

Ohne Furcht und Adel - Kurzspielregel
<p>König bestimmen, Charakterkarten und Bauwerkskarten je separat mischen + verdeckt bereitlegen. Goldvorrat in Tischmitte legen. Jeder Spieler erhält 2 Gold, 1 Übersicht, 4 Bauwerkskarten auf die Hand.</p> <p>Ablauf (4 - 6 Sp.) 1. Kartenauswahl: - König mischt Charakterkarten und legt 2, 1 oder 0 Karten (bei 4, 5 o. 6 Sp.) offen in Tischmitte. - Kommt dabei der König vor: andere Karte ziehen und König untermischen. - Nun schaut sich der König allein die nächste verdeckte Charakterkarte an und legt sie dann verdeckt in die Tischmitte. - Aus den Restkarten sucht der König sich 1 Karte aus (sein geheimer Charakter) und reicht die Karten nach links weiter. Jeder Spieler wählt nun 1 Karte, evtl. Rest verdeckt in Tischmitte.</p> <p>2. Aufruf der Charaktere: - König ruft gemäß der Reihenfolge der Übersichtskarte den 1. Charakter und dann die weiteren auf. Dieser muß sich melden, außer er wurde gemeuchelt.</p> <p>3. Charakter-Zug: - Der aufgerufene Spieler nimmt sich 2 Goldstücke aus der Tischmitte ODER 2 Bauwerkskarten vom verd. Stapel, wovon er 1 wieder nach Auswahl auf Ablagestapel legt. - Nun darf er 1 Bauwerkskarte auslegen, wofür er die Kosten lt. Karte in die Tischmitte zahlt. - Er darf während seines Zuges jederzeit die Charakter-Eigenschaft nutzen, aber nur 1mal/Zug.</p> <p>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)</p> <p>Eigenschaften: <u>Meuchler:</u> Er wählt 1 Charakter aus, der sich nicht meldet und keinen Spielzug hat. <u>Dieb:</u> Er wählt 1 Charakter aus, den er um sein Gold bestiehlt (nicht den Meuchler), sobald derjenige aufgerufen wird. <u>Magier:</u> Er tauscht entweder seine Handkarten komplett gegen die eines Mitspielers ODER legt beliebig viele Handkarten auf Ablage und zieht entsprechend nach. <u>König:</u> Er ist Startspieler der 1. Runde und ruft Charaktere auf. Wurde der König gemeuchelt, ist der nächste König (neue Runde) der Spieler, der vorher König war. Ansonsten bleibt der König im Amt. Er erhält 1 Gold je vor ihm ausliegender Karte mit goldenem Punkt. Variante: War 3mal derselbe Spieler hintereinander König, wird der Spieler links von diesem König. <u>Prediger:</u> Er ist geschützt vor dem Söldner: Er erhält 1 Gold je vor ihm ausliegender Karte mit blauem Punkt. <u>Händler:</u> Er erhält 1 Gold und des weiteren 1 Gold je vor ihm ausliegender Karte mit grünem Punkt. <u>Baumeister:</u> Er zieht 2 Bauwerkskarten und darf bis zu 3 Bauwerke auslegen. Er kann damit auch über 8 Bauwerke in seinem Zug kommen. <u>Söldner:</u> Er darf 1 fremdes Bauwerk zerstören, soweit nicht schon 8 vor einem Spieler liegen. Kosten dafür: Kaufwert abzgl. 1 Gold. Er erhält 1 Gold je vor ihm ausliegender Karte mit rotem Punkt.</p> <p>Spielende: ...in der Runde, wo ein Spieler >=8 Bauwerke ausliegen hat. Runde zu Ende spielen. Punkte: 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).</p> <p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELERE1 und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>

Ohne Furcht und Adel - Kurzspielregel
<p>König bestimmen, Charakterkarten und Bauwerkskarten je separat mischen + verdeckt bereitlegen. Goldvorrat in Tischmitte legen. Jeder Spieler erhält 2 Gold, 1 Übersicht, 4 Bauwerkskarten auf die Hand.</p> <p>Ablauf (4 - 6 Sp.) 1. Kartenauswahl: - König mischt Charakterkarten und legt 2, 1 oder 0 Karten (bei 4, 5 o. 6 Sp.) offen in Tischmitte. - Kommt dabei der König vor: andere Karte ziehen und König untermischen. - Nun schaut sich der König allein die nächste verdeckte Charakterkarte an und legt sie dann verdeckt in die Tischmitte. - Aus den Restkarten sucht der König sich 1 Karte aus (sein geheimer Charakter) und reicht die Karten nach links weiter. Jeder Spieler wählt nun 1 Karte, evtl. Rest verdeckt in Tischmitte.</p> <p>2. Aufruf der Charaktere: - König ruft gemäß der Reihenfolge der Übersichtskarte den 1. Charakter und dann die weiteren auf. Dieser muß sich melden, außer er wurde gemeuchelt.</p> <p>3. Charakter-Zug: - Der aufgerufene Spieler nimmt sich 2 Goldstücke aus der Tischmitte ODER 2 Bauwerkskarten vom verd. Stapel, wovon er 1 wieder nach Auswahl auf Ablagestapel legt. - Nun darf er 1 Bauwerkskarte auslegen, wofür er die Kosten lt. Karte in die Tischmitte zahlt. - Er darf während seines Zuges jederzeit die Charakter-Eigenschaft nutzen, aber nur 1mal/Zug.</p> <p>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)</p> <p>Eigenschaften: <u>Meuchler:</u> Er wählt 1 Charakter aus, der sich nicht meldet und keinen Spielzug hat. <u>Dieb:</u> Er wählt 1 Charakter aus, den er um sein Gold bestiehlt (nicht den Meuchler), sobald derjenige aufgerufen wird. <u>Magier:</u> Er tauscht entweder seine Handkarten komplett gegen die eines Mitspielers ODER legt beliebig viele Handkarten auf Ablage und zieht entsprechend nach. <u>König:</u> Er ist Startspieler der 1. Runde und ruft Charaktere auf. Wurde der König gemeuchelt, ist der nächste König (neue Runde) der Spieler, der vorher König war. Ansonsten bleibt der König im Amt. Er erhält 1 Gold je vor ihm ausliegender Karte mit goldenem Punkt. Variante: War 3mal derselbe Spieler hintereinander König, wird der Spieler links von diesem König. <u>Prediger:</u> Er ist geschützt vor dem Söldner: Er erhält 1 Gold je vor ihm ausliegender Karte mit blauem Punkt. <u>Händler:</u> Er erhält 1 Gold und des weiteren 1 Gold je vor ihm ausliegender Karte mit grünem Punkt. <u>Baumeister:</u> Er zieht 2 Bauwerkskarten und darf bis zu 3 Bauwerke auslegen. Er kann damit auch über 8 Bauwerke in seinem Zug kommen. <u>Söldner:</u> Er darf 1 fremdes Bauwerk zerstören, soweit nicht schon 8 vor einem Spieler liegen. Kosten dafür: Kaufwert abzgl. 1 Gold. Er erhält 1 Gold je vor ihm ausliegender Karte mit rotem Punkt.</p> <p>Spielende: ...in der Runde, wo ein Spieler >=8 Bauwerke ausliegen hat. Runde zu Ende spielen. Punkte: 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).</p> <p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELERE1 und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>