



KINGS & THINGS

DIE ORDNUNG DER DINGE

Ausführliche Spielregel

Spielmaterial	3	* Phase 4: Ereignisse ausspielen	9
* Geländefelder	3	* Phase 5: Heerhaufen bewegen	9
* Spielmarken	4	* Phase 6: Kämpfen	10
* Was sonst noch beiliegt	4	* Schlachten austragen	10
Spielziel	5	* Erkunden herrenloser Felder	13
* Spieldaufbau	5	* Phase 7: Festungen errichten	14
* Der Dingebeutel	5	* Phase 8: Besondere Fähigkeiten der Helden einsetzen	15
* Der Vorrat	5	* Phase 9: Startspieler wechseln	15
* Die Helden	5	* Spezielle Regeln	15
* Auslegen der Geländefelder	5	Anhang A: Besondere Fähigkeiten der Helden	16
* Baronien gründen	6	Anhang B: Auswirkungen der Ereignisse	17
* Anfangsarmee	6	Anhang C: Auswirkungen der Magiemarken	19
* Nicht benutzte Geländefelder	6	Die Chronik	21
Spielablauf	6	Kurzregeln	22
* Der Startspieler	6	Aufbau für ein Einstiegsspiel	24
* Überblick über die Spielphasen	6		
* Phase 1: Steuern einnehmen	7		
* Phase 2: Helden anwerben	7		
* Phase 3: Dinge anwerben	7		

SPIELMATERIAL



209 Spielmarken



32 Festungen aus Plastik
in 4 verschiedenen Ausbaustufen:

10 Türme, 8 Kastelle, 8 Burgen, 6 Zitadellen

24 Schlachtanzeiger
aus Plastik



60 runde Wappen aus Holz –
zum doppelseitigen Bekleben mit den
beiliegenden Wappenaufklebern



48 Geländefelder

mit unterschiedlichen Geländeformen

4 Würfel



4 Sichtschirme



58 Goldmünzen

in den Werten 1, 2, 5, 10, 15, 20



1 Dingebeutel



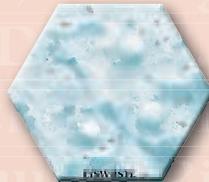
4 Übersichtstafeln

Geländefelder

In *Kings & Things** spielst du nicht auf einem starren Spielbrett. Stattdessen baust du in jedem Spiel einen neuen Spielplan auf. Die sechseckigen Geländefelder stellen die 7 verschiedenen Geländeformen (Dschungel, Ebene, Eiswüste, Gebirge, Sumpf, Wald, Sandwüste) sowie das Meer dar, um die du kämpfen wirst.



Ebene (6) ■



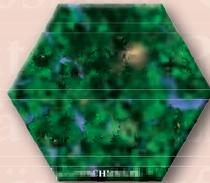
Eiswüste (5) ■



Gebirge (6) ■



Sumpf (6) ■



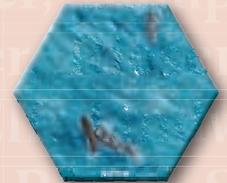
Dschungel (5) ■



Wald (6) ■



Sandwüste (6) ■



Meer (8)

Geschichtliche Anmerkung: Einst waren Kadabs Länder mit schönem Wetter gesegnet. Und wir meinen: wirklich schön! Es war so schön, dass Leute (und Dinge) aus der ganzen Welt herbeiströmten, um sich hier niederzulassen und sich in der Sonne zu aalen. Dann aber zerstörte ein bedauerlicher Unfall, der „Große Bums“, die Yazilik-Universität – das magische Lehr- und Machtzentrum des Reiches. Als die alte Schule im Jahr 250 in die Luft flog, setzte sie mehrere gegensätzlich wirkende Fruchtbarkeitszauber frei, die Kadabs Klima und seinen Landschaftscharakter gründlich auf den Kopf stellten. Frostige Eiswüsten liegen jetzt in unmittelbarer Nachbarschaft von dampfenden Dschungeln, und gewaltige Sandwüsten grenzen übergangslos an grüne Ebenen.



Spielmarken

Geschichtliche Anmerkung: Die Lebewesen in Kadab (und sogar viele unbelebte Gegenstände) sind seit dem Großen Bums in der Yazilik-Universität alle mit zumindest rudimentärer Intelligenz gesegnet. Als die aus jenen heiligen Hallen freigesetzte Magie sich über das Land gesenkt hatte, wurde klar, dass das Leben nie wieder ganz so sein würde wie vorher. König Nablopal III. hatte vielen vormalig rechtlosen Wesen mit dem „Codex der Gesetze und Dinge“ sogar volle Bürgerrechte zugesprochen (noch damals im Jahre 248, bevor das Imperium endgültig zusammenbrach). Deshalb dürfen heutzutage Goblins, Dinosaurier, Flugeichhörnchen, Elfen, Büffel und selbst Mörderpinguine in der Landespolitik mitmischen (obwohl manche von ihnen immer noch etliche Schwierigkeiten haben, diese Ehre zu verstehen – ganz zu schweigen davon, sie zu schätzen).

Eine deiner Möglichkeiten, in Kadab an die Macht zu gelangen, besteht in der Aufstellung von **Heerhaufen**, die sich dir aus nachvollziehbaren Gründen wie Gold und genügend Essen anschließen. Die Heerhaufen setzen sich aus einzelnen **Wesen** und **Helden** zusammen.

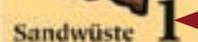
Die Spielmarken mit den Säbeln auf der Rückseite werden **Dinge** genannt: alle Wesen, Ereignisse, Schätze, Magie- und allgemeinen Einkommensmarken. Dinge sind aber auch Städte und Dörfer.

