

## Queen's Architekt - KSR (Seite 1 von 2)

Es werden mehrere Runden immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

- Bestimmt einen Startspieler, der 1 der Starthandwerker (neben dem Plan) nimmt und ihn mit der höchsten\* Position in Richtung Hammersymbol an eine beliebige Stelle des eigenen Aktions-Sterns anlegt. Nun kann er ihn x-mal in Pfeilrichtung drehen und erhält jeweils 1 Münze.  
\*Das ist immer die Position links vom Symbol der Handwerksgruppe.
- Jeder der Mitspieler hat ebenfalls reihum o.a. Aktion.
- Noch einmal, nun aber gegen den Uhrzeigersinn, hat jeder Spieler eine weitere Möglichkeit, einen 2. Handwerker zu erhalten und ggf. zu drehen.

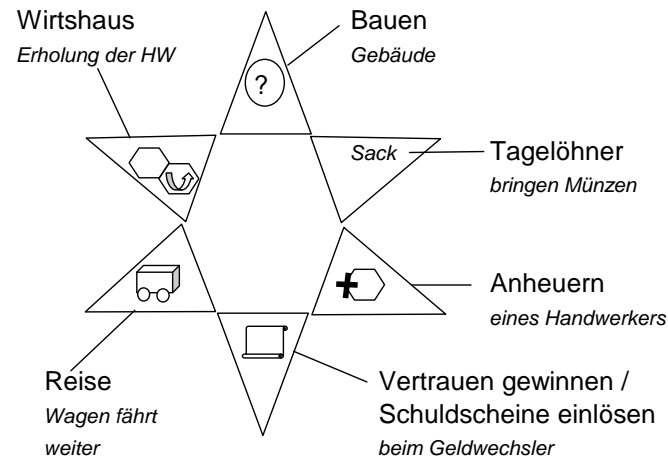
### SPIELABLAUF:

- Der aktive Spieler bewegt seinen Architekten auf dem Aktions-Stern um 1 - 3 Felder im Uhrzeigersinn weiter (PFLICHT).
- Er führt die dort abgebildete Aktion aus ODER verzichtet darauf.
- Danach ist der nächste Spieler dran.
- Waren alle Spieler am Zug, beginnt eine neue Runde.

### Aktionen: A

- A Tagelöhner:**
- ◇ Je 2 eig. Handwerker am Stern bringen 1 Münze (aufrunden).
  - ◇ Handwerker mit Tagelöhner-Symbol (Geldsack) darf man - für jeden einzeln entscheiden - um genau 1 Position im U-Sinn weiterdrehen und dafür jeweils 2 Münzen kassieren.
- A Anheuern:**
- ◇ 1 Handwerker vom schwarzen Brett an Aktionsstern legen.
  - ◇ Kosten (1 - 6) lt. Vorgabe links neben dem Handwerker (im Feld auf dem schwarzen Brett) bezahlen.
  - ◇ Handwerker mit genau der Ecke, die auf schwarzem Brett mit Hammer-Symbol markiert war, an beliebige Position des Aktions-Sterns anlegen.
  - ◇ Man darf nicht 2 identische Charaktere (also z.B. 2 Glaser, die völlig gleich aussehen) eingestellt haben, wohl aber generell z.B. 1 - x unterschiedliche Glaser.
  - ◇ Hat man schon 6 Handwerker, entlässt man einen davon (er ist aus dem Spiel), bevor man einen neuen anstellt.
  - ◇ Den Preismarker ganz oben um 1 Feld nach rechts setzen. Geht das nicht, kommt der Handwerker aus dem Spiel und der Marker kommt auf die "6". Wenn der oberste Handwerker angeheuert wird, geht der Marker ebenfalls auf "6".
  - ◇ Alle Handwerker rücken nach oben auf.  
Kommt ein neuer Handwerker nach oben = Marker auf "6".  
Freie Plätze unten auf dem schwarzen Brett auffüllen.

### AKTIONS-STERNE:



### A Reise:

- ◇ Eigenen Wagen um 1 - 6 Felder für 0, 1, 3, 6, 10, 15 Münzen versetzen. 1 Feld = 1 Dorf.  
Felder mit Mitspielerwagen dürfen betreten werden.

### A Vertrauen gewinnen:

- ◇ Auf eigener Geldwechsler-Leiste 1 Position steigen.\*\*

### ODER

### A Schuldscheine einlösen:

- ◇ Max. so viele Schuldscheine (1 - 4) einlösen wie eigene Figur auf Geldwechsler-Leiste vorgibt. Je Schuldschein erhält man 2 Münzen und legt die Scheine in den Vorrat.

\*\*Ist die Figur aber schon oben, darf diese Aktion nicht gewählt werden.

### A Wirtshaus:

- ◇ Versetze alle Feierabend-Plättchen, die im Schlafsaal liegen, zum Eingang.
- ◇ Alle Plättchen im Schankraum kommen in den Schlafsaal.
- ◇ Für 1 / 3 / 6 / 10 / 15 / 21 Münzen darfst Du 1 - 6 Feierabend-Plättchen von Handwerksgruppen (HWG) vom Eingang nun in den Schankraum schieben.
- ◇ Alle Handwerker der entsprechenden Handwerksgruppe/n am Stern um 1 Position GEGEN Pfeilrichtung drehen.  
Wer schon auf höchster Position (also links vom Symbol der HWG) am Hammersymbol anliegt, bleibt unverändert.

