

Ein Königreich
für ein Spiel!
Von Nicko Böhnke

KINGS & CREATURES

Alljährlich findet das sagenumwobene Kräfteressen der Helden statt. Wer Rang, Ruhm und Renommee genießt, läßt sich hier blicken. Nicht nur huldvolle Helden, redliche Recken und prächtige Prinzen geben sich ein Stelldichein. Zottelige Zentauren, muskulöse Minotauren und wundersamere Wesen verleihen dem Ereignis legendären Glanz. Könt ihr Helden und Schätze für eure Gefolgschaft gewinnen? Könt ihr die Gunst von Königen erringen?

Bevor es losgeht

Es gibt 110 Spielkarten: Schlösser (6), Schätze (23), Helden (21), Legenden (19), Könige (16), Fabelwesen (25).

Welche Karten ihr verwendet, hängt davon ab, wie viele Spieler ihr seid:



Schlösser: Jeder bekommt ein Schloss als Startkarte und legt es offen vor sich ab. Nehmt dafür die **niedrigsten** Kartennummern entsprechend eurer Spieleranzahl. Die übrigen Schlösser verwendet ihr nicht.

Spielt ihr zu viert, verwendet ihr die Schlossnummern 1, 2, 3 und 4.



Legenden: Ihr verwendet **pro Spieler 3** Legenden, die ihr so zieht, dass ihr selbst nicht wisst, welche Legenden am Spiel beteiligt sind. Die übrigen Legenden verwendet ihr nicht.

Spielt ihr zu viert, spielt ihr mit $4 \times 3 = 12$ Legenden.



- Verwendet von den übrigen Kartensorten **alle Karten ohne aufgedruckte Spielerinfo** (rechts unten).
- Karten mit der **Info 3+** verwendet ihr **ab 3 Spielern**. Karten mit der **Info 4+** zusätzlich **ab 4 Spielern**, usw ...

Diese Karte verwendet ihr immer, wenn ihr zu viert, fünft oder sechst spielt.

Auch die Karten mit der Info 3+ und die ohne Spielerinfo nehmen dann am Spiel teil.



Mischt alle verwendeten Karten – außer den Schlössern – und bildet daraus **5 verdeckte Stapel**. In jedem Stapel befinden sich bei ...

- 2 Spielern: **7** Karten
- 3 Spielern: **10** Karten
- 4 Spielern: **14** Karten
- 5 Spielern: **17** Karten
- 6 Spielern: **20** Karten

Es bleiben immer 3 der „verwendeten“ Karten übrig. Legt sie mit den übrigen (gar) nicht verwendeten Karten zurück in die Schachtel.

Haltet einen **Stift** und den **Wertungsblock** bereit.



Bereitet die Spielrunde vor

Wählt einen verdeckten Kartenstapel aus und legt ihn in eure Mitte. Dies ist euer **Rundenstapel**.

Legt von diesem Stapel **Karten offen** in eure **Mitte**: Den restlichen Rundenstapel legt ihr neben diese Auslage.

- 2 Spieler: **5** Karten
- 3 Spieler: **6** Karten
- 4 Spieler: **7** Karten
- 5 Spieler: **8** Karten
- 6 Spieler: **9** Karten

Und ... das Spiel läuft

Ihr spielt **nicht reihum!** **Am Zug** ist immer der Spieler, der die **niedrigste sichtbare Kartenzahl** vor sich ausliegen hat. Das gilt nicht für Spieler, die bereits aus der laufenden Runde ausgestiegen sind.

Wenn du dran bist, **nimmst** du dir eine offene **Karte** deiner Wahl aus der **Mitte**. Lege sie so zu deinen Karten, dass ...

Karten der laufenden Runde liegen dabei immer auf gleicher Höhe.

- sie den **Kartenwert** (Zahl oben rechts) deiner zuletzt ausgelegten Karte **überdeckt**.
- sie im Vergleich zu deinem Schloss **nach oben versetzt** ausliegt.



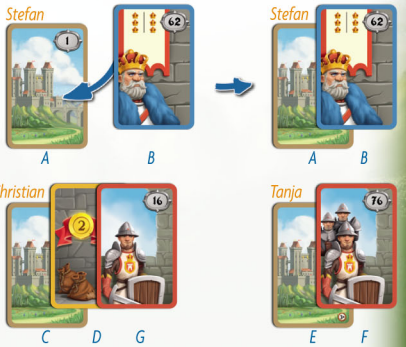
Dann deckst du eine weitere Karte vom Rundenstapel auf, sofern es diesen noch gibt.

