

DIE ZWEI ERBEN

KÖNIG KARL DER WEISE FREUT SICH AUF DEN WOHLVERDIENTEN RUHESTAND, nachdem er sein kleines Königreich jahrelang gerecht regiert hat. Er würde seine Krone gerne einem seiner Söhne überlassen, doch da diese gleichzeitig geboren wurden, ist streng genommen keiner der Erstgeborene. König Karl hat sich dazu entschieden, beiden Söhnen je einen Teil des Königreichs anzuvertrauen. Welcher der beiden Erben wird sich als der bessere Herrscher erweisen und die Krone des ganzen Königreichs erben?

Material

- 1 54 Gebäudeplättchen:
6 Sets zu je 9 Plättchen
- 2 6 kleine Truppenplättchen (Schilde):
a) 4 normale Truppen und
b) 2 Gefolgetruppen mit gelber Umrandung
- 3 1 großes Königliches Schildplättchen
- 4 1 Wertungsblock
1 Anleitung
1 Solomodus-Anleitung

1



2



4



3



BESCHREIBUNG EINES PLÄTTCHENS

Jedes Gebäude zeigt 1 von 6 Symbolen in der rechten oberen Ecke:



Reise



Land & Industrie



Handel & Kirche



Krieg



Handwerk



Patrouille

Vorne – Gebäude und Gelände



- 1 Gebäudetyp
- 2 Plättchen-/Ressourcenart
- 3 Baukosten
- 4 Effekt des Gebäudes
- 5 Straßenabschnitt
(nur auf manchen Plättchen)
- 6 Symbol

2 Plättchenarten:



Grün = Holz



Grau = Stein



Gelb = Getreide

Hinten – Gelände



Vorbereitung

Setzt euch gegenüber an den Tisch. Teilt die Gebäude entsprechend den Symbolen in der rechten oberen Ecke in 6 Sets zu je 9 Plättchen auf. Wählt 3 dieser Sets, die ihr in dieser Partie nutzen wollt. Legt die restlichen Sets zurück in die Schachtel; sie werden in dieser Partie nicht benötigt. **Empfohlene Sets für eure 1. Partie:** Reise, Land & Industrie, Handel & Kirche. Mischt die 3 gewählten Sets (27 Plättchen) zu einem Stapel und platziert ihn verdeckt in Reichweite zu euch beiden. Dieser Stapel ist der **gemeinsame Vorrat** an Gebäuden. Wählt je eine Farbe (blau oder weiß) und erhaltet die 3 entsprechenden Truppen.

1. Die Königliche Reserve zu Beginn einer Partie. Weiß beginnt, da der Königliche Schild die weiße Krone zeigt.



2. Anfangsländerei

1. VORBEREITUNG DER KÖNIGLICHEN RESERVE

Werft den Königlichen Schild wie eine Münze und platziert ihn am Rand des Spielbereichs. Die Farbe der Krone gibt an, wer von euch beginnt. Nehmt die obersten 6 Gebäude vom gemeinsamen Stapel und platziert sie offen in einem Kreis, beginnend beim Königlichen Schild und im Uhrzeigersinn. Das ist die Königliche Reserve. Platziert 4 normale Truppen im Kreis, je 2 jeder Farbe.

2. VORBEREITUNG DER ANFANGSLÄNDEREIEN

Nehmt das oberste Gebäude vom gemeinsamen Stapel und platziert es verdeckt in der Mitte des Tisches. Platziert eure Gefolgetruppen aufgedeckt auf dem Gebäude (die Seite mit dem X ist dabei verdeckt).

Beachtet: Nur zu Beginn einer Partie liegen 2 Truppen auf dem selben Plättchen. Sobald die zwei Erben getrennte Wege gehen, können Truppen niemals auf demselben Plättchen sein.

Übersicht und Ziel

Euer Ziel ist es, am Ende der Partie mehr Punkte als der andere Erbe zu erreichen. Ihr platziert Gebäude und Gelände im Spielbereich, um eine Landschaft zu erschaffen. Gebäude bringen am Ende der Partie Punkte. Ihr bewegt euch mit euren Truppen durch die Landschaft, wobei diese Ressourcen sammeln und eure Bauoptionen erweitern. Sobald ihr das letzte Plättchen aus dem gemeinsamen Vorrat zieht, spielt ihr noch eine letzte Runde. Anschließend endet die Partie (siehe „Letzte Runde und Ende der Partie“).

Wie ihr spielt

Ihr seid abwechselnd am Zug. Wenn deine Spielfarbe mit der Farbe der Krone auf dem Königlichen Schild übereinstimmt, machst du den 1. Zug. Auf diese Weise spielt ihr, bis das Ende der Partie ausgelöst wird.