Wann immer wir **Wesen und Helden** meinen, schreiben wir **Kämpfer**.

Wesen

Name →  Geier

Illustration →  Spezialfähigkeit

Geländeform →  Sandwüste 1 ← Kampfwert

Alle Wesen haben einen Namen, einen Kampfwert zwischen 1 und 6, eine Illustration und eine Geländeform, in der sie beheimatet sind. Aufgrund ihrer Hintergrundfarbe lassen sie sich leicht ihrem Heimatgelände zuordnen. Viele Wesen haben sogar eine **Spezialfähigkeit**: Sie können entweder fliegen , sind magisch begabt , sind Fernkämpfer **F** oder können in den Sturmangriff **S** übergehen.

Ereignisse

Die roten Ereignisse stellen meist katastrophale Begebenheiten dar. Die einzelnen Ereignismarken werden im Anhang ab S. 17 näher erläutert.

Schätze

Die roten Schätze sind solche Dinge wie *Perlen*, *Diamanten* und *Schatztruhen*. Sie sind nützlich, weil sie deinen wahren Reichtum verschleiern und schwerer zu verlieren sind als Gold.

Magiemarken

Die roten Magiemarken stellen magische Gegenstände oder Zauber dar. Die einzelnen Magiemarken werden im Anhang ab S. 19 näher erläutert.

Geschichtliche Anmerkung: Die Magie wurde im weit entlegenen Land Irilax erfunden und von dem berühmten Magier Yazilik nach Kadab gebracht. Er errichtete eine große Schule der Zauberkünste und nannte sie Yazilik-Universität (Zauberer sind ja bekannt für eine gewisse Selbstliebe). Als die Universität versehentlich zerstört wurde – die fanatischen Mitglieder der an Macht verlierenden Priesterschaft von Sulugi richteten unbeabsichtigt ein mächtiges Tempelartefakt auf die Schule und brüllten versehentlich: „Zerstört die abscheulichen Zauberer!“ –, veränderte das nicht nur Kadabs Landschaft unwiderruflich. Auch viele geheimnisvolle und wundersame magische Gegenstände wurden über das ganze Imperium verstreut. Der Kleinadlige, der eines dieser mächtigen Kleinode findet und vorschriftsmäßig einsetzt, könnte womöglich derjenige sein, der das zersplitterte Königreich endlich wiedervereinigt. Andererseits, vielleicht auch nicht.



Einkommensmarken

Es gibt 10 **geländespezifische Einkommensmarken**: Sie dürfen nur auf bestimmte, auf der Spielmarke bezeichnete Geländefelder gelegt werden (siehe Anfangsarmee, S. 6). Darüber hinaus gibt es aber auch 12 **Stadt- bzw. Dorf-Einkommensmarken**, die auf jedes beliebige Geländefeld ausgespielt werden dürfen.

Helden

Die violetten Helden sind mächtige Recken, die dich bei deinem Kampf um Kadabs Krone unterstützen. Die Helden haben wie die Wesen Kampfwerte. Die meisten von ihnen haben Spezialfähigkeiten (, , **F**, **S**) und sogar **besondere Fähigkeiten** (auf der Marke durch einen * gekennzeichnet), die im Anhang ab S. 16 beschrieben werden. Helden sind keine Dinge.

Schwarze Wolke

Diese Marke dient nur zur Markierung des Geländefeldes, in dem das Ereignis *Wetterbeherrschung* (siehe Anhang, S. 19) wirkt. Sie ist kein Ding.

Startspieler-Marke

Wer diese Marke vor sich liegen hat, beginnt jede Phase einer Runde. Die Startspieler-Marke wird am Ende jeder Runde an den Spieler zur Linken weitergegeben. Sie ist kein Ding.

Goldmünzen

Die Goldmünzen symbolisieren das Spielgeld in *Kings & Things**. Wenn du Gold bekommst, nimmst du dir Goldmünzen in entsprechender Höhe aus dem Vorrat und legst sie offen vor dich hin. Du darfst deine Goldmünzen nie vor den anderen Spielern verstecken. Goldmünzen werden nie in den Dingebeutel, hinter deinen Sichtschirm oder auf den Spielplan gelegt.

Was sonst noch beiliegt



Sichtschirm

Der Sichtschirm dient zum Aufbewahren der Spielmarken, die du gegenwärtig nicht benutzt, und verbirgt sie vor den neugierigen Blicken deiner Mitspieler. Hinter ihn darfst du Schätze, Ereignisse, Magie, Einkommensmarken und Wesen legen. Helden, Goldmünzen und Festungen hingegen darfst du nie hinter deinen Schirm legen. Auf der Innenseite des Schirms findest du außerdem eine Spielrundenübersicht.

Übersichtstafeln

Die Übersichtstafeln geben in Kurzform Auskunft über die besonderen Fähigkeiten der Helden sowie die Auswirkungen der Ereignis- und Magiemarken.



Schlachtanzeiger

Die Schlachtanzeiger dienen zur Markierung der Geländefelder, auf denen eine Schlacht ausgetragen werden muss, weil gegnerische Heerhaufen aufeinandertreffen oder ein Spieler sie erkunden will.

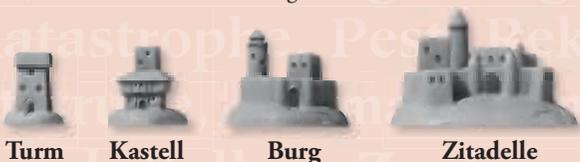


Wappen

Jedes der 4 Wappen ist einem Spieler zugeordnet (siehe die Außenseite des Sichtschirms). Mit den Wappen markierst du deinen Besitz – entweder leere Felder, die dir gehören, oder eigene Heerhaufen, die sich in feindliches Territorium wagen. Da verschiedene Wappen auf den beiden Seiten zu sehen sind (nachdem die Aufkleber dort angebracht wurden – siehe weiter unten auf dieser Seite), sollte die Wappenanzahl für jeden Spieler ausreichen. Wappen, die sich nicht auf dem Spielplan befinden, liegen im Vorrat, niemals bei den Spielern.