Vor Stefan liegt Schlosskarte 1 (A). Weil dies bei Spielbeginn immer die niedrigste Karte ist, eröffnet er das Spiel. Stefan wählt Karte 62 (B) aus der Mitte und überdeckt damit – nach oben versetzt – den Zahlenwert (1) seiner Schlosskarte.

Ab sofort ist die 2 (C) auf Christians Schlosskarte die niedrigste sichtbar ausliegende Zahl. Deshalb ist er am Zug. Er wählt Karte 8 (D) – einen Schatz. Danach überdeckt Tanja die Zahl 3 (E) auf ihrer Schlosskarte mit der Heldenkarte 76 (F).

Nun ist Christians 8 (D) die niedrigste Zahl. Er wählt Karte 16 (G) und besitzt damit noch immer die niedrigste sichtbare Kartenzahl. Also ist er erneut am Zug.

Beide Karten, die Christian (bisher) in der laufenden Runde genommen hat, liegen auf gleicher Höhe, aber im Vergleich zu seinem Schloss nach oben versetzt.



Aus der Runde aussteigen

Aus der Runde steigt aus, wer

- seine **dritte Karte dieser Runde** vor sich auslegt **oder**
- eine Karte nimmt, deren **Zahl niedriger** ist, als der Kartenwert, den er damit überdeckt.

Wer aussteigt,

- bewegt seine nach oben versetzt liegenden **Karten abwärts auf die Höhe seines Schlosses**.
- darf bis zum Ende der Runde **keine Karte mehr nehmen**.

Sind **alle** Spieler **ausgestiegen**, **endet** damit die **Spielrunde**.

Christian nimmt seine 3. Karte der laufenden Runde. An seiner Auslage ist gut zu erkennen, dass diese 3 Karten aus der aktuellen Spielrunde stammen, denn sie liegen nach oben versetzt nebeneinander. Durch das Nehmen der 3. Karte steigt Christian sofort aus der Runde aus. Er bewegt die 3 Karten abwärts „auf Schlosshöhe“ und wartet das Rundenende ab. Dass er mit seiner sichtbaren Karte 32 immer noch die niedrigste Zahl besitzt, spielt für den Rest dieser Runde keine Rolle mehr.



Von den in der Runde Verbliebenen besitzt Stefan jetzt die niedrigste Karte (62), weshalb er nun am Zug ist. Er beschließt nun Karte 19 zu nehmen. Obwohl dies erst seine 2. Karte der laufenden Runde ist, hat Stefan damit ebenfalls seinen Ausstieg aus der Runde vollzogen, denn die neu genommene Karte 19 ist niedriger als die 62, die er damit überdeckt hat. Auch Stefan bewegt die (beiden) Karten dieser Runde abwärts „auf Schlosshöhe“ und darf deshalb keine Karte mehr nehmen.



Ende der Spielrunde – Heldenruhm kassieren



Helden: Am Ende jeder Spielrunde streicht ihr **Ruhm für eure Heldenkarten** ein. Vergleicht die Anzahl aller eigenen Helden auf allen bereits gelegten Karten mit denen eures rechten und linken Nachbarn!

Wer entweder seinen **rechten oder linken Nachbarn an Helden übertrifft**, erhält:

- nach der **1. Runde 1** Ruhmespunkt,
- nach der **2. Runde 2** Ruhmespunkte,
- nach der **3. Runde 3** Ruhmespunkte,
- nach der **4. Runde 4** Ruhmespunkte,
- nach der letzten **5. Runde 5** Ruhmespunkte.

Wer die **Summe der Helden** seiner **beiden Nachbarn insgesamt** übertrifft, erhält die **doppelte Punktzahl** (z.B. in der 3. Spielrunde nicht nur 3, sondern 6 Punkte).

Tragt die Punkte im Wertungsblock ein. Im Spiel zu zweit hat jeder nur einen Nachbarn. Entsprechend können die Ruhmespunkte dann nie in doppelter Höhe erzielt werden.

Nach 3 Spielrunden besitzen Stefan 6 und Christian 3 Helden. Tanja übertrifft mit ihren 7 Helden zwar beide Nachbarn, aber nicht deren Summe (9). Sie erhält 3 Ruhmespunkte. Auch Stefan bekommt 3 Ruhmespunkte, weil er mehr Helden besitzt als sein Nachbar Christian, der leer ausgeht, weil beide Nachbarn mehr Helden zu bieten haben als er.

Hätte Tanja 10 oder mehr Helden, bekäme sie 6 Punkte.



Bereitet die neue Spielrunde vor

Nehmt alle Karten aus dem Spiel, die jetzt noch offen oder verdeckt in der Mitte liegen. Wählt einen neuen Rundenstapel. Legt von diesem erneut **Karten offen** aus (je nach Spieleranzahl, siehe "Bereitet die Spielrunde vor").