In deinem Zug führst du folgende Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus:

- NIMM 1 GEBÄUDE UND FÜGE ES DEINER HAND HINZU (verpflichtend);
- SPIELE 1 ODER MEHR GEBÄUDE VON DEINER HAND (optional);
- BEWEGE 1 ODER MEHR DEINER TRUPPEN (optional).

Beachtet: Aktion A dürft ihr pro Zug nur 1-mal ausführen. Die Aktionen B und C dürft ihr aufteilen und mehrmals ausführen. Allerdings dürft ihr jede einzelne Truppe pro Zug nur 1-mal bewegen.

Das Königliche Protokoll bestimmt, welche Plättchen der Königlichen Reserve euch zur Verfügung stehen.

Die Königliche Reserve hat 7 Plätze – 6 mit Plättchen und 1 mit dem Königlichen Schild.

Ihr könnt eine Anzahl an Gebäuden erreichen, die von eurem Einfluss auf den König abhängt. Euer Einfluss ist gleich der Anzahl eurer Truppen in der Königlichen Reserve plus 1. Das gibt an, wie viele Gebäude ihr erreichen könnt, wobei ihr **vom Königlichen Schild im Uhrzeigersinn zählt**.

Jedes Gebäude in eurer Reichweite darf auf 2 Arten genutzt werden: ihr dürft es in eure Hand aufnehmen (Aktion A) oder ihr dürft es in der Reserve lassen und es als Ressource einsetzen, um ein Plättchen von eurer Hand zu spielen (Aktion B).

Zu Beginn der Partie habt ihr beide eine Reichweite von 3 Plättchen (2 für eure Truppen in der Reserve + 1). Das Stationieren von Truppen aus der Reserve verkürzt eure Reichweite (siehe Aktion C; Mindestreichweite ist 1). Daher ist es möglich, dass ihr unterschiedliche Reichweiten habt.

AKTION A.

NIMM 1 GEBÄUDE UND FÜGE ES DEINER HAND HINZU

In deinem Zug musst du 1 Gebäude aus der Königlichen Reserve nehmen und es deiner Hand hinzufügen. Wie im Königlichen Protokoll festgelegt, kannst du nur Plättchen in Reichweite nehmen. Du darfst frei wählen, ob du die Aktion zu Beginn deines Zuges, zwischen anderen Aktionen oder am Ende deines Zuges durchführst. Wann immer du ein Plättchen nimmst, legt es 1 der 7 Plätze der Reserve frei. **Bewege den Königlichen Schild auf diesen freien Platz und drehe ihn auf die andere Seite.** Das ändert die Auswahl an Plättchen für den anderen Erben. Ebenso zeigt die Krone nun die andere Farbe, was signalisiert, dass du in diesem Zug bereits ein Plättchen genommen hast.

Fülle den Platz, an dem der Schild lag, auf indem du das oberste Plättchen vom Stapel offen auf den Platz legst. War es das letzte Plättchen vom Stapel, fährt am Ende des Zuges mit „Letzte Runde und Ende der Partie“ fort.

Handkartenlimit: Ihr könnt am Ende eures Zuges **maximal 3 Gebäude** auf der Hand haben. Legt überschüssige Gebäude, die ihr nicht spielen wolltet oder konntet, zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht mehr gebraucht.

AKTION B.

SPIELE 1 GEBÄUDE VON DEINER HAND

Du darfst auf 2 Arten ein Gebäude von der Hand spielen:

B.1 Baue ein Gebäude

B.2 Erweitere die Landschaft mit offenem Gelände.

B.1 Baue ein Gebäude

In deinem Zug **darfst** du 1 oder mehrere Gebäude bauen, indem du ein Gebäude von deiner Hand offen im Spielbereich platzierst. Du musst Zugriff zu allen benötigten Ressourcen haben, um das Gebäude zu bauen.

Platziere das Gebäude auf einem leeren Feld im Spielbereich, angrenzend an ein Plättchen, das von einer deiner Truppen besetzt ist (auch diagonal). **Platziere Plättchen immer so, dass der untere Rand zu dir zeigt. Somit sieht dein Gegenüber deine Plättchen verkehrt.** Beim Legen müssen Straßen nicht passend zu bereits ausliegenden Straßen sein.

Ressourcen

Ressourcen werden durch die Farben der Plättchen dargestellt (grün = Holz, gelb = Getreide, grau = Stein). Ihr könnt auf mehreren Wegen Zugriff auf diese Ressourcen erhalten und diese auch gleichzeitig nutzen.

