

Überblick:

- ◆ Siegpunkte (SP) sind verdeckt zu halten.
- ◆ Es gibt 4 verschiedene Landschaftsarten zum Abernten der Rohstoffe Korn (Nahrung), Leder, Holz, Stein.
- ◆ Jede Landschaft weist 1 Bauplatz aus (Quadrat) für die 4 Ortsarten Bauerschaft, Burg, Kloster, Dorf.
- ◆ Hügel und Seen bringen keine Rohstoffe, sondern haben 1 - 2 Bauplätze.
- ◆ Auf allen Landschaften verläuft unten ein Weg mit Platz für 2 - 3 Bauern.
- ◆ Während des Spiels ist die Stimmung der Bevölkerung wichtig. Sie wird durch Aktionen beeinflusst wird.
- ◆ Der Wille des Königs wird durch Karten angezeigt, die Siegpunkte bringen können. Im Spielverlauf legt sich jeder Spieler auf 4 Karten fest.
- ◆ Eine Partie hat 4 Runden, in der reihum Aktionen ausgeführt werden.

Ablauf eines Zuges:

- ◆ Der aktive Spieler wählt 1 Aktions-Plättchen aus der Reihe der Aktions-Plättchen und legt es vorläufig vor sich ab. Die 4 Aktionen ganz LINKS in der Reihe sind immer gesperrt. Die Aktion ganz RECHTS in der Reihe bringt direkt 1 SP.
- ◆ Bis auf eins bieten alle Aktions-Plättchen je 2 verschiedene Aktionen.
- ◆ Der Spieler DARF beide Aktionen je 1-mal (in belieb. Reihenfolge) machen ODER genau 1 der Aktionen 2-mal. Er darf auf 1 - 2 Aktionen verzichten.\*
- ◆ Danach dürfen (in jedem Fall) alle Mitspieler reihum im Uhrzeigersinn je genau eine der beiden Aktionen ausführen. Sind alle Spieler fertig damit, legt der aktive Spieler das gewählte Aktions-Plättchen ganz LINKS in die Reihe und schiebt die anderen Plättchen nach rechts, bis die Lücke geschlossen ist.
- ◆ Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

**STIMMUNG der Bevölkerung:**

- ◆ Fällt die Stimmung der Bevölkerung eines Spielers auf "-4", rebelliert die Bevölkerung dieses Spielers = Der Spieler verliert 1 SP und 1 Bauern. Danach wird die Stimmung dieses Spielers auf "-3" gesetzt.
- ◆ Tiefer als "-4" kann die Stimmung nicht fallen.

**ERNTEN:** Aktion "Felder bestellen": +1 Nahrung je Bauer auf Kornfeldern  
Entwicklung "3" erreicht: +1 Nahrung extra je Aktion



Aktion "Viehzucht": +1 Leder je Bauer auf Wiesen  
Entwicklung "2" erreicht: +1 Leder extra je Aktion

! Anfangs ist das Rohstofflager jedes Spielers auf nur 4 Rohstoffe je Sorte begrenzt.

**ABBAUEN:** Aktion "Holz fällen": +1 Holz je Bauer auf Wäldern  
Entwicklung "1" erreicht: +1 Holz extra je Aktion



Aktion "Steine brechen": +1 Stein je Bauer auf Gebirgen  
Entwicklung "4" erreicht: +1 Stein extra je Aktion

! Eine bereits einmal erreichte Entwicklung gilt auch noch, wenn man sich schon weiter entwickelt hat.

**BEREICHERN:** Aktion "Wille des Königs" (WdK) erkunden: *Der Spieler schaut (nur für sich) 1 Karte WdK an.*



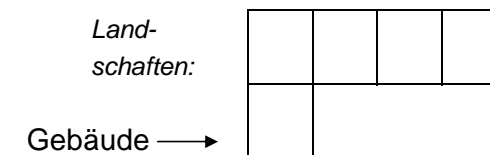
Aktion "Steuern erheben": *Je eigenem Bauern erhält man 1 Münze auf der Geldskala. Stimmung fällt um 2.*

**BAUEN:** Aktion "Ort gründen": *Ein Bauer muss auf gewählter Landschaft stehen und ein Bauplatz muss frei sein. Baukosten des Ortes zahlen. Die Stimmung ändern. Bildung verringert Baukosten.*



↓  
Bauerschaft, Burg,  
Kloster, Dorf

Aktion "Gebäude errichten": *Unterhalb der gewählten Landschaft muss Platz für 1 Gebäude sein. Gebäude-Baukosten zahlen. Die Stimmung ändern. Eigenschaften des Gebäudes beachten.*



**REGIEREN:** Aktion "Bildung verbessern": *Marker +1 auf Bildungs-Skala.*



*Stimmung +1.  
Bereits passierte Felder auf der  
Skala gelten weiterhin.*

Aktion "Entwickl. erhöhen": *Marker +1 auf Entwicklungs-Skala.  
Bereits passierte Felder auf der  
Skala gelten weiterhin.*

**BEWEGEN:** Aktion "Bauern bewegen": *1 Bauern bis zu 2 Landschaften*



*bewegen ODER 2 Bauern je um  
1 Landschaft bewegen.  
Mit Dorf dürfen auf einer Landschaft  
bis zu 3 Bauern stehen.  
Ggf. neue Landschaft aufdecken,  
wenn Bauer ins Lere läuft.*

Aktion "Rohstoff tauschen": *Im Rohstoff im Lager gegen 1  
beliebigen anderen tauschen.*