Festungen

Festungen gibt es in den 4 Ausbaustufen **Türme**, **Kastelle**, **Burgen** und **Zitadellen**, die **nur** in dieser Reihenfolge errichtet werden können.



Turm

Kastell

Burg

Zitadelle



Dingebeutel

In den Dingebeutel gehören alle Spielmarken mit dem Oberbegriff *Dinge*, die du während des Spiels immer wieder herausziehst oder hineinwirfst. Auch Stadt- und Dorf-Einkommensmarken kommen hinein.



Würfel

Mit den Würfeln trägst du Schlachten aus, legst die Anzahl der Dinge in einem unerkundeten Feld fest oder bestimmst die Auswirkungen von ausgespielten Ereignissen.

SPIELZIEL

Derjenige Spieler gewinnt, der das Königreich Kadab unter seiner weisen und wohlwollenden Führung wiedervereinigt. Wer auch immer seine Herrschaftsbefähigung nachweisen kann, darf sich der unsterblichen Dankbarkeit aller Mörderpinguine und marodierenden Wichtelmännchen gewiss sein und wird zum neuen König von Kadab gekrönt. Hierzu genügt als Beweis, dass ein Spieler eindrucksvolle Zitadellen errichten und/oder erobern kann.

Es gewinnt also derjenige Spieler, der als Einziger **eine Zitadelle** besitzt und bis zum Ende der nächsten Spielrunde verteidigen kann. Besitzen 2 oder mehr Spieler bis zum Ende der nächsten Spielrunde eine Zitadelle, gewinnt derjenige von ihnen mit dem gegenwärtig höchsten Einkommen.

SPIELAUFBAU

Im Folgenden wird das 4-Personen-Standardspiel beschrieben. Sonderregeln für das Spiel mit 2 oder 3 Personen findest du auf S. 15.

Beklebe vor der ersten Partie die runden **Wappenscheiben** beidseitig mit den beigefügten Aufklebern. **Wichtig:** Vorder- und Rückseite müssen verschiedene Wappen zeigen.

Jeder Spieler stellt einen Sichtschirm mit der Burgseite nach außen vor sich auf und nimmt sich 10 Gold sowie 1 Übersichtstafel.

Der Dingebeutel

Schütte sämtliche **Dinge** (siehe *Die Spielmarken*, S. 4) in den Dingebeutel. Auch alle Stadt- und Dorf-Einkommensmarken kommen hinein. Mische sie gut durch. Nicht in den Dingebeutel (und auch nie hinter den Sichtschirm) kommen: die Helden, die Schwarze Wolke und die Goldmünzen.

Der Vorrat

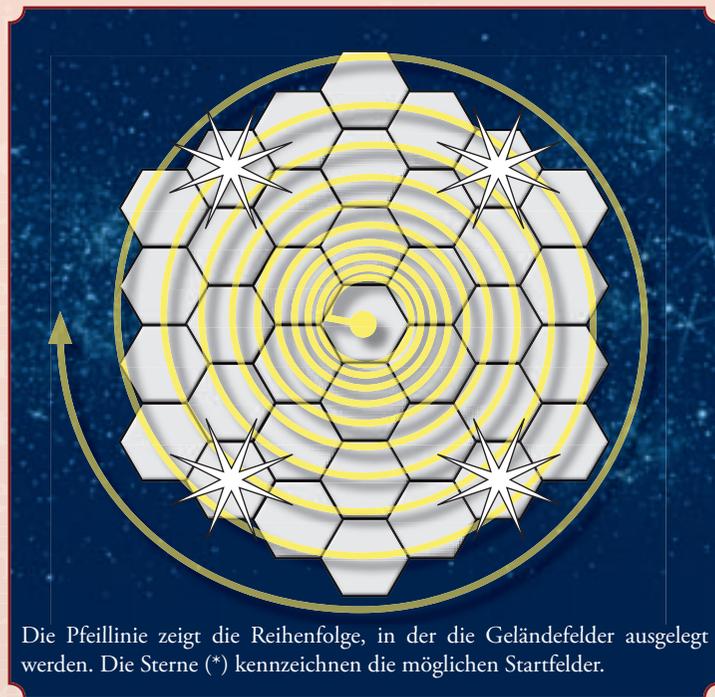
Bewahre an diesem Ort neben dem Spielplan alles Spielmaterial auf (soweit es nicht in den Dingebeutel kommt), so dass es während des Spiels für alle Mitspieler leicht zugänglich ist. Sortiere die Festungen, Goldmünzen und Wappen nach Art bzw. Wert.

Die Helden

Lege für jede der beidseitig bedruckten Heldenmarken zufällig fest, **welche Seite** anfangs zum Einsatz kommt. (Später kann auch die andere Seite ins Spiel kommen.) Einige hierfür zulässige Methoden sind: (1) Schüttele sie in deiner Hand und schau nach, auf welche Seite sie fallen, oder (2) wirf für jede Spielmarke 1 Würfel: 1–3 = Vorderseite; 4–6 = Rückseite. Lege sie anschließend neben dem Vorrat bereit.