- Ressourcen des Königs:** Entsprechend dem Königlichen Protokoll bietet euch die Königliche Reserve Zugriff auf Ressourcen. Wann immer ihr diese Ressourcen nutzt, nehmt euch die Plättchen nicht, sondern lasst sie in der Reserve. Diese Ressourcen hat euch der König zugesagt, um eure Gebäude zu bauen. Beispiel: Sind 1 graues, 1 gelbes und 1 grünes Plättchen in deiner Reichweite, hast du derzeit Zugriff auf 1 Stein, 1 Getreide und 1 Holz.
- Ressourcen, die Truppen im Spielbereich zur Verfügung stellen:** Ihr habt ebenso Zugriff auf Ressourcen, die von euren Truppen besetzt sind. **Beispiel 1** (siehe Abbildung unten): Besetzen deine Truppen 1 gelbes und 1 grünes Plättchen, hast du derzeit Zugriff auf 1 Getreide und 1 Holz. Dies gilt sowohl für Gebäude als auch offenes Gelände.
- Spielt ihr mit Handel & Kirche, bieten euch bestimmte Gebäude (Bauernhof, Sägewerk und Steinbruch) Zugriff auf bestimmte Ressourcen.

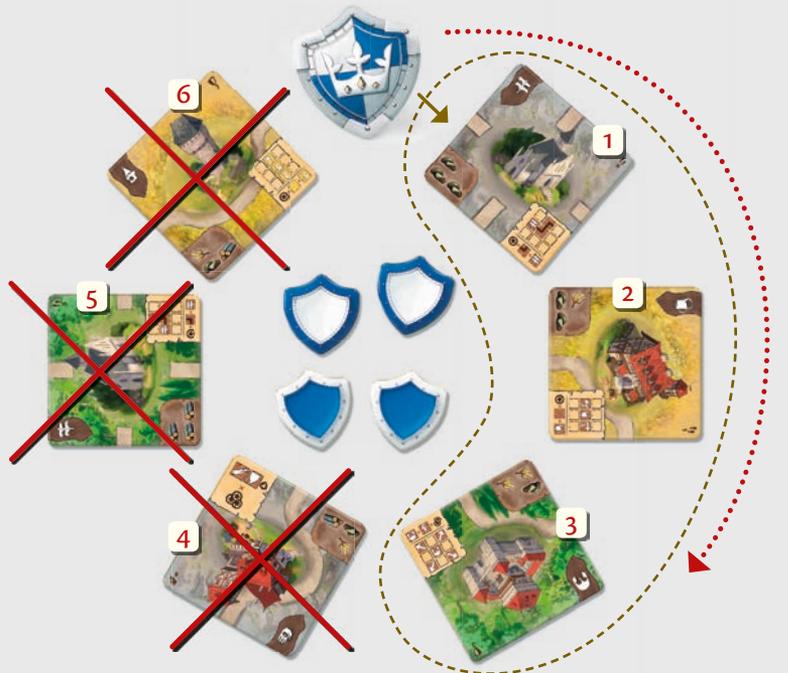
Beachtet: Ressourcen werden nie verbraucht und stehen euch zur Verfügung, solange ihr Zugriff auf sie habt. Zugriff kann etwa durch die Bewegung von Truppen oder Änderungen der Königlichen Reserve verloren gehen. Ihr dürft Ressourcen in eurem Zug mehrfach verwenden, um mehrere Gebäude in einem Zug zu bauen.

1

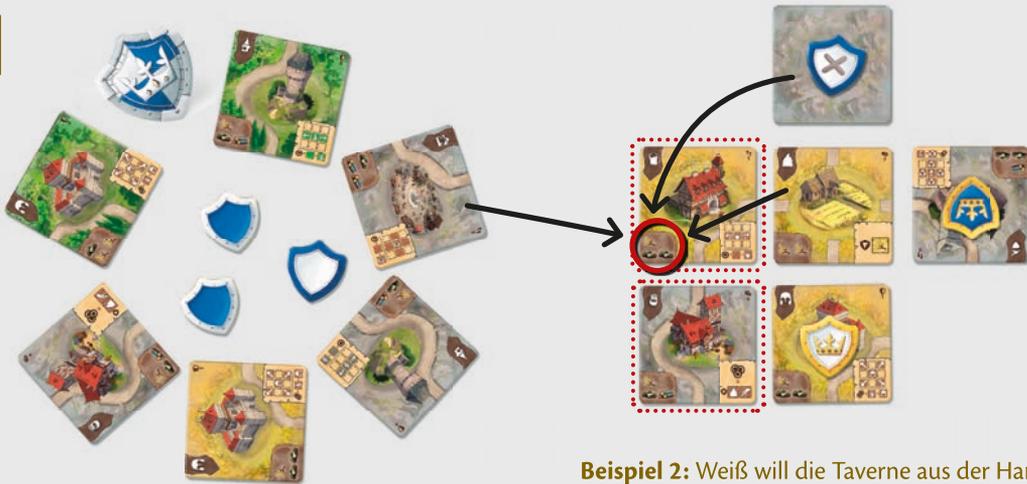
Beispiel 1: Welche Plättchen sind in Reichweite?

Der Königliche Schild zeigt die weiße Krone. Folglich wird Weiß als nächstes ein Gebäude aus der Königlichen Reserve nehmen.

