

OHNE FURCHT UND ADEL

KURZSPIELREGEL



Autor	Bruno Faidutti
Verlag	Hans im Glück
erschienen	2000
Spielerzahl	3 bis 7
Dauer	60 Minuten
Preise	"Spiel des Jahres" Nominierungsliste 2000 „Deutscher Spiele Preis" 2000 Platz 6 „à la carte" bestes Kartenspiel 2000 Platz 1

Vorbereitungen

König bestimmen, Charakterkarten und Bauwerkskarten je separat mischen und verdeckt bereitlegen. Goldvorrat in Tischmitte legen. Jeder Spieler erhält 2 Gold, 1 Übersicht, 4 Bauwerkskarten auf die Hand.

Ablauf (4 -6 Spieler)

- Kartenauswahl:
 - König mischt Charakterkarten und legt 2, 1 oder 0 Karten (hei 4, 5 o. 6 Sp.) offen in Tischmitte.
 - Kommt dabei der König vor. andere Karte ziehen und König untermischen.
 - König schaut allein die nächste verdeckte Charakterkarte an, legt sie dann verdeckt in die Mitte.
 - Aus den Restkarten sucht sich der König 1 Karte aus (sein geheimer Charakter) und reicht die Karten nach links weiter. Jeder Spieler wählt nun 1 Karte, evtl. Rest verdeckt in Tischmitte.
- König ruft gemäß der Reihenfolge der Übersichtskarte den 1 Charakter und dann die weiteren auf. Dieser muß sich melden, außer er wurde gemeuchelt.
- Charakter-Zug:
 - Der aufgerufene Spieler nimmt sich 2 Goldstücke aus der Tischmitte ODER 2 Bauwerkskarten vom verdeckten Stapel, wovon er 1 behält.
 - Nun darf er 1 Bauwerkskarte auslegen; Preis lt. Karte wird in die Tischmitte gezahlt
 - Er darf während seines Zuges jederzeit die Charakter-Eigenschaft nutzen, aber nur 1* pro Zug.

Bauwerkskarten

Kosten + Punkte sind identisch und links oben angegeben. Die Farbe der Kugel unten links wirkt auf bestimmte Charaktere bei Einsatz ihrer Eigenschaft.

GELB	1 Gold für König je Karte
BLAU	1 Gold für Prediger je Karte
GRÜN	1 Gold für Händler je Karte
ROT	1 Gold für Söldner je Karte
VIOLETT	Vorteil für den Ausspieler (siehe Text)

OHNE FURCHT UND ADEL

KURZSPIELREGEL



Autor	Bruno Faidutti
Verlag	Hans im Glück
erschienen	2000
Spielerzahl	3 bis 7
Dauer	60 Minuten
Preise	"Spiel des Jahres" Nominierungsliste 2000 „Deutscher Spiele Preis" 2000 Platz 6 „à la carte" bestes Kartenspiel 2000 Platz 1

Vorbereitungen

König bestimmen, Charakterkarten und Bauwerkskarten je separat mischen und verdeckt bereitlegen. Goldvorrat in Tischmitte legen. Jeder Spieler erhält 2 Gold, 1 Übersicht, 4 Bauwerkskarten auf die Hand.

Ablauf (4 -6 Spieler)

- Kartenauswahl:
 - König mischt Charakterkarten und legt 2, 1 oder 0 Karten (hei 4, 5 o. 6 Sp.) offen in Tischmitte.
 - Kommt dabei der König vor. andere Karte ziehen und König untermischen.
 - König schaut allein die nächste verdeckte Charakterkarte an, legt sie dann verdeckt in die Mitte.
 - Aus den Restkarten sucht sich der König 1 Karte aus (sein geheimer Charakter) und reicht die Karten nach links weiter. Jeder Spieler wählt nun 1 Karte, evtl. Rest verdeckt in Tischmitte.
- König ruft gemäß der Reihenfolge der Übersichtskarte den 1 Charakter und dann die weiteren auf. Dieser muß sich melden, außer er wurde gemeuchelt.
- Charakter-Zug:
 - Der aufgerufene Spieler nimmt sich 2 Goldstücke aus der Tischmitte ODER 2 Bauwerkskarten vom verdeckten Stapel, wovon er 1 behält.
 - Nun darf er 1 Bauwerkskarte auslegen; Preis lt. Karte wird in die Tischmitte gezahlt
 - Er darf während seines Zuges jederzeit die Charakter-Eigenschaft nutzen, aber nur 1* pro Zug.