Auslegen der Geländefelder

Jetzt ist es an der Zeit nachzuschauen, was der Große Bums mit Kadabs Landschaft in dieser Woche anstellt. Lege 4 der 8 Meerfelder beiseite. Mische dann alle Land- und die 4 restlichen Meerfelder in einem gemeinsamen Stapel verdeckt durch. Lege anschließend den Spielplan wie auf untenstehender Abbildung gezeigt spiralförmig von innen nach außen offen aus. Zu den dabei nicht benutzten Geländefeldern siehe Nicht benutzte Geländefelder mischen siehe *Nicht benutzte Geländefelder*, S. 6.



Die Pfeillinie zeigt die Reihenfolge, in der die Geländefelder ausgelegt werden. Die Sterne (*) kennzeichnen die möglichen Startfelder.

Startfelder

Wie auf der Abbildung gezeigt, gibt es 4 mögliche Stellen, von denen aus die Spieler ihre Baronie aufbauen können. Jeder Spieler wirft **2 Würfel**. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf sich sein Startfeld als Erster aussuchen. Er ist für die erste Spielrunde der **Startspieler** (und bekommt die Startspieler-Marke). Die anderen Spieler suchen sich in der Reihenfolge ihres Würfelresultats nun auch ein Startfeld aus und sollten sich umsetzen, damit das Startfeld vor ihnen liegt (Sitzfolge im Uhrzeigersinn = Spielfolge).

Anmerkung: Falls dein Startfeld ein Meerfeld ist oder an 2 oder mehr Meerfelder angrenzt, darfst du es/sie entfernen und aus dem Stapel der noch unbenutzten Geländefelder ersetzen. Wiederhole diesen Vorgang so lange, bis dein Startfeld zu einem Landfeld wurde, an das mindestens 2 weitere Landfelder angrenzen.

Baronien gründen

Jeder Spieler nimmt sich 3 seiner Wappen aus dem Vorrat und legt 1 auf sein Startfeld, um anzuzeigen, dass es jetzt ihm gehört. Dann wählt jeder Spieler reihum ein zweites und anschließend ein drittes Feld aus und kennzeichnet es ebenfalls mit einem seiner Wappen. Nun besitzt jeder Spieler eine **aus 3 Geländefeldern bestehende Baronie**. Das zweite und dritte Feld jedes Spielers muss an mindestens eines seiner vorherigen Geländefelder **angrenzen** und darf nicht unmittelbar neben dem Feld eines anderen Spielers liegen.

Anfangsarmee

Jeder Spieler nimmt 1 **Turm** und stellt ihn auf eines seiner Geländefelder. Im Uhrzeigersinn zieht jeder Spieler **10 Dinge** aus dem Dingebeutel – verdeckt und zufällig ohne hineinzuschauen! Ebenfalls im Uhrzeigersinn **bring**t anschließend jeder Spieler einen Teil oder alle seine Dinge **auf den Spielplan**, wobei es folgende Regeln zu beachten gilt:

- **Einkommensmarken:** Du darfst in jedes eigene Feld maximal 1 Einkommensmarke legen. Dörfer und Städte darfst du auf beliebige eigene Felder legen. Die geländegebundenen Einkommensmarken dürfen jedoch nur auf Felder der Geländeform gelegt werden, die auf ihren Spielmarken bezeichnet ist.



gelände-
gebunden →

Beispiel: Auf der Spielmarke *Elefantenfriedhof* steht „nur Dschungel“. Wenn du also ein Dschungelfeld besitzt, darfst du den *Elefantenfriedhof* dort hinlegen; falls nicht, darfst du den *Elefantenfriedhof* überhaupt nicht auf den Spielplan legen.

- **Wesen:** Du darfst deine Wesen auf jedes deiner eigenen Felder legen, **maximal 10 Wesen pro Feld**. Lege sie **verdeckt** – mit dem Elefanten auf der Rückseite nach oben – hin und häufe sie in ordentlichen kleinen Stapeln auf deine gewählten Felder. Das sind deine **Heerhaufen**.
- **Magie, Ereignisse und Schätze** legst du hinter deinen Sichtschirm. Nicht ausgelegte Wesen kommen zunächst ebenfalls hinter den eigenen Sichtschirm.

Dinge umtauschen

Alle Spieler, die noch Dinge hinter ihrem Sichtschirm haben, dürfen diese beginnend mit dem Startspieler gegen neue aus dem Dingebeutel umtauschen.

Entscheide dich zuerst, welche Dinge du gegen neue aus dem Dingebeutel zurückgeben willst; ziehe dann zufällige Ersatzmarken und halte sie verdeckt; anschließend legst du deine aussortierten Spielmarken in den Dingebeutel zurück. Wenn dir auch die neu eingetauschten Spielmarken nicht gefallen, hast du Pech gehabt – du kannst sie nicht noch mal umtauschen.

Wiederum beginnend mit dem Startspieler darf nun jeder Spieler seine Ersatzmarken entsprechend den soeben beschriebenen Regeln auf den Spielplan bringen. Die übrigen werden hinter den eigenen Sichtschirm gelegt.

Nicht benutzte Geländefelder

Mische alle unbenutzten Landfelder zusammen mit den 4 zu Anfang beiseite gelegten Meerfeldern gründlich durch. Häufe sie mit der Bildseite nach unten zu einem gemeinsamen Stapel neben dem Vorrat auf.

SPIELABLAUF

*Kings & Things** wird in **Runden** gespielt; jede Runde ist in **Phasen** unterteilt.

Der Startspieler

Beim Spielbau wurde eine Spielreihenfolge festgelegt (siehe *Startfelder* S. 5). In jeder Phase führen die Spieler in dieser Reihenfolge bestimmte Aktionen durch.

Beispiel: In der *Steuern einnehmen*-Phase nimmt zuerst der erste Spieler das ihm zustehende Gold aus dem Vorrat, dann tut es der Spieler zu seiner Linken etc. Nachdem alle Spieler ihr Gold eingesammelt haben, beginnt die nächste Phase.