Weiß kann derzeit 3 Plättchen im Uhrzeigersinn erreichen, da 2 weiße Truppen in der Reserve sind. Das 4., 5. und 6. Plättchen (mit X markiert) können nicht erreicht werden.



2



Beispiel 2: Weiß will die Taverne aus der Hand bauen (Kosten: 2 Stein und 1 Getreide). Weiß hat eine Reichweite von 2, da noch 1 weiße Truppe in der Königlichen Reserve ist. Die Plättchen in Reichweite geben Zugriff auf 1 Stein und 1 Holz. Ebenso hat Weiß Truppen auf 1 gelben Gebäude und 1 grauen offenen Gelände. Folglich hat Weiß auch Zugriff auf 1 Getreide und 1 Stein. Außerdem hat Weiß durch den zuvor gebauten Bauernhof Zugriff auf 1 zusätzliches Getreide. Insgesamt hat Weiß also Zugriff auf 2 Getreide, 2 Stein und 1 Holz. Folglich könnte Weiß auch den Handelsposten bauen (Kosten: 2 Getreide und 1 Holz), wenn erwünscht.

B.2 Erweitere die Landschaft mit offenem Gelände

In deinem Zug *darfst* du die Landschaft erweitern, indem du ein Gebäude verdeckt im Spielbereich platzierst, ohne die Baukosten zu bezahlen. Du musst das Plättchen angrenzend zu einem Plättchen, das von deinen Truppen besetzt ist, platzieren (auch diagonal). Offenes Gelände gehört niemandem, jedoch dürft ihr die Ressourcen nutzen, falls sie von euren Truppen besetzt sind.

Wichtig: Erweitert ihr die Landschaft, reduziert ihr die Baukosten **1 Gebäudes** um 1 beliebige Ressource in diesem Zug.

Beispiel 3: Weiß will die Bäckerei aus der Hand spielen (Kosten: 2 Getreide und 1 Holz). Allerdings verfügt Weiß derzeit nur über 1 Getreide und 1 Holz. Weiß spielt ein graues Plättchen als offenes Terrain, wodurch Weiß die Baukosten 1 Gebäudes in diesem Zug um 1 Ressource reduziert. Somit darf Weiß die Bäckerei bauen.



AKTION C.

BEWEGE DEINE TRUPPEN

In deinem Zug **darfst** du deine Truppen je 1-mal bewegen. Dabei hast du folgende Optionen:

1. Bewege Truppen (auch diagonal) von einem Plättchen auf ein angrenzendes, unbesetztes Plättchen im Spielbereich.
2. Stationiere Truppen von der Königlichen Reserve im Spielbereich. Du musst deine Truppen auf unbesetzten Plättchen stationieren, die angrenzend zu mind. 1 Plättchen (auch diagonal) sind, das von deinen Truppen besetzt ist.

3. Ziehe Truppen vom Spielbereich in die Königliche Reserve zurück. Deine Gefolgetruppen darfst du jedoch nie zurückziehen.

Wann immer du eine deiner Truppen bewegst, dreh sie auf die Seite mit dem X, um anzuzeigen, dass du sie bewegt hast. Dreh deine Truppen am Ende deines Zuges wieder auf die Seite ohne X. Truppen folgen immer denselben Regeln bezüglich Reichweite und Ressourcen, egal auf welche Seite sie gedreht sind.

Beachtet: Das Stationieren und Zurückziehen von Truppen ändert eure Reichweite, wie im Königlichen Protokoll festgelegt. Alle Optionen dürft ihr beliebig kombinieren.

Beispiel 4: Weiß ist am Zug.

Der Königliche Schild ist bereits umgedreht, folglich hat Weiß bereits ein Gebäude genommen. Weiß will nun den Wachturm bauen (Kosten: 1 Getreide, 1 Holz, 1 Stein). Allerdings fehlt Weiß der Zugriff auf Holz.

Auf den ersten Blick gibt es dafür 3 Optionen: die Truppe vom gelben Gebäude auf das grüne offene Gelände bewegen, dieselbe Truppe in die Königliche Reserve zurückziehen, um die Reichweite zu erhöhen, oder die Truppe aus der Königlichen Reserve auf dem grünen offenen Gelände stationieren. Beim genaueren Hinsehen merkt Weiß allerdings, dass die ersten beiden Optionen zwecklos sind, da dann keine Truppe mehr angrenzend zu dem gewünschten Bauplatz steht.



Folglich bleibt nur die 3. Option. Weiß stationiert die Truppe aus der Königlichen Reserve auf dem grünen offenen Gelände und dreht die Truppe auf die Seite mit dem X.

Letzte Runde und Ende der Partie

Ziehst du das letzte Plättchen aus dem gemeinsamen Vorrat, um die Königliche Reserve aufzufüllen, beendest du deinen Zug ganz normal. Anschließend führt ihr beide in Zugreihenfolge noch je 1 Zug aus, ohne leere Plätze der Königlichen Reserve aufzufüllen. Leere Plätze werden nicht beachtet, wenn ihr eure Reichweite berechnet.

