 zugeteilt. Das bedeutet, daß der Gegner für jeden Treffer ein Wesen nach seiner Wahl zurück in den Dingebeutel legen muß. Festungen und Dörfer und Städte können solche Treffer zugeteilt 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 *Kings & Things** endet, sobald ein Spieler eine Zitadelle erbaut/erobert hat und sie eine Spielrunde lang halten kann. Wenn zwei oder mehr Zitadellen 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**

Baronien gründen im Einstiegsspiel:

- Die obenstehenden Symbole geben die Startfelder an.
- Zu Viert 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 platziert noch einen Turm (Festung) auf eines der drei Startfelder.

Einleitung in das erste Spiel *Kings & Things**

- I. Zuerst müssen die Geländefelder, Spielmarken, Sichtschrme und Übersichtstafeln aus den Stanzbögen gelöst werden.
- II. Die Spielfläche wird nach der nebenstehenden Abbildung aufgebaut. Im Zwei- 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 Phase für Phase durchgeführt:
 1. **Steuern einnehmen:** Jeder nimmt sovielen Goldstücke aus der Bank wie sein Einkommen beträgt.
 2. **Held anwerben/plazieren:** Jeder versucht einen Helden anzuwerben. Angeworbene Helden müssen sofort offen platziert werden.
 3. **Dinge anwerben/plazieren:** Jeder wirbt sovielen Dinge an, wie er kaufen und tauschen möchte. Erworbene und hinter dem Sichtschrme befindliche Dinge können jetzt platziert werden.
 4. **Ereignisse auspielen:** Jeder darf, wenn er kann und will, ein Ereignis (Spielmarke) auspielen.
 5. **Heerhaufen bewegen:** Jeder bewegt alle oder sovielen Heerhaufen wie er möchte. Auf feindlichen oder unerkundeten 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 Oberassassin und Meisterdieb können — soweit sie von den Spielern angeworben wurden — jetzt ihre Besonderen Fähigkeiten einsetzen.
 9. **Spielreihenfolge 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.