

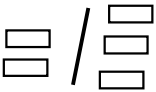
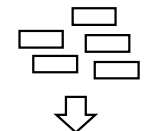
Dynasties (Heirate & Herrsche) - KSR (Seite 1 von 2)

Man spielt 3 Durchgänge. Es geht immer reihum bis zum Durchgangsende.

- ! Wer am Zug ist, spielt eine seiner Aktions-Karten und macht dann
- GENAU EINE der Aktionen der Karte. Es gibt 5 mögliche Aktionen.

AKTIONEN:

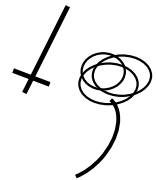
HANDEL: (Schiff)



Beispiel

- ♦ Man wählt 1 Schiff im Hafen und setzt auf das große Einsatzfeld (wenn frei) dort 1 Familienmitglied. Ist das große Feld schon besetzt, wählt man das kleine Feld.
Der selbe Spieler darf auf beiden Plätzen stehen.
- ♦ Sobald 2 Familien-Mitglieder anwesend sind, erfolgt HANDEL:
- ➔ Der Spieler auf dem kleineren Feld nimmt alle Waren vom Schiff und teilt sie in 2 Gruppen auf, mind. 1 Ware je Gruppe.
- ➔ Beide Gruppen bietet er dem anderen Spieler an, welcher eine davon wählt und in seinen Vorrat nimmt.
- ➔ Der Anbieter erhält die andere Gruppe.
- ➔ Ist aber der selbe Spieler auf beiden Setzfeldern vertreten, nimmt er nur 2 Waren vom Schiff. Rest in Beutel zurück.
- ➔ Der/beide Spieler nehmen ihre Familienmitglieder zurück.
- ➔ Der Bankier zieht 5 neue Waren vom Beutel = auf Schiff.
- ➔ Ausgespielte Aktions-Karte auf Ablagestapel legen.

FÜRST/ FÜRSTIN einsetzen: (Schwert/ Rose):



HEIRAT

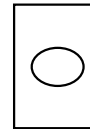


- ♦ Man setzt 1 Familien-Mitglied auf ein freies Stadt-Feld. Auf dem kleinen Feld sollte man es hinlegen (= übersichtlich). Nach LINKS kommt immer der Fürst, RECHTS die Fürstin. Das Feld zeigt immer die Einsetzkosten = in Beutel werfen.
- ♦ Kein Spieler darf Fürst UND Fürstin in selber Stadt haben. Man erhält den Vorteil der Stadt (oben im Oval abgebildet).
- ♦ Ist jetzt erst 1 Figur in der Stadt, endet der Zug und man legt die ausgespielte Aktions-Karte auf den Ablagestapel.
- ♦ Sind nun 2 Figuren in der Stadt, folgt die HEIRAT:
- ➔ Der Spieler auf dem kleineren Feld würfelt 3 Mitgift-Würfel und teilt sie in 2 Gruppen auf, mind. 1 Würfel je Gruppe.
- ➔ Er bietet beide Gruppen dem anderen Spieler an, der sich für eine Gruppe entscheidet. Der Anbieter erhält den Rest.
- ➔ Ausgespielte Aktions-Karte auf Ablagestapel legen.

PERSÖNLICHKEIT nutzen: (Person)



SONDER- AKTION: (Münze)



rosa 

- ♦ Man wählt 1 der 6 Personen aus dem hellblau umrandeten Bereich. Die Person muss noch offen liegen.
- ♦ Die Kosten für die Nutzung werden in den Beutel gezahlt.
Die Angabe dazu steht unterhalb der Personen: blaue Ware(n).
- ♦ Nun folgt Ausführung der Funktion der gewählten Person.
- ♦ Zum Schluss dreht man die Person um und legt die Aktions-Karte auf den Ablagestapel.
- ♦ Die Kosten für die Nutzung werden in den Beutel gezahlt.
Es sind stets goldgelbe Waren.
- ♦ Die Aktion ist im unteren Teil der Karte aufgezeigt. Meistens darf man wahlweise 1 Fürst oder 1 Fürstin in einer bestimmten Stadt einsetzen. Ein dadurch ausgelöster Handel oder eine Heirat wird sofort durchgeführt. Einige Karten erlauben sofort 2x Handel oder das Nutzen einer von 2 Persönlichkeiten (ausführen, wie regulär).

PASSEN mit Vorteil: siehe unter spez. Abschnitt

JOKER:

Man kann 1 der 4 abgebildeten Aktionen ausführen. Die Karte kann nicht für eine Sonderaktion wirken.