Anschließend führt ihr die Schlusswertung aus.

SCHLUSSWERTUNG

Zählt die Punkte eurer Gebäude zusammen. Dazu zählen die Gebäude im Spielbereich, deren unterer Rand zu euch zeigt. Geht dabei die Plättchen einzeln durch. Gebäude bringen euch Punkte, wie ihre Wertungsbedingungen angeben. Kluges Platzieren eurer Truppen erhöht die Punkte, die eure Gebäude einbringen. Ebenso gibt es Extrapunkte für Straßen im Spielbereich.

TRUPPENPLATZIERUNG

Hast du am Ende der Partie eigene Truppen auf einem deiner Gebäude stehen, bringt dieses Gebäude doppelte Punkte. Gegnerische Truppen auf deinen Gebäuden beeinflussen die Anzahl der Punkte nicht.

STRASSEN

Eine Straße beeinflusst die Wertung nur, falls sie Gebäude auf mindestens 2 Plättchen verbindet. Wertet jede Straße einzeln. Zählt beide, wie viele eurer eigenen Gebäude durch die jeweilige Straße verbunden werden. Wer von euch mehr eigene Gebäude mit der Straße verbunden hat, erhält die Differenz zwischen den eigenen und den gegnerischen verbundenen Gebäuden als Punkte. Bei einem Gleichstand erhält niemand Punkte für die Straße.

Beachtet: *Offenes Gelände zählt nicht als Straßenabschnitt und verbindet Straßen nicht. Eine Kreuzung zählt nicht als Verbindung der 4 Straßen, sondern als Endpunkt für die 4 Straßen.*



Beispiel 5: Straße A verbindet 3 Gebäude, welche alle Weiß gehören. Dadurch erhält Weiß 3 Punkte ($3 - 0 = 3$). Straße B verbindet ebenfalls 3 Gebäude, 2 davon gehören Weiß und 1 Blau. Blau erhält also 1 Punkt für Straße B ($2 - 1 = 1$). Straße C verbindet 2 weiße und 2 blaue Gebäude, folglich erhält niemand Punkte für sie. Straße D verbindet nur 1 Gebäude, folglich erhält Blau keine Punkte für sie.

Beachtet: *Wir empfehlen Straßen in eurer 1. Partie nicht zu werten.*

Wer von euch mehr Punkte hat, gewinnt die Partie. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer mehr Truppen in der Königlichen Reserve hat. Besteht noch immer Gleichstand, müssen die zwei Erben ihren Vater um ein weiteres Stück Land bitten und erneut gegeneinander wetteifern!

Effekte der Plättchen



REISE

Taverne



Erhalte 1 Punkt für jedes Plättchen in derselben Reihe oder Spalte (wie auf dem Plättchen angegeben) wie die Taverne (max. 3 Plättchen je Richtung). Die Taverne selbst ist 1 Punkt wert, folglich kannst du durch sie max. 7 Punkte erhalten.

Markt



Erhalte 1 Punkt für jedes Plättchen, das an den Markt angrenzt (nicht diagonal). Der Markt selbst ist 1 Punkt wert, folglich kannst du durch ihn max. 5 Punkte erhalten.

Pilgerstätte



Erhalte Punkte gleich der Anzahl an Plättchen entlang der längsten Straße, die mit der Pilgerstätte verbunden ist. Wem die Gebäude entlang der Straße gehören, ist egal. Die Pilgerstätte selbst zählt als Straße, folglich ist sie immer mind. 1 Punkt wert.

Raubritterburg



Erhalte 2 Punkte für jedes gegnerische Gebäude, das an die Raubritterburg angrenzt (nicht diagonal). Die Raubritterburg selbst ist ebenfalls 2 Punkte wert, folglich kannst du durch sie max. 10 Punkte erhalten.

Beachtet: Die Pilgerstätte verbindet keine Straßen, sondern ist ein Endpunkt für jede mit ihr verbundene Straße.



LAND & INDUSTRIE

Mühle



Erhalte 1 Punkt für jedes gelbe Plättchen (Acker) in einer zusammenhängenden Fläche aus gelben Plättchen (nicht diagonal), die an die Mühle angrenzt. Gegnerische Plättchen und offenes gelbes Gelände zählen dazu. Die Mühle selbst ist 1 Punkt wert.

Mine



Erhalte 1 Punkt für jedes graue Plättchen (steinige Ebene) in einer zusammenhängenden Fläche aus grauen Plättchen (nicht diagonal), die an die Mine angrenzt. Gegnerische Plättchen und offenes graues Gelände zählen dazu. Die Mine selbst ist 1 Punkt wert.

