

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.

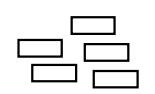
AKTIONEN:

HANDEL: ◆ 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.



Beispiel

FÜRST/ FÜRSTIN einsetzen: ◆ Man setzt 1 Familien-Mitglied auf ein freies Stadt-Feld. Auf dem kleinen Feld sollte man es hinlegen (= übersichtlich).

(Schwert/ Rose): 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:



HEIRAT

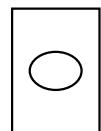
- Der Spieler auf dem kleineren Feld würfelt 3 Mitgift-Würfel und teilt sie in 2 Gruppen auf, mind. 1 Würfel je Gruppe.
- Er bietet beide Gruppen dem anderen Spieler an, der sich für eine Gruppe entscheidet. Der Anbieter erhält den Rest.
- Ausgespielte Aktions-Karte auf Ablagestapel legen.

PERSÖNLICHKEIT nutzen: (Person)



- ◆ 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.

SONDERAKTION: (Münze)



- ◆ 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).

rosa ▲

PASSEN mit Vorteil: siehe unter spez. Abschnitt

JOKER:

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

- ◆ Ist man am Zug und will bzw. kann keine Aktion mehr machen, hat man die Wahl zwischen Aussetzen/Passen.

AUSSETZEN

→ **AUSSETZEN:** Man wirft 1 Aktionskarte ab und zieht dafür 1 Ware aus dem Beutel.

PASSEN:

→ **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.

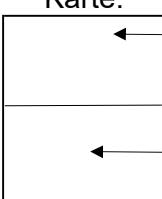
ODER auf 1 der 4 Felder der oberen Reihe, das frei ist und wo man die rosa Waren zahlen kann.

◆ 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.

Dynasties (Heirate & Herrsche) - KSR (Seite 2 von 2)		
Ende eines Durchgangs:		Durchgangs-Wertung:
1) Handel: <ul style="list-style-type: none"> ◆ 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). 		1) Ledige (stehen allein) Fürsten/Fürstinnen in einer Stadt auf Spielplan: <ul style="list-style-type: none"> ◆ 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) Persönl.: <ul style="list-style-type: none"> ◆ Der Bankier nimmt alle 8 Persönlichkeiten vom Plan, mischt sie verdeckt und legt sie offen auf die hellblau und goldgelb umrandeten Felder aus. 		2) Wertungs-Karten: <ul style="list-style-type: none"> ◆ 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.
3) Start-Spieler:	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Wer auf der Passen-Leiste am weitesten vorn steht, erhält den Startspieler-Marker (Rosenkorb). 	
4) Bonus-Aktion:	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 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:	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 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:	 <p>Aktionen</p> <p>Sonder-Aktion (ggf.)</p>	<p>Vorteile einer Stadt durch Aktion</p> <p>Fürst / Fürstin:</p> <p>Krone: wirkt bei Schlusswertung</p> <p>SP: direkt Siegpunkte erhalten</p> <p>Buch: Buch-Plättchen</p> <p>Ware: 1 Ware blind aus Beutel ziehen</p>
<p>Schluss-Wertung nach dem 3. Durchgang:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 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. <p><i>Patt auf Platz 1: Mehrere Erste erhalten volle Punkte für den 1. Platz. Platz 2 entfällt dann.</i></p> <p><i>Patt auf Platz 2: Mehrere Zweite erhalten bei Patt ebenfalls jeweils volle Punkte für den 2. Platz.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Kronen-Felder: ... Prüfen, ob ein Spieler in ALLEN Städten mit <u>Krone</u> in <u>einem Land</u> 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. <p>Wer insgesamt die meisten Punkte erzielt, gewinnt.</p> <p><i>Patt: Der Beteiligte mit mehr Waren in seinem Vorrat ist im Vorteil.</i></p>		
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.12.25</p>		