Zu Beginn der nächsten Spielrunde **wechselt die Spielreihenfolge**. Der vormalige zweite Spieler – der zur Linken des Startspielers – wird der neue Startspieler und führt nun in jeder Phase die jeweiligen Aktionen als Erster durch. Zu Beginn jeder nachfolgenden Runde wechselt die Spielreihenfolge auf dieselbe Weise.

Überblick über die Spielphasen

Hier folgt eine kurze Erklärung einschließlich Verweisen auf die ausführlicheren Regelabschnitte.

Phase 1: Steuern einnehmen (zwingend)

Jeder Spieler berechnet sein Einkommen und nimmt sich das entsprechende Gold aus dem Vorrat (siehe *Phase 1: Steuern einnehmen*, S. 7).

Phase 2: Helden anwerben (freiwillig)

Jeder Spieler darf versuchen, einen Helden anzuwerben (siehe *Phase 2: Helden anwerben*, S. 7).

Phase 3: Dinge anwerben (zwingend)

Jeder Spieler zieht Dinge aus dem Dingebeutel. Die Spieler dürfen unerwünschte Dinge hinter dem Sichtschirm umtauschen. Anschließend darf jeder Dinge auf den Spielplan bringen (siehe *Phase 3: Dinge anwerben*, S. 7).

Phase 4: Ereignisse ausspielen (freiwillig)

Jeder Spieler darf 1 eigenes Ereignis ausspielen (siehe *Phase 4: Ereignisse ausspielen*, S. 9). Die Marken kommen nach einmaliger Benutzung in den Dingebeutel zurück.

Phase 5: Heerhaufen bewegen (freiwillig)

Jeder Spieler darf seine auf dem Spielplan befindlichen Heerhaufen bewegen (siehe *Phase 5: Heerhaufen bewegen*, S. 9).

Phase 6: Kämpfen

Schlachten austragen (zwingend) oder Erkunden herrenloser Felder (zwingend)

Jeder Spieler trägt Schlachten aus (siehe *Schlachten austragen*, S. 10) oder erkundet herrenlose Felder, also besitzerloses Gelände (siehe *Erkunden herrenloser Felder*, S. 13).

Phase 7: Festungen errichten (freiwillig)

Jeder Spieler darf Festungen errichten (siehe *Phase 7: Festungen errichten*, S. 14).

Phase 8: Besondere Fähigkeiten der Helden einsetzen (freiwillig)

Der *Meisterdieb* und die *Oberassassinin* dürfen ihre besonderen Fähigkeiten einsetzen, sofern sie im Spiel sind (siehe *Phase 8: Besondere Fähigkeiten der Helden einsetzen*, S. 15).

Phase 9: Startspieler wechseln (zwingend)

Der nächste Spieler wird zum Startspieler (siehe *Phase 9: Startspieler wechseln* auf S. 15) und erhält die Startspieler-Marke.

Phase 1: Steuern einnehmen

Goldmünzen sind schicke Gegenstände, die es zu besitzen lohnt. Sie können ausgegeben werden, um Helden zu bekommen, Dinge anzuwerben, Festungen zu errichten und bei Erkundungen Verteidiger zu bestechen. Du bekommst diesen wundervoll glänzenden Tand in jeder *Steuern einnehmen*-Phase. Du kannst Gold auch bekommen, indem du aus dem Dingebeutel gezogene oder bei Erkundungen erbeutete Schätze ausspielt.

In jeder Spielrunde erhältst du in der *Steuern einnehmen*-Phase genau so viele Goldmünzen, wie dein **gegenwärtiges Einkommen** beträgt. Dieses Einkommen ist der Nettowert deiner Baronie. Dein Einkommen **setzt sich** wie folgt **zusammen**:

- * 1 Gold pro eigenem **Landfeld**;
- * die Summe der Kampfwerte aller dir gehörenden **Festungen** in Gold;
- * die Summe der Einkommenswerte aller dir auf dem Spielplan gehörenden **Einkommensmarken** in Gold;
- * 1 Gold pro eigenem **Held**.

In Gold eingewechselte Schätze zählen nicht als Einkommen.



**Einkommen
des Spielers
beträgt 11:**

3 Landgändefelder	= 3
1 Dorf	= 1
1 Goldmine	= 3
1 Burg	= 3
1 Held	= 1

11

Phase 2: Helden anwerben

Helden sind recht mächtige Wesen. Auf den Vorder- und Rückseiten der Heldenmarken ist jeweils ein verschiedener Held abgebildet, aber es wird nur derjenige benutzt, der gerade offen sichtbar ist. In jeder Spielrunde darfst du versuchen, deinem Heerhaufen **einen** neuen Helden hinzuzufügen.

Wie man Helden anwirbt

Wie stellst du es an, solch hehre Persönlichkeiten wie den *Hirschjäger*, den *Großherzog* und den *Eiswüstenlord* dazu zu bewegen, dass sie sich deiner Sache anschließen und deine Heerhaufen anführen?

Suche dir in der *Helden anwerben*-Phase einen **offen liegenden Helden aus dem Vorrat** aus.

Wirf **2 Würfel**. **Verdopple den Kampfwert** des gewählten Helden und vergleiche diese Zahl mit deiner Würfelsumme. Wenn du **höher oder gleich hoch gewürfelt** hast, kannst du ihn anwerben. Anderenfalls bleibt er herrenlos, es sei denn, du gibst noch Gold aus.

Würfelergebnisse mit Gold aufbessern

Geld regiert auch in Kadab die Welt! Vor oder nach deinen Würfelwürfen darfst du Gold ausgeben, um das Würfelergebnis aufzubessern.