Kuhstall



Erhalte 1 Punkt für jedes grüne Plättchen (Wiese) in einer zusammenhängenden Fläche aus grünen Plättchen (nicht diagonal), die an den Kuhstall angrenzt. Gegnerische Plättchen und offenes grünes Gelände zählen dazu. Der Kuhstall selbst ist 1 Punkt wert.

Bäckerei



Erhalte 1 Punkt für jedes deiner Gebäude auf einem gelben Plättchen. Die Bäckerei selbst ist 1 Punkt wert.

Feldlager



Falls du bereits ein Plättchen aus der Königlichen Reserve genommen hast, darfst du jederzeit in deinem Zug das Feldlager umdrehen, um den Königlichen Schild auf die Seite deiner Farbe zu drehen. Dadurch darfst du diesen Zug 1 weiteres Plättchen aus der Königlichen Reserve nehmen. Hast du den Effekt des Feldlagers am Ende der Partie noch nicht genutzt, bringt es dir 2 Punkte. Jedes Feldlager darf nur 1-mal pro Partie genutzt werden.

Schmiede



Erhalte 1 Punkt für jedes deiner Gebäude auf einem grauen Plättchen. Die Schmiede selbst ist 1 Punkt wert.

Hütte



Erhalte 1 Punkt für jedes deiner Gebäude auf einem grünen Plättchen. Die Hütte selbst ist 1 Punkt wert.



HANDEL & KIRCHE

Bauernhof



Jeder deiner Bauernhöfe gibt dir Zugriff auf 1 extra Getreide in deinem Zug. Dafür muss der Bauernhof nicht von deinen Truppen besetzt sein.

Sägewerk



Jedes deiner Sägewerke gibt dir Zugriff auf 1 extra Holz in deinem Zug. Dafür muss das Sägewerk nicht von deinen Truppen besetzt sein.

Steinbruch



Jeder deiner Steinbrüche gibt dir Zugriff auf 1 extra Stein in deinem Zug. Dafür muss der Steinbruch nicht von deinen Truppen besetzt sein.

Beachtet: Hast du eigene Truppen auf deinem Bauernhof, Sägewerk oder Steinbruch platziert, hast du Zugriff auf 2 Ressourcen der entsprechenden Art (1 durch das Gebäude + 1 durch die Truppen).

Handelsposten



Erhalte 3 Punkte für jedes deiner Gebäude der Art, die auf dem Handelsposten abgebildet ist: Bauernhof, Sägewerk oder Steinbruch.

Kathedrale

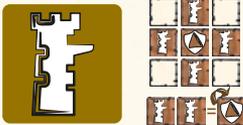


Erhalte 5 Punkte.



KRIEG

Belagerungsturm



Grenzen 2 deiner Belagerungstürme an dasselbe gegnerische Gebäude an (nicht diagonal), darfst du dieses Gebäude zerstören. Tust du das, dreh das Gebäude um; das Plättchen ist nun offenes Gelände. Dieser Effekt wird ausgelöst, sobald du den 2. Belagerungsturm platzierst und der Effekt ist freiwillig. Ein einzelner Belagerungsturm hat keinen Effekt und Belagerungstürme bringen keine Punkte.

Festung



Erhalte 1 Punkt für jeden deiner Belagerungstürme und jede deiner Festungen (auch für diese).

PATROUILLE



Wachturm



Erhalte 1 Punkt für jedes Plättchen derselben Farbe in der Reihe oder Spalte des Wachturms (wie auf dem Plättchen angegeben). Gezählt werden eigene Gebäude, gegnerische Gebäude, sowie offenes Gelände. Der Wachturm selbst ist 1 Punkt wert.

Garnison



Erhalte 2 Punkte für jeden Wachturm (auch gegnerische), der sich in einer diagonalen Linie zur Garnison befindet.

HANDWERK



Korbflechtere



Erhalte 3 Punkte für jedes Paar aus grünen und gelben Plättchen, die sich auf den auf dem Plättchen angegebenen Feldern befinden (orthogonal oder diagonal angrenzend). Gegnerische Plättchen und offenes Gelände zählen dabei ebenfalls. Wird die Voraussetzung nicht erfüllt, erhältst du keine Punkte.

Töpferei



Erhalte 3 Punkte für jedes Paar aus grauen und gelben Plättchen, die sich auf den auf dem Plättchen angegebenen Feldern befinden (orthogonal oder diagonal angrenzend). Gegnerische Plättchen und offenes Gelände zählen dabei ebenfalls. Wird die Voraussetzung nicht erfüllt, erhältst du keine Punkte.

Böttcherei



Erhalte 3 Punkte für jedes Paar aus grauen und grünen Plättchen, die sich auf den auf dem Plättchen angegebenen Feldern befinden (orthogonal oder diagonal angrenzend). Gegnerische Plättchen und offenes Gelände zählen dabei ebenfalls. Wird die Voraussetzung nicht erfüllt, erhältst du keine Punkte.