Bauwerkskarten

Kosten + Punkte sind identisch und links oben angegeben. Die Farbe der Kugel unten links wirkt auf bestimmte Charaktere bei Einsatz ihrer Eigenschaft.

GELB	1 Gold für König je Karte
BLAU	1 Gold für Prediger je Karte
GRÜN	1 Gold für Händler je Karte
ROT	1 Gold für Söldner je Karte
VIOLETT	Vorteil für den Ausspieler (siehe Text)

Eigenschaften

Meuchler	wählt 1 Charakter aus, der sich nicht meldet und keinen Spielzug hat.
Dieb	wählt 1 Charakter aus, den er um sein Gold bestiehlt (nicht den Meuchler), sobald derjenige aufgerufen wird.
Magier	tauscht entweder seine Handkarten komplett gegen die eines Mitspielers ODER legt beliebig viele Handkarten auf Ablage und zieht entsprechend nach.
König	Startspieler der 1. Runde und ruft Charaktere auf. Würde der König gemeuchelt, ist der nächste König (neue Runde) der Spieler, der vorher König war. Ansonsten bleibt der König im Amt; erhält 1 Gold für seine ausliegenden „gelben“ Karten (Variante: War 3* derselbe Spieler hintereinander König, wird der Spieler links von diesem König.)
Prediger	ist geschützt vor dem Söldner; erhält 1 Gold für seine ausliegenden „blauen“ Karten.
Händler	erhält 1 Gold und des weiteren 1 Gold für seine ausliegenden „grünen“ Karten.
Baumeister	zieht 2 Bauwerkskarten und darf bis zu 3 Bauwerke auslegen; kann damit auch über 8 Bauwerke in seinem Zug kommen.
Söldner	darf 1 fremdes Bauwerk zerstören, soweit nicht schon 8 vor einem Spieler liegen. Kosten dafür: Kaufwert abzgl. 1 Gold; erhält 1 Gold für seine ausliegenden „roten“ Karten.

Spielende

..in der Runde, wo ein Spieler >=8 Bauwerke ausliegen hat. Runde zu Ende spielen.

Wertung

Bauwerke (Punkte links oben) + Boni (3 für Bauwerke in 5 Farben, 4 für den ersten Spieler mit 8 Bauwerken, 2 für jeden weiteren Spieler mit 8 Bauwerken).

DIE DUNKLEN LANDE

Vorbereitungen

Neue Bauwerke (BW) ganz oder teilweise mit dem Grundspiel mischen, ggf. austauschen; aus insgesamt 18 Charakterkarten wird ein individueller Satz von 9 Karten gebildet (1 Karte von jeder Zahl (links oben))

Die neuen Charakterkarten

Hexe	verhext einen Charakter, der nur sein Einkommen erhält; Hexe setzt dessen Zug fort
Steuereintreiber	erhält bei Zugende von jedem Spieler, der in dieser Runde ein BW baut, 1 Goldstück
Beschwörer	sucht sich aus den Handkarten eines Spielers 1 Karte aus; nimmt diese entweder auf die Hand, oder zahlt und baut sofort
Intrigant	muss die Königsfigur an einen anderen Spieler weitergeben; erhält 1 Gold für seine ausliegenden „gelben“ BW
Ablassprediger	erhält 1 Gold für seine ausliegenden „blauen“ BW; erhält 1 vom Spieler mit dem meisten Gold 1 Goldstück zusätzlich (geht bei „Patt“ leer aus)
Alchemist	erhält nach seinem Zug alle von ihm eingesetzten Goldstücke zurück.
Eroberer	erhält zusätzlich 4 Karten oder Gold, darf aber in seinem Zug kein BW errichten.
Diplomat	erhält 1 Gold für seine ausliegenden „roten“ BW; darf 1 eigenes mit einem Mitspieler-BW tauschen (Ausnahme: BW des Predigers & Wehrturm), zahlt nur Differenz an Mitspieler
Künstler	darf 1 oder 2 eigene BW verschönern, indem er 1 Gold auf die Karte legt; nur 1* pro BW
Königin	erhält 3 Gold, wenn sie am Beginn ihres Zuges neben der Königsfigur sitzt

