

Merlin (Queen Games) - KSR (Seite 1 von 2)

Es werden 6 Runden im Uhrzeigersinn (U-Sinn) gespielt. Jeder Spieler ist je Runde 4-mal am Zug (4 Würfel). Nach der 2. / 4. / 6. Runde gibt es jeweils eine Wertung. Zum Spielende erfolgt noch die Schlusswertung.

Ablauf einer Runde:

1) Der aktive Spieler wählt (MUSS) 1 seiner Würfel und legt ihn unverändert in die Spielplanmitte. Gibt er 1 Apfel ab, wählt er eine beliebige Augenzahl. Auf jedem Feld des Aktions-Rondells dürfen mehrere Figuren stehen.

➡ Ist der Würfel in Spielerfarbe, setzt der Spieler seinen RITTER auf dem Aktions-Rondell im U-Sinn um genau die erwürfelte Augenzahl weiter.

➡ Ist der Würfel WEISS, setzt der Spieler MERLIN auf dem Aktionsrondell im oder gegen den U-Sinn um genau die erwürfelte Augenzahl weiter. Gibt er 1 Merlin-Stab ab, kann er die Aktion des Zielfeldes 2-mal machen.

2) Auf dem erreichten Zielfeld DARF er dessen Aktion ausführen / verzichten.

3) Der Spieler DARF genau 1 Auftrags-Karte erfüllen und ablegen. Danach ist der nächste Spieler am Zug. Es geht solange reihum, bis niemand mehr Würfel hat. Danach endet die Runde.

Die Aktionen:

Grafchafts Felder (6x): ♦ Wähle 1 Deiner Gefolgsleute vom eigenen Tableau oder aus einer der 5 anderen Grafchaften und platziere ihn auf dem zu ihm passenden Feld in der Grafchaft.

... sie zeigen
1 Wappen

- ♦ Ein evtl. Gefolgsmann (also gleicher Typ) eines Mitspielers, der dort schon steht, wandert sofort zurück auf das Tableau dieses Mitspielers.
- ♦ Je nach Typ des Gefolgsmanns gilt:

Baumeister: Lege 1 Materialstein aus der Grafchaft auf Dein Tableau.

Schildknappe: Lege 1 Schild aus der Grafchaft auf Dein Tableau.

Flaggenträger: Nimm 1 Flagge aus der Grafchaft und lege sie links bzw. rechts (je nach Farbe) an Dein Tableau an.

Hofdame: Nimm 1 Deiner Einflussmarker vom Tableau und setze ihn in die Grafchaft. Es können dort schon Einflussmarker stehen.

Punkte-
Felder (4x):

- ♦ Gemäß angezeigtem Objekt (Schild, Flagge, Material) gibt es 1 Punkt für jedes solches Objekt auf eig. Tableau. Ist das Objekt ein Einflussmarker, gibt es je 1 Punkt für jeden eigenen Marker in den Grafchaften.

Einfluss-
Felder (4x):

- ♦ Aus einer der Grafchaften mit mind. 1 eigenen Einflussmarker darf man 1-mal das angezeigte Objekt nehmen. Ist das Objekt ein Gefolgsmann, wählt man eine Grafchaft, in der man mind. 1 Einflussmarker besitzt und setzt dort 1 eigenen Gefolgsmann vom Tableau / aus einer der 5 anderen Grafchaften ein. Danach ist die Aktion des Gefolgsmannes auszuführen.

Excalibur:

- ♦ Nimm Excalibur und setze es neben Dein Tableau.
- ♦ Dann wähle 1 beliebigen Verräter von Deinem Tableau und lege ihn auf den Ablagestapel.

Der Gral:

- ♦ Nimm den Gral und setze ihn neben Dein Tableau.
- ♦ Dann nimm 1 Apfel vom Spielplan und lege diesen auf Dein Tableau.

Gefolgsmann
verschieben:

- ♦ Versetze 1 eigenen Gefolgsmann aus belieb. Grafchaft im/gegen den U-Sinn um genau 1 Grafchaft weiter.
- ♦ Sind alle Deine Gefolgsleute in der Burg, nimm 1 Mann von dort und setze ihn in eine beliebige Grafchaft.
- ♦ Nun ist die Aktion des Gefolgsmannes auszuführen.

Tausch-
Felder (2x):

- ♦ Nimm 1 Baumaterial / 1 Flagge / 1 Schild von Deinem Tableau und lege es in die entsprechende Grafchaft zurück.
- ♦ Dann nimm aus beliebiger Grafchaft eines der oben genannten Objekte, das zu Deiner Burg kommt.