Gildenhäuser



Gildenhäuser erhöhen die Punkte, die du durch ein Handwerksgebäude erhältst: Korbflechtere, Töpferei oder Böttcherei. Das entsprechende Gebäude bringt nun 4 Punkte für jedes Paar anstatt 3. Gildenhäuser selbst bringen keine Punkte.

SYMBOLE



Siegepunkte



beliebiges Plättchen



beliebiges grünes Plättchen



beliebiges graues oder gelbes Plättchen



beliebiges mit Straße verbundenes Plättchen



beliebiges Gebäude auf grünem Plättchen



bestimmtes Gebäude (z. B. Töpferei)



gegnerischer Besitz



eigener Besitz



umdrehen



Plättchen in einer Richtung

Danksagungen:

Die Autoren bedanken sich bei allen, die bei der Entwicklung dieses Spiels geholfen haben. Besonderer Dank gilt: Michaela Tesařová Borovcová, Aleš „Alladex“ Matas, Marek Jaroš, Jo Lefebure, Paulina Gerding und allen Spieletester:innen.

Deutsche Übersetzung:

Paul Wilhelm und Philipp Kühnl für The Geeky Pen

Albi

DIE ZWEI ERBEN

• SOLOMODUS •

Solomaterial

Material des Basisspiels

1 10 Schätze

2 1 Baugerüst

1 Solo-Anleitung

1



2



Übersicht und dein Ziel

Dein Ziel ist es, mehr Punkte als der Solo-Gegner, Heinrich, zu erlangen. Du spielst nach den normalen Regeln, während Heinrichs Züge automatisiert sind. Nach deinem Zug führst du Heinrichs Zug nach den speziellen Regeln (s. unten) aus. So wechselt ihr euch mit euren Zügen ab, bis ihr das Ende der Partie auslöst.

Du erhältst Punkte wie im normalen Spiel (auch für Straßen). Heinrich erhält Punkte nach der angepassten Punktwertung (s. unten).

Vorbereitung

Bereite den Solomodus vor, indem du folgende Änderungen an den Vorbereitungen des Basisspiels vornimmst:

1. Wähle deine Farbe und gib die andere Heinrich.
2. Lege Heinrichs Truppen verdeckt (X sichtbar) neben den Spielbereich, außerhalb der Königlichen Reserve.
3. Mische die Schätze und lege sie verdeckt (mit dem Schatzsymbol sichtbar) als Haufen neben den Spielbereich. Wähle eine der folgenden Schwierigkeitsstufen und entferne entsprechend viele Schätze vom Haufen. Lege sie zurück in die Schachtel ohne sie anzusehen.

Stufe 1: HEINRICH DER ARME – entferne 4 Schätze

Stufe 2: HEINRICH DER MUTIGE – entferne 2 Schätze

Stufe 3: HEINRICH DER HAMMER – entferne keine Schätze

Spielablauf

Du machst immer den 1. Zug. Spiele deinen Zug nach den normalen Regeln des Basisspiels. Führe anschließend Heinrichs Zug in 2 Phasen aus, wie folgend beschrieben:

1. Nimm ein Gebäude:

Nimm 1 Gebäude für Heinrich aus der Königlichen Reserve, wobei du im Uhrzeigersinn vom Königlichen Schild aus zählst. Heinrich hat immer unbeschränkte Reichweite in der Königlichen Reserve.

Nimm:

- a) Das 1. Gebäude, das dieselbe Farbe wie das oberste Plättchen des gemeinsamen Vorrats hat.
- b) Gibt es kein passendes Gebäude oder ist der gemeinsame Vorrat leer, nimm das 1. Gebäude der Königlichen Reserve.

Nachdem du das Gebäude genommen hast, lege den Königlichen Schild auf den leeren Platz, drehe ihn um und fülle die Königliche Reserve wie normal auf.

2. Platziere das gewählte Gebäude:

Platziere das Gebäude offen im Spielbereich nach folgenden Regeln:

- a) Dreh es, sodass du es verkehrt siehst, um anzuzeigen, dass es Heinrich gehört.
- b) Platziere es angrenzend (auch diagonal) an das Gebäude, das du zuletzt für dich selbst platziert hast.
- c) Um die Position zu bestimmen, beginne an der oberen Kante deines zuletzt platzierten Gebäudes und platziere das neue Plättchen auf dem ersten möglichen Platz im Uhrzeigersinn.

