

Kings Progress

Vorbereitung s. Spielregel

PHASE 1: SPIELZÜGE DER SPIELER

1. Königskarte – *NUR falls Spieler Königskarte hat*

- Königszählstein vorrücken
- Spieler erhält 1 PP, falls mindestens ein Höfling im Schloß ist. | PP = Prestigepunkt

2. Fähigkeit eines Höflings nutzen, den der Spieler kontrolliert - falls möglich und gewünscht.

- Schwarzen Marker auf Kontrollkarte legen.

Fähigkeit kann nur einmal genutzt werden, steht erst erneut zur Verfügung bei Kontrollwechsel.

3. Spieleraktionen reihum, jeweils 2 Aktionen aus folgenden 4 Aktionen ausführen, auch gleiche Aktion **zweimal**. Nur in Reihenfolge:

A. Beliebigen Höfling 1 Ort weiterziehen

- In London und Orten mit 2 Gaststätten können 2 Höflinge zugleich sein
- Durch besetzten Ort kann man durchziehen
- Höfling darf nach Bewegung nicht weiter vom Königshof entfernt sein als vor der Bewegung

Falls Höfling Königshof erreicht:

- Figur auf niedrigsten freien Platz der Ankunftsleiste setzen
- Ziehender Spieler erhält die Königskarte
- Kontrollierender Spieler nimmt ein Paar Geschenkekarten „Große Geschenke“ und wirft offene (oberste) Karte seiner Auslage für diesen Höfling ab

Kontrolle über Höfling am Königshof kann sich erst nach Geschenkewertung (aber vor 3.3!) ändern!

B. Einfluß auf Höflinge ausüben

Beliebig viele Karten für einen Höfling auslegen

oder je 1 Karte für zwei Höflinge auslegen.

- Falls bereits Karten für diesen Höfling liegen, werden neue Karten darunter gelegt (Schrift sichtbar).
- Sofort prüfen, ob sich Kontrolle ändert (außer für Höflinge am Königshof) - Änderung nur, falls jemand den Wert der entsprechenden Auslage übertrifft.

*Spieler mit wertvollster Auslage hat Kontrolle, mit zweitwertvollster eingeschränkte Kontrolle.
Wert einer Auslage = Anzahl Karten + Symbole der offenen Karte.*

C. Entweder eine der 3 offen liegenden

Einflußkarten nehmen oder 2, falls alle 3 Karten kein Symbol haben. Offenes Angebot immer sofort vom Stapel ergänzen.

Falls nicht ergänzt werden kann, weil Stapel leer ist: sofort **Loyalitätstest**:

- Alle Spieler müssen eine offene Einflußkarte abwerfen, Spieler mit wertvollster Karte (Anzahl Symbole) hat/haben 1 Extrazug für einen Höfling.
- Reihenfolge jeweils links vom Spieler mit Königskarte beginnend.
- Vor Extrazug/zügen noch offene Karten und abgeworfene mischen und wieder 3 Karten als Angebot auslegen.

D. Eine offene Einflußkarte abwerfen.

Sofortiges Ende Phase 1: 5 Höflinge am Königshof oder Zählstein ganz rechts.

PHASE 2: KLEINE GESCHENKE WÄHLEN

– *Spieler mit eingeschränkter Kontrolle* über Höflinge am Königshof wählen je 1 Karte „Kleine Geschenke“, zuletzt angekommener zuerst usw.

PHASE 3: WERTUNG – PP laut Tabelle

3.1 Anzahl Geschenke einzeln nacheinander **nach Typ**, bei Gleichstand entscheidet Anzahl Kronen, falls immer noch Gleichstand 1 PP weniger für diese Position und nächste Position entfällt.

3.2 Anzahl Geschenktypen, bei Gleichstand entscheidet (größere) Menge des geringsten Typs, falls dann immer noch Gleichstand Vergleich der Kronen des Typs mit geringster Menge. Falls dann immer noch Gleichstand, Vergleich des Typs mit zweitgeringster Anzahl (erst Menge, dann Kronen) usw.

Wer sich für eine **erste Position** qualifiziert, muß **sofort irgendeine offene Einflußkarte abwerfen**.

Runde	1.	2.	3.
1	2	-	-
2	3	1	-
3	4	2	1

3.3 Anschließend **Kontrolle** über Höflinge **prüfen**, entsprechend Kontrollkarten **neu verteilen**.

Dann jeweils **2 PP** für Spieler **pro** ausgeübter **Kontrolle** (auch, falls Fähigkeit schon verbraucht).

PHASE 4: RUNDENENDE

- Höflinge vom Königshof zurück auf Heimatwohnsitze.
- Noch ausliegende Geschenke aus Spiel entfernen, neue auslegen.
- Einflußkartenstapel mit Ablagestapel mischen, Angebot bleibt liegen.
- Königszählstein zurücksetzen.
- Spieler mit Königskarte beginnt nächste Runde.

SPIELSIEG – Spieler mit meisten PP

Gleichstand wird gelöst nach meisten Geschenken, dann meisten Kronen, dann meisten Einflußkarten.