

### Viva il Re! - KSR

Jede Partie besteht aus 3 Runden zu je 2 Phasen.  
Die Spieler sollten ihre Handkarten-Anzahl geheim halten.  
Einen Startspieler bestimmen.

#### Ablauf einer Runde:

##### Phase 1 - Setzen der Figuren in das Schloss:

- Der Reihe nach setzt jeder der Spieler 1 Figur in das Schloss, bis bei 3, 4, 5, 6 Spielern insges. 4, 3, 2, 2 Figuren je Spieler stehen.
- Einsatz erfolgt jeweils auf eines der Stockwerke 1 - 4.

**Limit: Jedes Stockwerk nimmt max. 4 Figuren auf.**  
Alle nicht gesetzten Figuren kommen in Stockwerk "0".

##### Phase 2 - Aufstieg der Figuren zum Thron:

- Im Uhrzeigersinn setzt ab Startspieler beginnend jeder Spieler 1 beliebige Figur im Schloss um **1 Stockwerk höher** unter Einhaltung des Limits je Stockwerk.  
Kann keine Figur versetzt werden, passiert nichts.
- Landet eine Figur auf dem Thron, erfolgt sofort eine Königswahl.
- **Findet keine Königswahl statt, geht es weiter mit Phase 2.**

##### Königswahl:

- Die Krone kommt vor den Spieler, der die Figur auf den Thron brachte.
- Jeder Spieler (auch der aktive) entscheidet per Stimmkarte (verdeckt) über die Königswahl.
  - a) Nur JA-Karten = Es gibt einen neuen König. **Ende der Runde.**
  - b) Mind. 1 NEIN-Karte = Figur auf dem Thron ist aus dem Spiel.  
JA-Karten werden immer wieder auf die Hand genommen,  
NEIN-Karten sind nach 1x Einsatz aus dem Spiel.
- Nach einem Scheitern ist der Spieler links vom alten König am Zug, bzw. links vom Startspieler, falls es noch keinen König gibt.

#### Ende der Runde / Wertung:

Alle Spieler zeigen ihre Auftragskarte.  
Jeder erhält 0 - 10 Punkte je nach Position seiner Figuren im Schloss und trägt die Punkte auf der Zählleiste ab.

#### Neue Runde (insgesamt 3 Runden):

- Jeder Spieler legt seine Auftragskarte ab und zieht eine neue.
- Die Stimmkarten werden auf die Hand genommen.
- Alle 13 Figuren neben den Spielplan legen.
- Der Spieler links vom König beginnt eine neue Runde.

Wer in der 3. Runde "null" Punkte erzielt, erhält 33 Punkte.

#### Spiel-Ende:

Die meisten Punkte gewinnen. Patt: mehr Figuren lt. Auftragskarte im Schloss platziert.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.01.06  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

### Viva il Re! - KSR

Jede Partie besteht aus 3 Runden zu je 2 Phasen.  
Die Spieler sollten ihre Handkarten-Anzahl geheim halten.  
Einen Startspieler bestimmen.

#### Ablauf einer Runde:

##### Phase 1 - Setzen der Figuren in das Schloss:

- Der Reihe nach setzt jeder der Spieler 1 Figur in das Schloss, bis bei 3, 4, 5, 6 Spielern insges. 4, 3, 2, 2 Figuren je Spieler stehen.
- Einsatz erfolgt jeweils auf eines der Stockwerke 1 - 4.

**Limit: Jedes Stockwerk nimmt max. 4 Figuren auf.**  
Alle nicht gesetzten Figuren kommen in Stockwerk "0".

##### Phase 2 - Aufstieg der Figuren zum Thron:

- Im Uhrzeigersinn setzt ab Startspieler beginnend jeder Spieler 1 beliebige Figur im Schloss um **1 Stockwerk höher** unter Einhaltung des Limits je Stockwerk.  
Kann keine Figur versetzt werden, passiert nichts.
- Landet eine Figur auf dem Thron, erfolgt sofort eine Königswahl.
- **Findet keine Königswahl statt, geht es weiter mit Phase 2.**

##### Königswahl:

- Die Krone kommt vor den Spieler, der die Figur auf den Thron brachte.
- Jeder Spieler (auch der aktive) entscheidet per Stimmkarte (verdeckt) über die Königswahl.
  - a) Nur JA-Karten = Es gibt einen neuen König. **Ende der Runde.**
  - b) Mind. 1 NEIN-Karte = Figur auf dem Thron ist aus dem Spiel.  
JA-Karten werden immer wieder auf die Hand genommen,  
NEIN-Karten sind nach 1x Einsatz aus dem Spiel.
- Nach einem Scheitern ist der Spieler links vom alten König am Zug, bzw. links vom Startspieler, falls es noch keinen König gibt.

#### Ende der Runde / Wertung:

Alle Spieler zeigen ihre Auftragskarte.  
Jeder erhält 0 - 10 Punkte je nach Position seiner Figuren im Schloss und trägt die Punkte auf der Zählleiste ab.

#### Neue Runde (insgesamt 3 Runden):

- Jeder Spieler legt seine Auftragskarte ab und zieht eine neue.
- Die Stimmkarten werden auf die Hand genommen.
- Alle 13 Figuren neben den Spielplan legen.
- Der Spieler links vom König beginnt eine neue Runde.

Wer in der 3. Runde "null" Punkte erzielt, erhält 33 Punkte.

#### Spiel-Ende:

Die meisten Punkte gewinnen. Patt: mehr Figuren lt. Auftragskarte im Schloss platziert.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.01.06  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)