* Für je **5 vor dem Würfeln** ausgegebenes Gold darfst du dein Würfelergebnis um 1 erhöhen.

* Für je **10 nach dem Würfeln** ausgegebenes Gold darfst du dein Würfelergebnis um 1 erhöhen.

Beispiel: Du willst deiner Armee den *Zwergenkönig* (Kampfwert 5) hinzufügen. Dazu musst du mit 2 Würfeln mindestens eine 10 würfeln. Du legst vor dem Wurf 10 Gold in den Vorrat zurück, um dein Würfelergebnis dadurch um 2 zu erhöhen. Die Würfel fallen und ergeben zusammen eine 7. Für das ausgegebene Gold zählst du 2 hinzu, was als Endergebnis 9 liefert. Du hast dein Ziel also um 1 verfehlt. Jetzt kannst du entweder deine Phase beenden oder 10 weitere Goldmünzen ausgeben, um dein Würfelergebnis nochmals um 1 zu erhöhen und den *Zwergenkönig* doch noch zu bekommen.

Wie man Helden platziert

Sobald du einen Helden anwirbst, musst du ihn offen (mit der derzeit gültigen Bildseite nach oben) **auf ein dir gehörendes Landfeld** legen. Helden kommen nie hinter deinen Sichtschirm.

Besondere Fähigkeiten der Helden

Viele Helden besitzen besondere Fähigkeiten; ihre Spielmarken sind deswegen mit einem **Sternchen (*)** gekennzeichnet. Diese Fähigkeiten werden im Anhang A beschrieben (S. 16).

Helden ausmustern

In der *Helden anwerben*-Phase darf jeder Spieler, der an der Reihe ist, noch vor dem Würfeln beliebige oder gar alle Helden seiner Armee ausmustern. Du **musst** die Heldenmarken auf die andere **Seite drehen**, wenn du sie in den Vorrat zurücklegst.

Das ist eine Möglichkeit, um andere Helden (nämlich die auf der bislang verdeckten Rückseite der zurückgelegten Spielmarken) ins Spiel zu bringen. Oder du willst einen *Geländelord* ausmustern, um in deinem Heerhaufen Platz für einen anderen zu schaffen (siehe *Anhang A*, S. 16).

Phase 3: Dinge anwerben

In der *Dinge anwerben*-Phase fügst du deiner Armee neue Wesen hinzu, indem du Spielmarken aus dem Dingebeutel ziehst. Es gibt 3 Möglichkeiten, neue Wesen zu erhalten: kostenfreie Dinge, bezahlte Dinge und Tauschdinge.

Kostenfreie Dinge

Du ziehst **1 kostenfreies Ding pro** (aufgerundet) **2 Landfelder**, die dir gehören (in der ersten Spielrunde erhältst du also zum Beispiel 2 kostenfreie Dinge).

Bezahlte Dinge

Zudem darfst du Gold in den Vorrat zahlen, um Söldner für deine Armee anzuwerben. **Für je 5 Gold** darfst du **1 zusätzliches Ding** ziehen. Insgesamt darfst du in einer Runde aber nicht mehr als 25 Gold ausgeben, um Dinge zu kaufen. Du kannst dir also **nicht mehr als 5 Dinge** kaufen.

Dinge tauschen

Du darfst **unbenutzte** eigene Dinge **hinter deinem Sichtschirm** gegen neue Dinge umtauschen. **Für je 2** in den Dingebeutel zurückgelegte Dinge darfst du **1 neues** Ding ziehen.

- * Zeige deinen Mitspielern offen alle Dinge, die du eintauschen willst, und ziehe dann die Tauschdinge aus dem Dingebeutel. Erst danach legst du die Dinge hinein, die du eintauschen willst. Du darfst dich nicht entscheiden, sie doch zu behalten.
- * Du darfst jedes beliebige unbenutzte eigene Ding eintauschen, egal von welcher Art.
- * Dinge, die du in dieser Runde erhalten hast (kostenfrei oder bezahlt), darfst du nicht in derselben Runde wieder eintauschen.

Beispiel: Deine Baronie besteht aus 5 Geländefeldern; du hast 40 Gold, und hinter deinem Sichtschirm liegen 5 Dinge. Du erhältst 3 kostenfreie Dinge für deine Ländereien; du darfst 25 Gold für 5 zusätzliche, bezahlte Dinge ausgeben, und du darfst 4 der Spielmarken hinter deinem Sichtschirm gegen 2 zusätzliche Dinge umtauschen, was insgesamt 10 neue Dinge ergibt.

Anmerkung: Der Dingetausch beim Spielaufbau – auf einer 1:1-Grundlage – darf nur vor Spielbeginn ausgeführt werden (siehe *Dinge umtauschen*, S. 6). Sobald das Spiel erst einmal angefangen hat, ist der einzige Zeitpunkt, zu dem du Dinge eintauschen darfst, die Dinge anwerben-Phase (und dann auch nur auf 2:1-Grundlage).

Wie du Dinge platzierst

Ereignisse, Schätze und Magie: Ereignisse, Schätze und Magie legst du nach ihrem Ziehen aus dem Dingebeutel oder ihrer Erbeutung bei einer Erkundung (siehe *Erkunden herrenloser Felder*, S. 13) nie auf den Spielplan. Stattdessen legst du sie so lange **hinter deinen Sichtschirm**, bis du sie benutzen willst. **Eingesetzte** Ereignisse, Schätze und Magie kommen nach Benutzung in den Dingebeutel zurück.

Wann und wie Magie eingesetzt werden kann, wird im *Anhang C* (S. 19) beschrieben. Ereignisse können nur in der *Ereignisse ausspielen*-Phase gespielt werden (S. 9). Schätze können jederzeit ausgespielt werden: Zeige sie deinen Mitspielern und nimm die auf der Marke genannte Anzahl Goldmünzen aus dem Vorrat.

