

Lords of Waterdeep - KSR (Vorbereitungen)

In der KSR stehen z.T. Hinweise auf Seiten-Nr. in der englischen Spielregel.

Es werden 8 Runden gespielt. SP = Siegpunkte.

➔ Agenten ("Agents", Seite 4):

- ◆ Als ein LoW* lässt Du Deine Agenten Deine Interessen in der Stadt vertreten. Es gibt 5 verschiedene Farben, von denen jede einen Geheimbund repräsentiert.
- ◆ Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält alle Agenten dazu. Diese sind in den "Agenten-Pool" oben auf jedem Spieler-Tableau zu platzieren. Bei 2, 3, 4, 5 Spielern erhält jeder Spieler 4, 3, 2, 2 Agenten.
- ◆ Einen weiteren Agenten setzt jeder Spieler in den Bereich unterhalb des Rundenzählers (Pfeil unter Runde 5) auf dem Spielplan ein. Dieser Agent steht in Runde 5 zur Verfügung.
- ◆ Die 2 neutralen Agenten (Botschafter und Leutnant) werden erst durch bestimmte Effekte im Spiel eingesetzt.
- ◆ Jeder Spieler erhält die 9 Kontroll-Marker seiner Farbe.

➔ Punkte-Marker ("Score Markers", Seite 5):

- ◆ Jeder Spieler setzt seinen runden Punkte-Marker auf Feld "0" der Punkte-Leiste. Bei Überlauf von 100 Punkten gibt es spezielle Marker.

➔ Spieler-Tableau ("Player Mats", Seite 5):

"Agent-Pool": Hier stehen nicht eingesetzte Agenten. Zum Rundenende kehren alle eingesetzten Agenten dorthin zurück.

"Tavern": Hier liegen angeworbene Abenteurer bis zur Nutzung bei Questen. Ebenso speichert man hier Gold.

"Completed Quests": Hier liegen erledigte Questen ab (ausser Plot Quests).

➔ Abenteurer ("Adventurers", Seite 6):



- ◆ Es gibt 4 Arten von Abenteurern, die von Questen angefordert werden:

- Geistliche (WEISS)
- Kämpfer (ORANGE)
- Schurke (SCHWARZ)
- Zauberer (LILA)

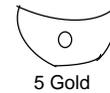
Zusammen mit GOLD bilden sie den Vorrat. Man kann nur Abenteurer anwerben, die aktuell im Vorrat liegen.



➔ GOLD: Gold gibt es als Marker.



1 Gold



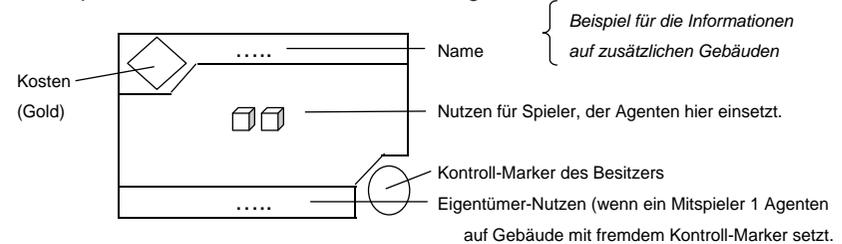
5 Gold

➔ Siegpunkt-Marker:

Setzt auf jedes Feld der Rundenleiste 3 SP-Marker.

➔ Gebäude ("Buildings", Seite 6):

- ◆ Der Spielplan enthält 9 Basis-Gebäude mit 1 oder mehreren Setzfeldern für Agenten. Dann gibt es noch Felder für Bauteile, die man kaufen und ins Spiel bringen kann. Z.B. ist "Blackstaff Towers" ein Basis-Gebäude.
- ◆ Zunächst werden 3 Gebäude gezogen und aufgedeckt auf die Felder von "Builder's Hall" gelegt. Die verbliebenen verdeckten Gebäude sind im Stapel rechts neben Builder's Hall verfügbar.



➔ Lord-Karten ("Lord Cards", Seite 7):

- ◆ 11 Karten stehen zur Verfügung, von denen jeder Spieler zufällig 1 Karte verdeckt erhält. Nur der Spieler selbst kennt deren Identität.
- ◆ Lord-Karten bringen zum Spielende SP bei Erfüllung von Bedingungen.

➔ Quest-Karten ("Quest Cards", Seite 7):

- ◆ Jeder Spieler erhält 2 zufällige Quest-Karten (= links vom eig. Tableau). Variante von www.spielkult.de: Aus 5 Karten wählen und 2 behalten.
- ◆ Danach wird je 1 offene Quest-Karte auf die 4 Felder von "Cliffwatch Inn" gelegt. Die restlichen Karten liegen verdeckt links davon als Stapel.

➔ Intrigen-Karten ("Intrigue Cards", Seite 7):

- ◆ Jeder Spieler erhält 2 zufällige Intrigen-Karten verdeckt zugeteilt. Nur der Spieler selbst kennt deren Inhalte.
- ◆ Restliche Karten liegen verdeckt als Stapel links unten auf dem Spielplan.

