

Majesty - KSR	
<p>Vorbereitungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Entscheidet zuerst, ob Ihr die Gebäude auf der A- oder B-Seite spielen wollt. ◆ Sucht für jeden Spieler entsprechend je 1 Gebäudekarte der Nr. 1 - 8 aus. Jeder Spieler legt diese 8 Karten in einer Reihe (Landschaft) vor sich ab. ◆ Der Startspieler nimmt die Meeple-Karte mit dem roten Rand und gibt den Mitspielern auch je eine Meeple-Karte (farbige Seite oben). Jeder Spieler stellt 5 Meeple auf seine Meeple-Karte (liegt oberhalb Landschaft aus). ◆ Übrige Meeple und Münzen liegen allgemein zugänglich bereit. ◆ Stapel der Personen-Karten mit <u>roter</u> Rückseite in Tischmitte legen und rechts davon Platz für 6 Karten lassen. Beim Stapel der Personen-Karten mit <u>grüner</u> Rückseite sind je nach Anzahl der Spieler einige Maßnahmen notwendig: <p style="margin-left: 20px;">zu viert: 7 grünrückige Karten gehen ungesehen aus dem Spiel. Weitere 6 Karten sind offen in der Tischmitte auszulegen. Die restlichen 20 Karten kommen verdeckt <u>auf den roten</u> Stapel.</p> <p style="margin-left: 20px;">zu dritt: 19 grünrückige Karten gehen ungesehen aus dem Spiel. Weitere 6 Karten sind offen in der Tischmitte auszulegen. Die restlichen 8 Karten kommen verdeckt <u>auf den roten</u> Stapel.</p> <p style="margin-left: 20px;">zu zweit: 6 grünrückige Karten sind offen in der Tischmitte auszulegen. Die restlichen 27 Karten kommen in die Spieleschachtel zurück.</p> <p>Ablauf eines Zuges (der Startspieler wechselt nicht):</p> <p style="margin-left: 40px;">Es wird reihum gespielt. Nach Aktion 1 und 2 folgt der nächste Spieler.</p> <p>1) Nimm 1 Personenkarte:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Aus der offenen Reihe von 6 Personen kann man jede Karte nehmen. ◆ Allerdings gilt die am <u>weitesten</u> vom Nachziehstapel <u>als 1.</u> und die Karte am Nachziehstapel als 6. Karte der Reihe. ◆ Die 1. Karte kann man immer umsonst nehmen. ◆ Jede Karte (beginnend mit der ersten Karte), die man <u>nicht will</u>, erfordert die Ablage von 1 Meeple auf dieser. Sobald man an der Karte ankommt, die man nehmen will, braucht man keine Meeple mehr einzusetzen. Liegen auf der gewünschten Karte Meeple, erhält man diese nun auch. ◆ Die verbliebenen Karten rutschen nach links auf und eine 6. Karte kommt vom Nachziehstapel rechts dazu. 	<p>Meeple ◆ Meeple lagerst Du auf Deiner Meeple-Karte und bis zum Ende lagern: Deines Zuges auch ggf. zusätzliche Meeple daneben.</p> <p>2) Personenkarte anlegen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Lege die neue Personenkarte unterhalb des passenden Gebäudes ab. Dort können u. U. je Gebäude bis zu 8 gleiche Karten liegen. ◆ Bei Doppelkarten (jede Hälfte zeigt 1 Person) wähle 1 der Personen. ◆ Jede Person hat ein Wappen mit einem Symbol darin. Tauchen diese Wappen auf, geht es um die zugehörigen Personen. ◆ Direkt nach Zuordnung einer neuen Person wertet das Gebäude, wo diese Person angelegt wurde. Wertung erfolgt von OBEN NACH UNTEN. <p>Ende des Zuges: Evtl. überzählige Meeple neben Deiner Meeple-Karte kommen in den Vorrat zurück und bringen je 1 Münze ein.</p> <p>Sonder-Aktionen: Auf 4 Gebäuden sind Sonderaktionen (siehe Wegweiser). <u>Verteidigung:</u> Du hast je Wache 1 Verteidigung gg. 1 Soldaten. <u>Angriff:</u> Sobald Du 1 Soldaten an Deine Kaserne anlegst, greifst Du jeden Mitspieler an. Wer weniger Wachen hat als Du Soldaten, dessen 1. Person links (meist Müllerin/Brauer) wird umgedreht und unterhalb des Lazarets dort abgelegt. Evtl. weitere Verwundete legt man auf bisherige Verwundete. <u>Heilung:</u> Eine neue Hexe heilt zuerst die oberste Person in Deinem Lazarett, welche wieder unterhalb ihres Gebäudes kommt. Es gibt dort jetzt aber keine Wertung/Sonderaktion. Danach wertet allerdings die Hexe. <u>Spielende:</u> Das Gebäude wertet erst zum Ende des Spiels.</p> <p><i>Stapel ist jederzeit ansehbar</i> }</p> <p>Spielende und Wertung: Hat jeder Spieler 12 Personen genommen, endet das Spiel.* a. Jede Person im Lazarett kostet 1 Münze (A-Seite). b. Anzahl <u>unterschiedlicher</u> Personen im eigenen Reich mit sich selbst multiplizieren (also z.B. 6 x 6) = Münzen. c. Jedes Gebäude durchgehen. Der/die Spieler mit meisten Personen dort erhalten je volle Anz. Münzen (Endwertung). (Bsp.: Die meisten Karten bei der Mühle = 10 Münzen) d. Der Spieler mit höchster Münzsumme gewinnt. Patt: Beteiligter mit mehr Meeple siegt.</p>
	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 18.11.17</p> <p>*Zugstapel ist leer.</p>