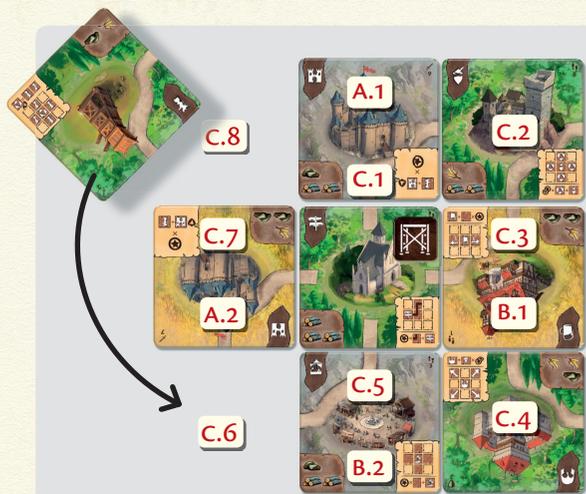
Das Plättchen muss entweder:

- A. Eine der Straßen deines zuletzt gebauten Gebäudes fortsetzen
oder, falls das nicht möglich ist,
- B. Eine Straße deines zuletzt platzierten Gebäudes blockieren
oder, falls das nicht möglich ist,
- C. Auf dem ersten leeren Platz, der an dein zuletzt gebautes Gebäude angrenzt (auch diagonal), platziert werden
oder, falls weder A, B noch C möglich sind, dann:
- D. Entferne das Gebäude aus der Partie, ohne es zu platzieren.

Beachte: Heinrich ignoriert Baukosten.

Er baut immer kostenlos, solange er das Gebäude mit den Optionen A bis C platzieren kann.





Beispiel: Heinrichs Gebäude platzieren

Heinrich ist am Zug. Das oberste Gebäude im gemeinsamen Vorrat ist grün, folglich nimmst du den Belagerungsturm aus der Königlichen Reserve. Anschließend versuchst du ihn angrenzend zu deinem zuletzt gebauten Gebäude, der Pilgerstätte, zu platzieren. Für Option A gäbe es 2 mögliche Plätze (A1 und A2), um die Straßen zu verbinden. Diese sind jedoch beide besetzt. Für Option B gäbe es ebenfalls 2 Plätze (B1 und B2), die jedoch ebenfalls besetzt sind. Bleibt nur Option C. Beginnend bei C1 überprüfst du alle 8 angrenzenden Plätze im Uhrzeigersinn. Der erste leere Platz ist C6, wo du Heinrichs Wachturm platzierst.

3. Platziere 1 Schatz auf dem Gebäude, das Heinrich soeben gebaut hat, falls der Haufen noch nicht leer ist. Platziere das Plättchen aufgedeckt und in deine Richtung gedreht.
4. Bewege 1 von Heinrichs Truppen auf das soeben gebaute Gebäude, wobei du immer die Truppe bewegst, deren Farbe mit dem Plättchen übereinstimmt.

Beachte: Um nicht zu vergessen, welches Gebäude du zuletzt gebaut hast, markiere es mit dem Baugerüst. Vergiss nicht, das Baugerüst zu bewegen, sobald du ein neues Gebäude baust. Bewege es nicht, falls Heinrich ein Gebäude baut!

Beachte: Hast du noch kein Gebäude gebaut, platziert Heinrich seine Gebäude angrenzend zum Startplättchen.

Schätze und wie du sie entfernst

Schätze bringen Heinrich am Ende der Partie viele Punkte (siehe „Punktwertung“). Glücklicherweise darfst du Heinrichs Schätze aus der Partie entfernen, falls du die Voraussetzungen auf dem Schatzplättchen erfüllst.

Erfüllst du die Voraussetzungen eines Plättchens bereits, sobald es platziert wird, entferne es sofort. Die Voraussetzungen sind:



Vertikal: In der Spalte des Schatzes müssen mind. 2 Plättchen der abgebildeten Farbe/Art sein. Das Gebäude, auf dem der Schatz liegt, zählt nicht.



Horizontal: In der Reihe des Schatzes müssen mind. 2 Plättchen der abgebildeten Farbe/Art sein. Das Gebäude, auf dem der Schatz liegt, zählt nicht.



Anordnung: Mind. 2 Plättchen um den Schatz müssen in der angegebenen Anordnung sein.

Beachte: Zeigt eine Voraussetzung braune Plättchen, wird sie von jeder Farbe/Art erfüllt.

Ende der Partie

Das Ende der Partie verläuft nach den normalen Regeln.

Punktwertung

Du berechnest deine Punkte normal. Heinrich berechnet seine Punkte wie folgt:

1. Seine Gebäude bringen normal Punkte. Werte dabei seine 3 Gebäude, die ihm die meisten Punkte bringen doppelt. Ignoriere Heinrichs Truppen.
2. Werte Straßen normal.
3. Heinrich erhält 5 Punkte für jeden verbleibenden Schatz (Haufen und Spielbereich).

Erreichst du mehr Punkte als Heinrich, gewinnst du und die Krone ist dein!

Erreichst du weniger Punkte, verlierst du und verbringst den Rest deiner Tage demütig unter der Herrschaft deines Bruders. Im Falle eines Gleichstands verlierst du ebenfalls.

Du musst immer besser sein als dein Bruder Heinrich!