

Royals - KSR

Man spielt im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, führt folgende Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus:

1) Karten ziehen: *Pflicht-Aktion*

1. Zug eines Spielers: Je nach Position nimmt man 1 - 3 Länderkarten auf. Man darf beliebig aus offener Auslage und/oder verdeckten Karten wählen.

	Startsp.	Zweiter	Dritter	Vierter	Fünfter
2 Spieler	2	3			
3 Spieler	1	2	3		
4 Spieler	1	1	2	3	
5 Spieler	1	1	2	2	3

Ab 2. Zug eines Spielers: Der Spieler muss 1 der beiden Optionen wählen:

- 3 Länderkarten ziehen: Man darf 3 Karten beliebig aus offener Auslage und/oder verdeckten Karten auf die Hand nehmen.
- 1 Länderkarte + 1 Intrigenkarte ziehen: Man zieht in beliebiger Reihenfolge 1 Länderkarte und 1 Intrigenkarte auf die Hand. Die Intrigenkarte kommt vom verdeckten Nachziehstapel. Ggf. deren Ablagestapel mischen = neuer Nachziehstapel.

2) Karten ausspielen: *freiwillige Aktion*

In beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit darf man aus a) und b) wählen.

a) Eine freie Position besetzen :

Links neben jeder Position auf dem Plan steht Anzahl zu zahlender Länderkarten des Landes, rechts stehen die Einfluss-Punkte, die bei einer Epochenwertung gelten.

- ◇ Man spielt die entsprechenden Länderkarten aus (dann: Ablagestapel). Joker: 3 beliebige Länderkarten gelten als 1 Länderkarte nach Wahl.
- ◇ 1 eigenen Würfel zur Markierung auf Spielplan auf eine Position setzen. Auf jeder Position darf genau 1 Würfel liegen.
- ◇ 1 eigenen Würfel auf entsprechenden Titelwertungsmarker legen.
- ◇ Auf Titelwertungsmarkern gibt es kein Limit bei Anzahl der Würfel dort.

b) eine besetzte gegnerische Position übernehmen :

- ◇ Durch Ausspiel 1 Intrigenkarte* des entspr. Landes übernimmt man eine besetzte Position dort. Die erforderlichen Länderkarten sind auszuspielen.
- ◇ Intrigenkarten bieten die Auswahl aus 2 Ländern. Joker: 2 beliebige Intrigenkarten gelten als 1 Intrigenkarte nach Wahl. Wie unter 2a) sind 2 eigene Würfel einzusetzen.
- ◇ Der verdrängte gegnerische Würfel kommt auf das 6-eckige Stadtfeld mit Kreuzsymbol links neben der Stadt. Der Würfel zählt noch für Landbonus.

*der King benötigt 2 Intrigenkarten

Ende des Zuges: Hat man nun >12 Länderkarten bzw. >4 Intrigenkarten auf der Hand, wirft man überzählige ab. Foffene Auslage der Länderkarten auf 3 auffüllen. Der Spieler zur Linken ist nun am Zug.

BONI: Wird die Bedingung für einen Bonus erfüllt, erhält man sofort den entsprechenden Marker und legt diesen verdeckt vor sich ab.

- ⬡ Stadtbonus erhält, wer zuerst 1 beliebige Position in einer Stadt besetzt.
- ⬢ Landbonus erhält, wer in jeder Stadt eines Landes mind. 1 Würfel hat.
Man erhält jeweils den höchsten noch verfügbaren Bonusmarker.
- Adelshausbonus erhält, wer je Titelwertungsmarker mind. 1 Würfel hat.
Man erhält jeweils den höchsten noch verfügbaren Bonusmarker.

Ende einer Epoche: ◇ Sofort, wenn nach einem Zug offene Auslage nicht auf 3 Karten aufgefüllt werden kann. Dann Ablagestapel mischen, auffüllen.
Nach 3. Epoche aber Runde zu Ende spielen, dann erst werten.

□ (Marker) ◇ Wertung nach Epoche: Spieler mit meisten Einflusspunkten in einem Land erhält höheren Epochenwertungsmarker, der zweitbeste Spieler den niedrigeren. Alle Länder werten.
Patt: Beteiligter mit ranghöherem Titel im Land geht vor, dann: Patt: Beteiligter dieser Position mit höherem Stadtbonus führt.

Spielende: ◇ Nach 3 Epochen alle Titel werten, Beginn ab tiefstem Rang.
z.B. Duke ◇ Spieler mit meisten Würfeln dort erhält den Titelmarker + SP. Patt bei 2 Spielern / >2 Spielern = halbe SP an jeden / 0 SP.
◇ Final zählt jeder Spieler die SP auf allen seinen Markern.
◇ Der/die Spielen mit den meisten SP gewinn(t)en.

