

Kingsburg - KSR

Das Spiel läuft über 5 Durchgänge (Jahre) zu je 8 Phasen (4 Jahreszeiten).
 Jede Phase wird von allen Spielern nacheinander durchgespielt, bevor die nächste beginnt.
 Der Vorrat gilt als unbegrenzt. Evtl. fehlende Waren kann man also auch anders darstellen.
 Für das 2 Personen-Spiel gibt es Sonderregeln (siehe Originalregel).

1) Königliche Hilfe:
 Der Spieler mit den wenigsten Gebäuden hat 1 zusätzlichen weißen Würfel in Phase 2.
 Patt: Wer von den Beteiligten weniger Ware besitzt, gewinnt das Patt.
 Erneutes Patt: Jeder dieser Spieler wählt 1 Ware aus, die er in seinen Vorrat legt.
 Phase 1 im 1. Jahr: Niemand erhält 1 Würfel, aber jeder Spieler nimmt 1 beliebige Ware.

2) Frühling - Produktion:
 Alle Spieler würfeln gleichzeitig (inkl. weißem Würfel).
 Effekte der Gebäude beachten (z.B.: "nochmals würfeln").

a) Zugreihenfolge anpassen:
 Jeder Spieler addiert die Augenzahl seiner Würfel (inkl. weißem Würfel).
 Niedrigste Augenzahl ==> neuer Startspieler ==> oberste Position der Zugreihenfolge.
 Patt: Wer bisher von den Beteiligten höher stand, behält den Rang.

	<i>alte Folge</i>	Würfelaugen	<i>neue Folge</i>	
Beispiel:	rot	9	rot	9
	grün	13	gelb	10
	gelb	10	blau	10
	blau	10	grün	13

b) Die königlichen Berater beeinflussen:*
 In neuer Zugreihenfolge spielen.
 Wenn man am Zug ist, DARF man auf ein Beraterfeld 1 - x seiner Würfel legen, wenn deren Augenzahl zur Augenzahl-Vorgabe des Beraterfeldes passt.
 Man darf nur Berater wählen, die noch niemand in der aktuellen Phase besetzt hat.
Mind. 1 eigener Farbwürfel MUSS immer dabei sein, wenn man Würfel einsetzt.
 Wer **keinen Würfel** regelkonform einsetzen kann/will, MUSS **passen**.
 Es geht solange (meist mehrmals) reihum, bis alle Spieler gepasst haben.
 Dieser Marker darf 1x je Beraterfeld eingesetzt werden und zählt 2 Augen.
 Einsatz ist nur zusätzlich zu mind. 1 eigenem Würfel erlaubt.
 Gemäß Autor darf jeder Spieler je Jahreszeit nur 1 "+2 Augen" - Marker einsetzen.

c) Hilfe von den Beratern erhalten (von Feld 1 an aufsteigend):
 Die Spieler erhalten die bei den Beratern angegebenen Waren, Siegpunkte oder Soldaten.
 Danach nehmen sie ihre Farbwürfel wieder zu sich, weiße Würfel oder "+2 Augen" - Marker kommen in den allgemeinen Vorrat, wenn sie eingesetzt wurden.

d) Gebäude errichten (auf Provinzkarte):
 In Zugreihenfolge DARF man genau **ein** Gebäude bauen.
 Die Extrafigur "Gesandter des Königs" ermöglicht 2 Bauten.
 Kosten für das Bauen (stehen auf der Provinzkarte) entrichten.
 Gezählte Materialien ==> allg. Vorrat. 1 eigenen Gebäudemarker auf Gebäude legen.
 In jeder Baureihe darf nur linksbündig gebaut werden. Es muss also immer **das** Gebäude einer **beliebigen** Reihe gebaut werden, das am weitesten links liegt.
 Ab Errichtung eines Gebäudes profitiert der Spieler von dessen Fähigkeiten.

3) Ehrung durch den König:
 Der Spieler mit den meisten Gebäuden erhält 1 Siegpunkt.
 Patt: Jeder Beteiligte erhält 1 Siegpunkt.

4) Sommer - Produktion:
 wie Phase 2 spielen

Produktion

○

○

○

○

5) Gesandter des Königs:
 Der Spieler mit den wenigsten Gebäuden erhält die Figur "Gesandter des Königs".
 Patt: Von den Beteiligten geht vor, wer weniger Waren besitzt.
 Erneutes Patt: Die Figur wird diese Runde an niemanden vergeben.
 In einer der 3 nächsten Produktions-Phasen DARF die Figur "Gesandter des Königs" in genau einer Aktion eingesetzt werden.
 - Einsatz bei einem Berater, wo schon ein anderer Spieler/man selbst Würfel liegen hat.
 Natürlich muss der Spieler dort auch eigene Würfel einsetzen.
 - 2 Bauaktionen statt 1 durchführen. Baukosten sind trotzdem regulär zu zahlen.
 In der nächsten Phase 5 wird der Gesandte neu vergeben.

6) Herbst - Produktion:
 wie Phase 2 spielen

7) Rekrutieren der Soldaten:
 In Zugreihenfolge DARF man Soldaten eintauschen.
 Für 2 Waren kann man nun 1 Soldaten erhalten. Das ist auch mehrfach möglich.
 Die Spielsteine der Spieler auf der Heeresanzeige rücken je Soldat 1 Feld vor.

8) Winter - Der Kampf:
 Oberste Feind-Karte aufdecken. Alle Spieler MÜSSEN kämpfen.
 Der erste Spieler der Zugreihenfolge würfelt mit 1 Würfel = Unterstützung an Soldaten.
 Jeder Spieler zieht seinen Spielstein auf der Heeresanzeige um diese Augenzahl vor.
 Nun ermittelt jeder Spieler seine Kampfstärke aus Gebäuden und passt seinen Stand auf der Heeresanzeige an.

Konstellation	Auswirkungen
Kampfstärke Spieler > Feind	Spieler erhält Kriegsbeute gemäß unterer Zeile auf der Feind-Karte.
Kampfstärke Spieler = Feind	keine Auswirkungen
Kampfstärke Spieler < Feind	Spieler zahlt Verluste (soweit er kann) gemäß mittlerer Zeile auf der Feind-Karte.

BONUS: Der/die Spieler mit gewonnenem Kampf UND höchster Kampfstärke ==> je 1 Punkt.

Müssen Gebäude zerstört werden, sind vorrangig Gebäude ganz rechts in einer Reihe betroffen. Es wird von oben nach unten vorgegangen. Früher erhaltene Punkte gehen nun wieder verloren.

Beispiel einer Provinzkarte:

○	
○	○
○	○

← abreißen

Stärke →

3	Goblins

 Beispiel einer Feind-Karte

Verluste →

Beute →

Vorbereitung des nächsten Durchganges:
 Alle Heeresanzeigen auf "0" setzen. Der Jahreszeitenanzeiger beginnt wieder auf Feld 1.
 Ist der Jahresmarker schon auf Feld "V", endet das Spiel. Ansonsten rückt er 1 Feld vor.

Ende des Spiels:
 Wer nach 5 Durchgängen die meisten Punkte hat, ist Gewinner.
 Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer mehr Waren besitzt.
 Erneutes Patt: Der Beteiligte mit mehr Gebäuden siegt.
 Erneutes Patt: Es gibt nun mehrere Gewinner.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.05.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de	*Regeln können durch Gebäudefähigkeiten geändert werden.
Meinungen/Hinweise zu dieser KSR an roland.winner@gmx.de	

Grund für Update:

Lt. Klarstellung des Autors darf jeder Spieler je Jahreszeit nur einen "+2 Augen" - Marker einsetzen.