Städte und Dörfer: Deine Stadt- und Dorf-Einkommensmarken darfst du mit der Vorderseite (die mit dem Klammerwert nach oben) auf jedes beliebige eigene Landfeld legen, auf dem noch keine andere Einkommensmarke liegt.

Geländespezifische Einkommensmarken: Zu den geländegebundenen Einkommensmarken gehören unter anderem *Ölfeld*, *Farmland* und *Diamantenfeld*. Sie bringen dir Reichtum ein und erhöhen dein Einkommen. Du darfst sie **nur auf bestimmte**, auf der Marke benannte eigene **Geländefelder** legen. Diese Geländeformbindung der Einkommensmarken kann auch von *Geländelords* nicht aufgehoben werden (siehe *Anhang A*, S. 16).



Beispiel: Das *Farmland* wurde richtig auf eine Ebene gelegt. Der *Elefantenfriedhof* hingegen darf trotz der Anwesenheit des *Dschungellords* nie auf ein Gebirgsfeld oder ein anderes Nicht-Dschungelfeld gelegt werden.

Jedes Geländefeld darf **höchstens 1 Stadt, 1 Dorf oder 1** geländespezifische Einkommensmarke enthalten.

Wesen: Jedes Wesen im Lande Kadab hat bestimmte Grundbedürfnisse – besondere Nahrung, Briefe von Zuhause, das Bewusstsein, dass es für Heimat und Dinglinge kämpft – also Bedingungen, die nur das richtige Gelände oder ein Geländelord, der das Wesen versteht, erfüllen können. Deshalb musst du ein **Geländefeld der richtigen Geländeform** oder den **richtigen Geländelord** besitzen, um ein Wesen regelgerecht ausspielen zu können. Sicher, du kannst jedes Wesen auch ohne diese Voraussetzung anwerben, aber es wird dann stets nach seinem Heimatland schmachten und seine Treue ziemlich brüchig sein. Deine Wesen darfst du **mit der Bildseite nach unten** auf jedes eigene Feld legen. Ein Wesen gilt jedoch als **Trugwesen**, wenn du kein Feld seiner Geländeform besitzt, anderenfalls ist es **wirklich**.

Um zu überleben und wirklich zu sein, braucht ein Wesen **Versorgung**. Denn nur so kann es gedeihen, kräftige Muskeln entwickeln und ein sinnerfülltes Leben führen. Wesen können **auf zweierlei Weise** versorgt werden: durch Geländefelder und durch *Geländelords*. Ein **Geländefeld** versorgt automatisch alle Wesen seiner Geländeform überall in deiner Baronie, auch wenn **keine direkte Verbindung** besteht. Wenn du also beispielsweise ein Sumpffeld besitzt, werden alle deine Sumpfwesen versorgt, egal wo sie auch sein mögen. **Geländelords** sind Helden (siehe *Anhang A*, S. 16). Wenn du einen *Geländelord* besitzt, versorgt er automatisch alle Wesen seiner Geländeform, **die im selben Feld stehen** wie er selbst. Wenn du zum Beispiel den *Sumpflord* hast, versorgt er alle Sumpfwesen in seinem Geländefeld – nicht aber anderswo stehende Sumpfwesen.

Dinge hinter dem Sichtschirm

Auch Dinge, die du aus vorigen Runden hinter deinem Sichtschirm gelagert hast, darfst du jetzt wie beschrieben auf dem Spielplan platzieren.

Trugwesen

Trugwesen (jene Wesen, die nicht durch mindestens 1 Feld ihrer Geländeform oder den entsprechenden *Geländelord* versorgt werden) können sich bewegen, Gelände erkunden, einen Kampf eröffnen und so weiter, genau wie wirkliche Wesen. Ein Trugwesen **bleibt solange** im Spiel, bis seine Vorderseite nach oben gedreht wird (das geschieht während eines Kampfes). In diesem Augenblick darf jeder beliebige, aufmerksame Mitspieler verlangen, dass diese Marke in den Dingebeutel **zurückgelegt** wird.

Falls allerdings **niemand merkt**, dass diese Marke ein Trugwesen ist, bleibt das Wesen im Spiel und kann ganz normal kämpfen. Wenn später dann doch noch jemand entdeckt, dass es sich hierbei um ein Trugwesen handelt, wird die Marke aus dem Spiel genommen – außer, sie wurde vorher schon wieder mit der Vorderseite nach unten umgedreht.

Wenn du ein Trugwesen auf dem Spielfeld hast und **nachträglich** ein Feld seiner Geländeform dazugewinnst (oder den richtigen *Geländelord* bekommst), ist es kein Trugwesen mehr – es wird jetzt regelgerecht versorgt. Umgekehrt können **bislang versorgte Wesen zu Trugwesen** werden, wenn du ein Geländefeld oder einen *Geländelord* verlierst.

Beispiel 1: Ein Heerhaufen deiner Armee besteht aus *Derwischen*, *Nomaden* und dem *Alten Drachen* – alles Sandwüstenwesen. Du besitzt aber kein Sandwüstenfeld und auch nicht den *Sandwüstenlord*, daher sind alle Trugwesen. Falls du aber in der ersten Schlacht einer *Kämpfen*-Phase ein Sandwüstenfeld erobert, gelten diese Wesen in allen nachfolgenden Schlachten als versorgt.

Beispiel 2: Du verlierst in einer Schlacht dein letztes Sandwüstenfeld. Jetzt sind alle deine Sandwüstenwesen nur noch Trugwesen.