Auftrags-
Felder (2x):

- ♦ Lege 1 - 2 Aufträge auf den Ablagestapel und nimm je 1 Ersatzkarte aus der Auslage / vom Nachziehstapel. Nach jeder Karte wird die Auslage sofort aufgefüllt. Nachziehstapel leer? Dann den Ablagestapel mischen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.06.18

Merlin (Queen Games) - KSR (Seite 2 von 2)

- Bauen (3x):
- ◆ Im Umland kannst Du jetzt genau 1 Rittergut errichten. Jedes Geländeplättchen ohne Rittergut ist wählbar.
 - ◆ Dazu denke Dir von einem Plättchen ausgehend in alle Richtungen je eine gerade Linie. Auf diesem Plättchen baut man in u.a. Folge sein Rittergut. Endet eine Linie an einem Baumaterial-Icon (am Geländerahmen), so kann das dort angezeigte Baumaterial verwendet werden. Durch jede Linie kann noch ein weiteres Material in Frage kommen.



- Man wählt genau 1 erlaubtes Baumaterial vom EIGENEN Tableau und legt es in entsprechende Grafschaft zurück.
- Auf das gewählte Plättchen, durch das das genutzte Material freigeschaltet wurde, legt man 1 eigenes Rittergut.
- Ist auf dem Plättchen ein Turm abgebildet, darf man aus 1 beliebigen Grafschaft entweder 1 Flagge / 1 Schild nehmen oder 1 Einflussmarker dort einsetzen.

- Auftrags-Karten:
- ◆ Im eig. Zug darf man jederzeit genau 1 Auftragskarte erfüllen. Sind alle Bedingungen erfüllt (nichts abgeben!) => Punkte.
 - ◆ Die erledigte Auftragskarte kommt auf den Ablagestapel.
 - ◆ Am Ende seines Zuges zieht man 1 neue Auftragskarte aus der offenen Auslage oder vom Nachziehstapel.

- RUNDEN-Ende:**
- ◆ Hat jeder Spieler seine 4 Würfel eingesetzt, endet die Runde. Nach Runde 2 / 4 / 6 gibt es eine Wertung.

- WERTUNG:**
- ◆ Auf jedem Feld der Punkteleiste können mehrere Marker sein.

- 1) Verräter:
- ◆ Je einzelner Verräter an der eigenen Burg muss 1 dazu passender Schild abgegeben werden (zurück in Grafschaft). ... Sind es mehrere gleiche Verräter, kostet jeder 1 Schild. Alle Verräter kommen anschließend auf den Ablagestapel. Besitzt man EXCALIBUR und konnte alle Verräter abwehren, erhält man 3 Punkte zur Belohnung.
 - ◆ Jeder nicht vorhandene Schild kostet 3 Punkte. Auch nicht abgewehrte Verräter kommen auf den Ablagestapel.
 - ◆ Jeder Spieler zieht vom Nachziehstapel 3 neue Verräter. ... Ggf. ist der Ablagestapel zu mischen = Nachziehstapel neu.
 - ◆ Generell kann man auf unter "null" Punkte fallen.

- 2) Umland:
- ◆ Jedes zusammenhängende Gebiet aus gleichen Landschaften wertet je 1 Punkt pro Plättchen für den Spieler mit den meisten Rittergütern darin. Ob mit/oder Turm spielt keine Rolle für "gleiche Landsch.". Patt: Punkte teilen und ggf. abrunden.

- 3) Einfluss:
- ◆ Man geht die Grafschaften im U-Sinn durch, beginnend bei der schwarzen Grafschaft. Punkte = Anzahl Einflussmarker gesamt dort. Wer mehr Marker als jeder andere dort hat = alle Punkte. Patt: Punkte teilen und ggf. abrunden.
 - ◆ Nach Wertung kommen bis auf je 1 Marker je beteiligtem Spieler alle Marker zu den jeweiligen Spielern zurück. GRAL nutzen: 1-mal nutzen, um Patt zu entscheiden, an dem man beteiligt ist. GRAL in die Grafschaft stellen und alle Punkte erhalten. Nach Wertung aller Grafschaften erhält man den Gral zurück.

- 4) Gefolgs-Leute:
- ◆ Jeder eigene Gefolgsmann in Grafschaften = 1 Punkt.

- SPIELENDE:**
- ◆ Nach der Wertung nach der 6. Runde endet das Spiel. Jetzt gibt es noch eine Schlusswertung:

- ⇒ 1 Punkt je ungenutztem Apfel, 2 Punkte je ungenutztem Merlin-Stab
⇒ 1 Punkt je 3 Teile ungenutztes Material (Flagge, Schild, Baumaterial)
zB: 4 Flaggen + 1 Schild + 1 Baumaterial = 2 Punkte
Der Spieler mit meisten Punkten gewinnt die Partie, sonst: geteilter Sieg.

VORBEREITUNG für die nächste Runde:

- ◆ Alle Spieler nehmen ihre Würfel + je 1 weißen Würfel und werfen diese. Drilling/Vierling ist nicht erlaubt = neu würfeln. Würfel auf Tableau legen.
- ◆ Startspielermarker nach LINKS geben. Rundenmarker um 1 Feld vor.



Sonderaktionen der Flaggen:

- ◆ Zu unterschiedlichen Zeitpunkten kann man Flaggen einsetzen, um eine Sonderaktion auszuführen. Nach Nutzung kommt die Flagge in ihre Grafschaft. Details sind auf Seite 12 der Spielregel nachlesbar.