Eigenschaften

Meuchler	wählt 1 Charakter aus, der sich nicht meldet und keinen Spielzug hat.
Dieb	wählt 1 Charakter aus, den er um sein Gold bestiehlt (nicht den Meuchler), sobald derjenige aufgerufen wird.
Magier	tauscht entweder seine Handkarten komplett gegen die eines Mitspielers ODER legt beliebig viele Handkarten auf Ablage und zieht entsprechend nach.
König	Startspieler der 1. Runde und ruft Charaktere auf. Würde der König gemeuchelt, ist der nächste König (neue Runde) der Spieler, der vorher König war. Ansonsten bleibt der König im Amt; erhält 1 Gold für seine ausliegenden „gelben“ Karten (Variante: War 3* derselbe Spieler hintereinander König, wird der Spieler links von diesem König.)
Prediger	ist geschützt vor dem Söldner; erhält 1 Gold für seine ausliegenden „blauen“ Karten.
Händler	erhält 1 Gold und des weiteren 1 Gold für seine ausliegenden „grünen“ Karten.
Baumeister	zieht 2 Bauwerkskarten und darf bis zu 3 Bauwerke auslegen; kann damit auch über 8 Bauwerke in seinem Zug kommen.
Söldner	darf 1 fremdes Bauwerk zerstören, soweit nicht schon 8 vor einem Spieler liegen. Kosten dafür: Kaufwert abzgl. 1 Gold; erhält 1 Gold für seine ausliegenden „roten“ Karten.

Spielende

..in der Runde, wo ein Spieler >=8 Bauwerke ausliegen hat. Runde zu Ende spielen.

Wertung

Bauwerke (Punkte links oben) + Boni (3 für Bauwerke in 5 Farben, 4 für den ersten Spieler mit 8 Bauwerken, 2 für jeden weiteren Spieler mit 8 Bauwerken).

DIE DUNKLEN LANDE

Vorbereitungen

Neue Bauwerke (BW) ganz oder teilweise mit dem Grundspiel mischen, ggf. austauschen; aus insgesamt 18 Charakterkarten wird ein individueller Satz von 9 Karten gebildet (1 Karte von jeder Zahl (links oben))

Die neuen Charakterkarten

Hexe	verhext einen Charakter, der nur sein Einkommen erhält; Hexe setzt dessen Zug fort
Steuereintreiber	erhält bei Zugende von jedem Spieler, der in dieser Runde ein BW baut, 1 Goldstück
Beschwörer	sucht sich aus den Handkarten eines Spielers 1 Karte aus; nimmt diese entweder auf die Hand, oder zahlt und baut sofort
Intrigant	muss die Königsfigur an einen anderen Spieler weitergeben; erhält 1 Gold für seine ausliegenden „gelben“ BW
Ablassprediger	erhält 1 Gold für seine ausliegenden „blauen“ BW; erhält 1 vom Spieler mit dem meisten Gold 1 Goldstück zusätzlich (geht bei „Patt“ leer aus)
Alchemist	erhält nach seinem Zug alle von ihm eingesetzten Goldstücke zurück.
Eroberer	erhält zusätzlich 4 Karten oder Gold, darf aber in seinem Zug kein BW errichten.
Diplomat	erhält 1 Gold für seine ausliegenden „roten“ BW; darf 1 eigenes mit einem Mitspieler-BW tauschen (Ausnahme: BW des Predigers & Wehrturm), zahlt nur Differenz an Mitspieler
Künstler	darf 1 oder 2 eigene BW verschönern, indem er 1 Gold auf die Karte legt; nur 1* pro BW
Königin	erhält 3 Gold, wenn sie am Beginn ihres Zuges neben der Königsfigur sitzt