**VERMEHREN:** Aktion "Nachwuchs  
erhalten": *In einer Bauerschaft/Dorf mit mind.  
1 Bauern stellt man 1 weiteren  
Bauern dazu.*

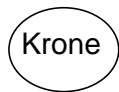


Aktion "Geld vermehren": *1 Rohstoff im Lager reduzieren,  
dafür 2 Münzen erhalten.*

**INTRIGIEREN:** Aktion "Gespernte Aktion  
nutzen": *1 Aktion eines der 4 gespernten  
Aktionsplättchen nutzen.  
Mitspieler nutzen diese nicht!  
Danach das Plättchen "Intrigieren"  
LINKS in die Reihe einschieben.*



**DER KÖNIG REIST:** Das Plättchen kann nicht genutzt werden.  
Es löst das Ende der Runde aus.  
Nun sind folgende Schritte auszuführen ...



## 1) Auf Wille des Königs (WdK) festlegen:

- ◆ Jeder Spieler MUSS sich auf 1 WdK-Karte festlegen und markiert das mit 1 seiner Markierungsscheiben oberhalb der gewählten WdK-Karte.  
*Jeder Spieler darf je WdK-Karte nur genau 1 Scheibe platziert haben.*
- ◆ Es beginnt, wer zuvor das letzte Aktionsplättchen wählte.
- ◆ Je WdK-Karte dürfen max. 2 / 3 Marker (Partie zu zweit-dritt / viert) liegen. Wurde bei einer 2er Partie von beiden Spielern je 1 Markierungsscheibe platziert, legt der Spieler (der zuvor das letzte Aktionsplättchen wählte) 1 zusätzliche neutrale Scheibe bei einer beliebigen WdK-Karte ab. Max. 1 neutrale Scheibe je WdK-Karte ist erlaubt.

## 2) Pflichtabgabe und freiwillige Abgaben:

Die Spieler führen nun die oberste Reisetafel auf dem Verwaltungsplan aus.  
Details: Siehe Seite 3 der KSR

## 3) Neue Reisetafel aufdecken (nicht nach Runde 4):

Die offene Reisetafel kommt in die Schachtel zurück.  
Die nächste vorgesehene Reisetafel wird aufgedeckt.  
Das Aktions-Plättchen "Der König reist" ganz LINKS in Reihe einschieben.

## 4) Neue Runde mit nächstem Spieler beginnen.

### Spielende und Schlusswertung (nach 4. Reise):

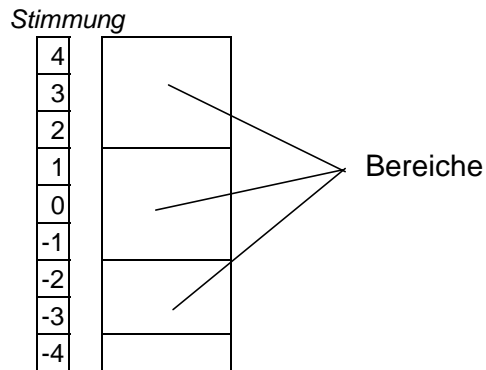
Man wertet alle WdK-Karten, bei denen mind. 1 Markierungsscheibe liegt.  
Bei jeder WdK-Karte sind Punkt 1) und 2) je Scheibe abzuhandeln.

- |                      |  |
|----------------------|--|
| 1) Zorn des Königs:  | Bedingung NICHT erfüllt = 2 Minuspunkte.<br>Der folgende Punkt 2) entfällt dann allerdings.  |
| 2) Wille des Königs: | Bedingung erfüllt = Punkte der Karte erhalten.   |
| 3) Gebäude:          | Gebäude, wenn aneinanderliegend, können weitere SP (gelten nur, wenn vollständig!) anzeigen. |

Alle Siegpunkte addieren. Wer die meisten SP hat, gewinnt.  
Patt: Derjenige Beteiligte siegt, der dem ursprünglichen Startspieler gegen dem Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.

**Näheres zu PFLICHT-Abgaben und FREIWILLIGEN Abgaben:**

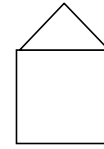
- ◆ Zunächst sind die Pflichtabgaben (unten auf der Reisetafel) zu entrichten. Kann man nicht komplett bezahlen, gibt man nichts ab und verliert 1 SP. Außerdem fällt die Stimmung um 1.
- ◆ Wer das letzte Aktions-Plättchen gewählt hatte, kann zusätzliche SP erhalten, abhängig vom Stand der Stimmung seiner Bevölkerung. Nur der Bereich neben der Stimmung kann genutzt werden, d.h., gegen Abgabe von Rohstoffen / Geld / Bauern erhält man SP. Danach können die Mitspieler entsprechend ihrer Stimmungspositionen ebenfalls zu SP kommen.



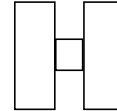
**Hausregel für WdK-Karten:**

- ◆ Man darf sich jederzeit die WdK-Karten erneut ansehen, an denen man schon eine eigene Markierungsscheibe liegen hat. Eine erneute Wahl des Aktions-Plättchens "Bereichern" ist dafür nicht erforderlich.

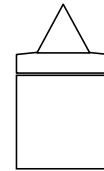
**Orte:**



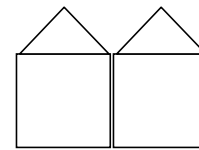
Bauerschaft



Burg



Kloster



Dorf

\*It. Autor ist das möglich.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.07.18