BAUEN:

ENTWEDER

A Gebäude  
errichten:

- ◇ Der eigene Wagen muss am Ort des Bauens stehen. Es darf noch kein eigenes Gebäude dort vorhanden sein.
- ◇ Man muss mind. 1 Handwerker je Handwerksgruppe des VORGABE-Plättchens des Ortes beschäftigt haben. Leistungswerte ALLER (!) Handwerker des Spielers addieren = Anerkennung.
- ◇ Gebäude-Marker auf besten (wenig Minus) Platz im Ort setzen. Minus-Wert von Anerkennung abziehen.  
*Es kann auch Münzen geben oder 1x Aktion "Anheuern".*
  - a) Je nach Art des Ortes gibt es aber Limite bei der max. Anerkennung, also: 10 / 15 / 20.
  - b) In einer Stadt gibt es Bonus lt. Vorgaben-Plättchen, der auf ermittelte Anerkennung aus a) on top addiert wird.\*
- ◇ Auf Anerkennungs-Leiste ggf. aufsteigen. Jeder Schritt kostet entsprechend Anerkennung. Nicht genutzte Teile der Anerkennung bringen Schuldscheine (1 : 1) ein.
- ◇ ALLE Handwerker in Pfeilrichtung um 1 Pos. drehen.

ODER

A Reparaturen  
durchführen:

- ◇ Max. 3 Handwerker diverser Handwerksgruppen nutzen + Anerkennung erhalten gemäß der auf ihnen angegebenen Anerkennungs-Werte (keine Boni). In Summe auf Anerkennungs-Leiste (s.o.) abtragen.
- ◇ Beteil. Handwerker in Pfeilrichtung um 1 Pos. drehen.

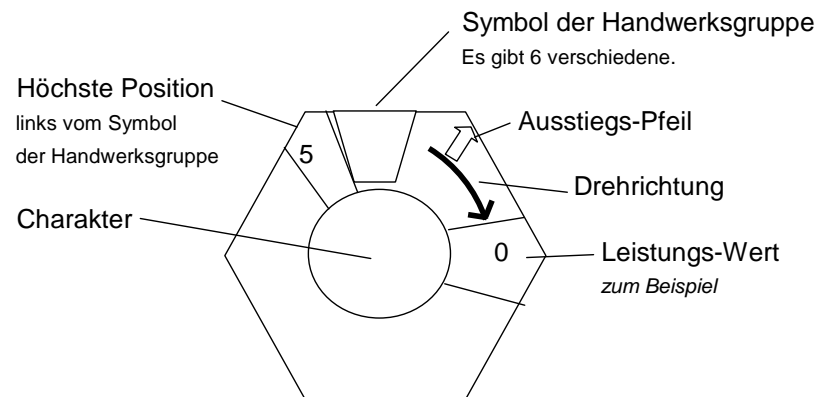
Palastbau: 1. Man muss bereits auf dem letztem Feld der Anerkennungs-Leiste stehen (das oberste Feld links auf dem Spielplan), um einen PALAST zu bauen.

- (Vorgaben) 2. Eigener Wagen steht in Hauptstadt (Spielfeldmitte).  
3. Eigener Architekt steht auf Aktion "Bauen".  
4. Addierte Leistung aller eigenen Handwerker ist  $\geq 15$ .

WICHTIG: Die Handwerker werden nach dem Bau am Palast nicht mehr um eine Position in Pfeilrichtung gedreht.

**Spiel-Ende:** Das Spiel endet in der Runde, in der mind. 1 Spieler am Palast baut. Hat nur 1 Spieler am Palast gebaut, gewinnt er.  
Patt: Beteiligter mit höherer Anerkennung beim Palast-Bau siegt.  
Weiterhin Patt: Es gibt mehrere Sieger.

HANDWERKER-Plättchen:



- ➔ Hat der Handwerker das Tagelöhner-Symbol (Sack), bringt er mittels der Tagelöhner-Aktion ggf. Münzen ein.
- ➔ Jeder Handwerker hat einen Wert im roten Kreis, der seinen Anerkennungs-wert bei der Bau-Aktion "Reparaturen durchführen" anzeigt.
- ➔ Die aktuelle Leistung eines Handwerkers ist immer seine Leistungs-Zahl, die am Hammer-Symbol des eigenen Aktions-Sterns liegt.
- ➔ Arbeitet ein Handwerker und sein Ausstiegs-Pfeil befindet sich neben dem Hammer-Symbol auf dem Stern, erbringt er das letzte Mal seine Leistung (Tagelöhner / Bauen) und kommt danach aus dem Spiel.
- ➔ Je mehr ein Handwerker kostet, desto mehr Aktionen hat er bei Anwerbung. Das erkennt man an der Lage des Hammer-Symbols auf den Feldern des schwarzen Bretts.

\*It. Bestätigung vom Autor des Spiels: Es kann also dadurch mehr als die max. Anerkennung geben, da der Bonus nicht auf das Maximum angerechnet wird.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 28.08.19

