

Kingsburg KSR

Das Spiel geht über 5 Jahre, jedes Jahr hat 8 Phasen.

Phase 1 – Königliche Hilfe:

Spieler mit den wenigsten Gebäuden → erhält extra 1 weißen Zusatzwürfel zum würfeln (*nur im Frühling*)

Gleichstand Gebäude → Spieler mit den wenigsten Waren

Gleichstand Gebäude und Waren → keiner der betroffenen Spieler erhält 1 weißen Zusatzwürfel (jeder betroffene Spieler erhält 1 Ware seiner Wahl)

Phase 2 – Frühling/Produktion:

a) Würfeln und Zugreihenfolge anpassen:

Würfeln: Alle Spieler würfeln gleichzeitig (Effekte Gebäude beachten)

Zugreihenfolge anpassen: Spieler mit kleinster Augenzahl → neuer Startspieler (2 kleinste Augenzahl → zweiter Startspieler usw.)

Gleichstand Augenzahl → Spielstein von Spieler dessen Spielstein in der letzten Saison oben höher gestanden hat bleibt oben stehen.

b) Königliche Berater beeinflussen:

In Zugreihenfolge (welche bei a) ermittelt wurde) → jeder Spieler darf einen Berater beeinflussen oder passen (solange in Zugreihenfolge setzen bis alle Würfel verteilt sind od. alle Spieler passen)

Augenzahl Würfel muß gleich groß wie Beraterzahl sein (*immer komplette*

Augenzahl der Würfel zählt)

Jeder Berater ist von allen Spielern einer Produktionsphase nur einmal wählbar →

Ausnahme: Besitzer „Gesandter des Königs“

+2 Marker: einmal pro Würfelgruppe ist das Ergebnis der Würfelzahl mit +2 Marker beeinflussbar. Berater dürfen nicht ausschließlich mit +2 Marker oder einen weißen Würfel beeinflusst werden.

c) Hilfe von Beratern erhalten:

In Zugreihenfolge Hilfe der ausgewählten Berater erhalten

d) Gebäude errichten:

Jeder Spieler → 1 Gebäude in Zugreihenfolge errichten.

Die Fähigkeiten der Gebäude sind nach dem Bau sofort nutzbar.

Ausnahme: Besitzer „Gesandter des Königs“ darf 2 Gebäude errichten

Bauregeln: Bauen immer von links nach rechts, neues Gebäude nur erlaubt zu bauen wenn Gebäude links davon gebaut wurde.

Phase 3 – Ehrung durch den König:

Spieler mit den meisten Gebäude → erhält 1 Siegpunkt

Gleichstand Gebäude → Alle betroffenen Spieler =1 Siegpunkt

Phase 4 – Sommer/Produktionsphase:

Ablauf siehe Frühling/Produktionsphase

Phase 5 – Gesandter des Königs

Spieler mit den wenigsten Gebäuden → erhält Marker “Gesandter des Königs”

Gleichstand Gebäude → Marker an Spieler mit den wenigsten Waren

Gleichstand Waren und Gebäude → Marker wird nicht vergeben.

Verwendung des Markers einmalig bis zur 5. Phase der nächsten Runde (ansonsten Marker ungenutzt zurück in Vorrat)

Möglichkeiten “Gesandter des Königs”:

? Beeinflußung von 1 Berater welcher schon beeinflusst wurde oder

? Durchführung von 2 Bauaktionen in der Produktionsphase

Marker ist nur einmalig für eine der Aktionen nutzbar

Phase 6 – Herbst/Produktionsphase

Ablauf siehe Frühling/Produktionsphase

Phase 7 – Rekrutierung Soldaten

In Zugreihenfolge Soldaten rekrutieren

2 beliebige Waren → **1 Soldat** (*Effekte Gebäude beachten*)

Heeresanzeige anpassen.

Phase 8 – Winter/Kampf

Oberste Karte Feindesstapel aufdecken.

In Zugreihenfolge würfelt der erste Spieler mit 1 Würfel → erwürfelte Augenzahl auf Heeresanzeige für jeden Spieler mit Marker vorrücken (*Effekte Gebäude beachten = zusätzliche Punkte auf Heeresanzeige*)

Erklärung Karte:

Zahl obere linke Ecke → Stärke des Gegners

Rotes Feld → Verluste an Waren, Gebäuden und/oder Siegpunkte

Blaues Feld → Kriegsbeute an Waren und/oder Siegpunkte bei Sieg

Auswertung Kampf:

Kampfstärke > Feind → Schlacht gewonnen, Spieler erhält Kriegsbeute

Kampfstärke = Feind → Unentschieden, Spieler hat keine Verluste und Gewinne

Kampfstärke < Feind → Schlacht verloren, Verluste an Waren, Gebäude, Siegpunkte

Verlust an Waren → soviel Waren in Vorrat zurück wie feindeskarte vorschreibt (**zu wenig Waren** → dann nur soviel zurück geben wie Waren vorhanden sind)

Verlust an Gebäuden → zuerst Zerstörung Gebäude die dem rechten Rand als nächstes sind

Mehrere Gebäude in selber Spalte → Zerstörung von oben nach unten

Nach Zerstörung → Gebäudemarker entfernen, eventuell Siegpunkte anpassen (abziehen)

Nach Phase 8:

Benutzte Feindeskarte entfernen

Heeresanzeige aller Spieler auf Feld 0 setzen

Jahres Marker ein Jahr weiter schieben

Wieder in Phase 1 starten

Spielende/Gewinner des Spiels:

Spielende → nach Phase 8 im 5 Jahr

Sieger → Spieler mit den meisten Siegpunkten

Gleichstand Siegpunkte → Spieler mit den meisten übrigen Waren

Gleichstand Siegpunkte u. Waren → Spieler mit den meisten Gebäuden

Gleichstand Siegpunkte, Waren, Gebäude → Teilung des Sieges

Email: dotu_1969@gmx.de

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Guido Kurth - 21.03.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de