Lords of Waterdeep - KSR (Spielablauf)

Der Startspieler erhält 4 Gold, jeder weitere Spieler reihum 5, 6 usw. Gold.

Ablauf einer Runde:

- BEGINN:**
- ♦ Vom aktuellen Rundenfeld werden die 3 Punkte-Marker auf je eines der offenen Gebäude in "Builder's Hall" gelegt. Manche Gebäude wirken zum Rundenbeginn.
 - ♦ Zu Beginn der Runde 5 setzt jeder Spieler den Extra-Agenten seiner Farbe vom Spielbrett zu seinem Agenten-Pool.

- AKTIONEN:**
- ♦ Im Uhrzeigersinn hat jeder Spieler immer 1 Aktion.
 - ♦ Solange man noch mind. 1 Agenten platzieren kann, müssen eine oder ggf. beide folgenden Aktionen ausgeführt werden:
 - ♦ Bei Unausführbarkeit jeglicher Aktion muss man passen.

1) Platziere Agenten (Pflicht): Spezielle Basis-Gebäude sind hier erwähnt.

- ♦ Man setzt 1 Agenten auf ein unbelegtes Setzfeld eines Gebäudes. Sofort wird einmalig der Nutzen des Gebäudes fällig, auch für Besitzer.

"Builder's Hall"

... erlaubt den Kauf eines zusätzlichen Gebäudes.

- ♦ Sobald man einen Agenten dort einsetzt, kauft man eines der 3 Gebäude unter dem Setzfeld gegen Gold.
- ♦ Evtl. SP des Gebäudes werden sofort abgetragen.
- ♦ Das Gebäude platziert man auf einem freien Ort des Spielplanes.
- ♦ In die Gebäude-Aussparung unten rechts legt man 1 eig. Kontroll-Marker.
- ♦ Anschließend ist ein neues Gebäude in Builder's Hall zu platzieren.

"Cliffwatch Inn"

... bringt eine neue Aufgabe und Gold / Intrigen-Karte oder 4 neue Aufgaben.

- ♦ Das Feld rechts führt zum Abwurf der noch ausliegenden Aufgaben, die man durch 4 neue ersetzt. Aus dieser Auswahl darf man 1 Aufgabe wählen.
- ♦ Nach Entnahme einer Aufgabe wird sofort eine neue ins Inn gelegt.
- ♦ Je Spielrunde darf hier max. 1 Agent je Spieler platziert werden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.08.14

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

"Waterdeep Harbor"

... erlaubt das Ausspielen einer Intrigen-Karte.

- ♦ Wer keine Intrige ausspielen kann, darf hier keinen Agenten einsetzen.
- ♦ Der Effekt einer Intrige wirkt sofort und einmalig.

T
Y
P

- ⇒ ATTACK: Die Gegner verlieren ggf. etwas (z.B. 1 Abenteurer).
- ⇒ UTILITY: Du selbst profitierst und oft auch die Mitspieler.
- ⇒ Mandatory Quest (MQ): Wähle einen Gegner und lege die Intrigen-Karte offen vor ihm ab. Dieser Spieler muss zunächst diese Aufgabe erledigen, bevor er irgendeine andere angeht. Nach Erledigung wirft er die Intrigen-Karte ab.

Variante: Bei jedem Spieler darf max. 1 MQ gleichzeitig aktiv vorliegen.

- ♦ Wurden alle Agenten in der aktuellen Runde eingesetzt, entfernt jeder Spieler mit Agent(en) in Waterdeep Harbor diese von dort und platziert sie auf einem anderen Aktionsfeld (nicht in Waterdeep Harbor).
- ♦ Man entfernt die Agenten in Reihenfolge der Felder (1 - 2 - 3).

2) Erledige eine Aufgabe (optional):

- ♦ Nach Einsatz eines Agenten darf man genau eine Aufgabe erledigen.
- ♦ Zur Erledigung entfernt man die geforderten Abenteurer (in Form von Würfeln in weiß - orange - schwarz - violett) aus der eigenen Taverne in den allgemeinen Vorrat. Ggf. ist noch Gold zu bezahlen.
- ♦ Danach nimmt man sich die Belohnung (SP, Gold, ggf. Karten).
- ♦ Erledigte Aufgaben legt man verdeckt auf dem vorgesehenen Teil seines Spieltableaus ab.

PLOT QUEST: Diese Aufgaben besitzen dauerhafte Effekte nach Erledigung. Daher legt man sie nach Erledigung offen neben seinem Tableau ab.
("Plot Quest" steht unten auf der Aufgaben-Karte)

Rundenende: Wurden alle Agenten von "Waterdeep Harbor" entfernt, endet die Runde.
Jeder Spieler setzt seine Agenten in seinen Agent Pool.
Der Startspieler beginnt die nächste Runde.

Spielende: Jeder Abenteurer bzw. je 2 Gold in Taverne = 1 SP.
nach 8 Runden Lord cards = SP lt. Definition der Karte.
Meiste SP siegen. Patt: Beteiligter mit mehr Gold siegt.