AUS- SETZEN

PASSEN:

- ♦ Ist man am Zug und will bzw. kann keine Aktion mehr machen, hat man die Wahl zwischen Aussetzen/Passen.
- ➔ **AUSSETZEN:** Man wirft 1 Aktionskarte ab und zieht dafür 1 Ware aus dem Beutel.
- ➔ **PASSEN:** ENTWEDER stellt man 1 eig. Familien-Mitglied vom Vorrat auf das letzte (lange) Feld der Passen-Leiste.
Langes Feld: 1. Figur möglichst rechtsbündig stellen. Weitere Figuren direkt links daneben setzen. ODER auf 1 der 4 Felder der oberen Reihe, das frei ist und wo man die rosa Waren zahlen kann.
- ♦ Bei Ausspiel der Sonderaktion "Passen" stellt man die Figur auf vorderstes freies Feld der Passen-Leiste. Angegebene rosa Waren sind NICHT zu zahlen.
- ♦ Alle bis auf 1 Aktions-Karte von der Hand abwerfen.
- ♦ Haben alle Spieler gepasst, endet der Durchgang.

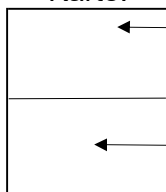
ROSA WAREN:

Joker: Immer sind 2 rosa Waren = 1 beliebige Ware.

Ende eines Durchgangs:

- 1) Handel: ♦ Wer noch eine Figur auf einem Schiff hat, nimmt sich von dort 2 Waren und seine Figur zurück. Übrige Waren des Schiffs kommen in den Beutel zurück.
♦ Der Bankier legt auf jedes leere Schiff 5 neue Waren (Beutel).
- 2) Persönl.: ♦ Der Bankier nimmt alle 8 Persönlichkeiten vom Plan, mischt sie verdeckt und legt sie offen auf die hellblau und goldgelb umrandeten Felder aus.
- 3) Start-Spieler: ♦ Wer auf der Passen-Leiste am weitesten vorn steht, erhält den Startspieler-Marker (Rosenkorb).
- 4) Bonus-Aktion: ♦ Jeder Spieler setzt von der Passen-Leiste sein Familien-Mitglied auf eines der Bonus-Felder neben der Leiste.
♦ Der Spieler am weitesten vorn auf der Leiste beginnt. Zuletzt ist der Spieler auf dem "Leonardo"-Feld dran.
♦ Die gewählte Bonus-Aktion wird sofort erledigt. Nur das Bonus-Feld mit den 3 SP darf mehrfach genutzt werden.
♦ Zum Schluss nehmen alle Spieler ihre Familien-Mitglieder in ihren Vorrat zurück.
- 5) Neue Aktions-Karten: ♦ Der Bankier teilt an jeden Spieler 4 neue Aktionskarten aus. Evtl. weitere Karten aus der Vorrunde bzw. Bonus-Aktion führen dazu, dass einzelne Spieler bis zu 6 Aktions-Karten besitzen.

Aktions-Karte:



Aktionen

Sonder-Aktion
(ggf.)

Vorteile einer Stadt durch Aktion
Fürst / Fürstin:

Krone: wirkt bei Schlusswertung
SP: direkt Siegpunkte erhalten
Buch: Buch-Plättchen
Ware: 1 Ware blind aus Beutel ziehen

Durchgangs-Wertung:

- 1) Ledige (stehen allein) Fürsten/Fürstinnen in einer Stadt auf Spielplan:
 - ♦ Der Wertungs-Stern zeigt für Durchgang I / II Siegpunkte für Adlige auf dem großen und gesondert dem kleinen Einsetzfeld.
 - ♦ Nach Durchgang II gehen ledige Adlige ins Kloster (in den Spielervorrat). Gegen Zahlung je 1 rosa Ware je Figur verhindert man den Klostergang.
 - ♦ Wertungs-Stern wird nach Durchgang I gewendet und nach II entfernt.

2) Wertungs-Karten:

- ♦ Man darf beliebig viele Wertungs-Karten aus der Hand spielen. Die jeweiligen Siegpunkte sind im Beiblatt der Originalregel genannt.
- ♦ Max. 2 Wertungs-Karten darf man mit in den Folge-Durchgang nehmen.
- ♦ Nach der 3. Runde wertet man alle restlichen Karten.

Schluss-Wertung nach dem 3. Durchgang:

- ♦ Mehrheiten werten: ... Jeder Spieler zählt in **jedem** der 4 Länder alle seine Fürsten, Fürstinnen und Kinder zusammen.
... Dazu kommt die Anzahl gesammelter Landeswappen.
... Gemäß Länderwertungs-Tafel werden SP für die Spieler mit höchster / zweithöchster Summe vergeben.
Patt auf Platz 1: Mehrere Erste erhalten volle Punkte für den 1. Platz. Platz 2 entfällt dann.
Patt auf Platz 2: Mehrere Zweite erhalten bei Patt ebenfalls jeweils volle Punkte für den 2. Platz.
- ♦ Kronen-Felder: ... Prüfen, ob ein Spieler in ALLEN Städten mit Krone in einem Land jeweils mit Fürsten / Fürstin vertreten ist.
... Der oder die beiden betreffenden Spieler bekommen die Punkte gemäß Länderwertungs-Tafel ganz unten.
... Für **jedes** Land wird die Wertung durchgeführt.

Wer insgesamt die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Waren in seinem Vorrat ist im Vorteil.