Jetzt startet, wer die letzte Runde mit dem **niedrigsten Kartenwert** beendet hat. Auch danach ist immer der Spieler **am Zug**, vor dem der niedrigste sichtbare Kartenwert liegt, sofern er in der laufenden Spielrunde noch nicht ausgestiegen ist.

Diese Runde beginnt Stefan, denn seine letzte Karte der vergangenen Runde (15) ist niedriger als die von Tanja (24) und Christian (33). Stefan nimmt die 23, und ist so gleich nochmal am Zug.



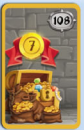
Tipp:

Es ist meistens hilfreich, Spielrunden mit niedrigen Karten zu beenden. Beendet man eine Runde mit einer hohen Karte, kommt man in der nächsten Runde erst spät zum Zug. Ist dann keine höhere Karte (mehr) in der Auslage, ist man gezwungen eine niedrigere zu nehmen und damit aus der Runde auszusteigen.

Das Spiel endet ... jetzt gibt's Ruhm

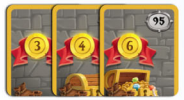
Nach 5 Runden habt ihr alle Kartenstapel durchgespielt. Dann endet das Spiel.

Jetzt kassiert ihr zum fünften und letztem Mal Ruhm für eure **Heldenkarten**. Danach erhaltet ihr auch die Ruhmespunkte für die anderen Karten, die ihr gesammelt habt:



Schätze: Für jeden Schatz erhaltet ihr die darauf vermerkten Ruhmespunkte.

3 + 4 + 6 – diese Schätze bringen Tanja 13 Ruhmespunkte ein.



Fabelwesen: Jedes **einzelne** Fabelwesen bringt seinem Besitzer so viele Ruhmespunkte ein, wie er **verschiedene Arten** von Fabelwesen sammeln konnte. Es gibt 6 unterschiedliche Arten: Zentaur, Minotaur, Greif, Chimäre, Drache und Einhorn.

Weil Stefan 4 verschiedene Arten von Fabelwesen gesammelt hat, bringt ihm jedes seiner 6 Fabelwesen 4 Ruhmespunkte ein – insgesamt also $6 \times 4 = 24$ Ruhmespunkte.



Könige: Jeder König ist, entsprechend seiner Farbe, „Herrscher“ einer Kartensorte.

Besitzt du **mehr Karten der Königsfarbe** als dein **linker Nachbar**, erhaltst du so viele Ruhmespunkte, wie **Kronen links** auf der Karte zu sehen sind. Besitzt du mehr Karten der Königsfarbe als dein **rechter Nachbar**, erhaltst du so viele Ruhmespunkte, wie **Kronen rechts** auf der Karte zu sehen sind. Entscheidend ist immer die Anzahl der Karten der jeweiligen Farbe!

Im Spiel zu zweit gibt es immer die Punkte für „beide Richtungen“.

Der rote König ist Herrscher der Helden. Er bringt Ruhm, wenn sein Besitzer mehr Heldenkarten besitzt, als seine benachbarten Spieler. (Zählt nur die Karten, nicht die Helden!)

Stefan besitzt diesen roten König. Er bringt Stefan 3 Ruhmespunkte ein, denn er besitzt mehr rote Karten als seine (rechte) Nachbarin Tanja. Das auf Tanjas Karten mehr Helden zu sehen sind, spielt keine Rolle. Auf der linken Seite kann Stefan keine Punkte ergattern, weil sein dortiger Nachbar Christian ebenfalls 4 rote Karten besitzt.



Legenden: Jede **erfolgreiche Legende** bringt ihrem Besitzer so viele Ruhmespunkte ein, wie auf der Schriftrolle vermerkt sind. Erfolgreich ist eine Legende nur dann, wenn ihr Besitzer die abgebildeten Kartensorten (mindestens) in der gezeigten Anzahl und Farbe gesammelt hat. Jede Karte darf für die Wertung beliebig vieler Legenden verwendet werden.

Diese beiden Legenden bringen Tanja 3 Punkte und 5 Punkte ein, denn alle geforderten Karten befinden sich tatsächlich in ihrer Sammlung. Sie darf dieselben Karten für beide Legenden verwenden.



Wer den meisten Ruhm einstreicht, gewinnt das Spiel.



"Ich danke Christian, Tanja und Stefan für die vielen hundert Testspiele, die sie ermöglicht haben; dem Spielwerk Hamburg für ihr unerlässliches Feedback; und meiner kleinen Miss, die mich immer ermutigt und mir die Zeit für meine vielen kleinen Projekte gibt."