Beispiel 3: Du verlierst deinen *Sandwüstenlord*. Jetzt sind alle Sandwüstenwesen in seinem Stapel nur noch Trugwesen (es sei denn, du besitzt irgendwo ein Sandwüstenfeld).

Beispiel 4:



Spielmarke A – die *Schleimbestie* – ist versorgt, weil sie auf demselben Geländefeld liegt wie der *Sumpfford*. Die beiden mit B bezeichneten Spielmarken – das *Skelett* und der *Kameleiter* – sind versorgt, weil der Spieler über ein Geländefeld ihrer Geländeform verfügt. Nur Spielmarke C – die *Riesenschlange* – ist ein Trugwesen, da der Spieler keinen Sumpf besitzt und der *Sumpfford* nicht im selben Geländefeld liegt. Die Marke kommt in den Dingebeutel zurück, wenn ein Mitspieler dies verlangt.

Dinge vom Spielplan nehmen

Eigene *Wesen* darfst du **nie absichtlich** vom Spielplan nehmen. Einmal gesetzt, verbleiben sie grundsätzlich auf dem Spielplan. Wesen werden nur dann entfernt, wenn man sie als Trugwesen enttarnt, sie nach einem Kampf ausscheiden oder ein Ereignis sie aus dem Spiel wirft. Entfernte Wesen kommen in den Dingebeutel zurück.

Einkommensmarken hingegen darf ihr Besitzer vom Spielplan nehmen. Du kannst das jederzeit außer in der *Kämpfen*-Phase tun. Entfernte Einkommensmarken kommen in den Dingebeutel zurück, nicht hinter deinen Sichtschirm.

Phase 4: Ereignisse ausspielen

In dieser Phase **darfst** du **1** deiner Ereignisse ausspielen.

Die **Auswirkungen der Ereignisse** werden im Anhang B beschrieben (S. 17). Ausgespielte Ereignisse wandern in den Dingebeutel zurück.

Phase 5: Heerhaufen bewegen

Durch Bewegung gelangen Kämpfer in *Kings & Things** von einem Ort zum anderen. In dieser Phase dürfen sich **alle Kämpfer** deiner Armee bewegen. Festungen, Einkommensmarken und Wappen (außer diejenigen, die deine Heerhaufen kennzeichnen) bewegen sich nie vom Fleck.

Du darfst deine Kämpfer nur dann bewegen, wenn du in dieser Phase an der Reihe bist (Ausnahme: *Rückzug* – siehe S. 12).

Bewegungsweite

Jeder Kämpfer deiner Armee darf sich **bis zu 4 Geländefelder** weit bewegen. Alle Geländeformen zählen dabei grundsätzlich nur als 1 Feld. **Ausnahme:** Sumpf-, Gebirgs-, Wald- und Dschungel-Felder zählen für Bewegungen **doppelt**, also als 2 Felder. Das Feld, in dem dein Wesen seine Bewegung beginnt, zählt nicht mit, wohl aber das Feld, in dem es seine Bewegung **beendet**.

Kämpfer dürfen sich **einzel**n bewegen oder **gemeinsam** in Haufen, die im Rahmen ihrer Bewegungsweite unterwegs überall Kämpfer „abspringen“ lassen oder andere Kämpfer aufnehmen können.

Bewegungseinschränkungen

Am Ende deiner Bewegungszüge dürfen grundsätzlich **nicht mehr als 10** deiner **Kämpfer** auf demselben Feld stehen. Wappen, Einkommensmarken und Festungen zählen für diese Höchstgrenze **nicht** mit.

* Trotz dieser Einschränkung können sich in 1 Feld durchaus auch mehr als 10 Kämpfer aufhalten. Denn die Obergrenze bezieht sich nur auf 10 **befreundete Kämpfer**. Es könnten sich im Höchstfall daher beispielsweise 4 Stapel mit je 10 Kämpfer auf 1 Geländefeld tummeln, wobei jeder Stapel einem anderen Spieler gehört.

* Auf **Feldern mit Zitadellen** entfällt die Höchstgrenze zudem völlig. Eine Zitadelle darfst du mit einer beliebig hohen Anzahl Kämpfern angreifen oder verteidigen.

Wenn sich zu Beginn deiner *Heerhaufen bewegen*-Phase einige Kämpfer aus deiner Armee auf demselben Feld wie ein Heerhaufen eines Mitspielers befinden, sind sie dort **festgenagelt** und dürfen das Feld nicht verlassen. Außerdem müssen deine Kämpfer ihre Bewegung abbrechen, sobald sie ein Feld betreten, auf dem **verdeckte** oder **aufgedeckte** Spielmarken eines Mitspielers **mit einem Kampfwert** liegen. Einkommensmarken (ausgenommen Städte und Dörfer) haben keinen Kampfwert und nehmen daher nicht an Kämpfen teil.

* Von **Trugwesen** können deine Haufen **nicht festgenagelt** werden. Zu Beginn deiner Bewegung darfst du den Spieler, dessen Spielmarken dich festnageln, daher auffordern, davon mindestens 1 versorgtes Wesen aufzudecken. Wenn er sich weigert (oder es nicht kann), darf dein Heerhaufen das Feld normal verlassen.

Jeder einmal in Bewegung gesetzter Kämpfer bzw. jeder Heerhaufen muss seinen Zug immer erst **vollständig** beenden, bevor sich ein anderer Kämpfer oder ein Heerhaufen bewegen darf.

Endet die Bewegung der Spielmarken in einem **unerkundeten** Feld oder im **Feld eines Mitspielers**, muss zur Übersicht ein **Schlachtanzeiger** platziert werden, da hier später in der Spielrunde eine Schlacht stattfinden wird.

Nur Flugkämpfer dürfen sich über **Meerfelder** bewegen, und selbst sie dürfen ihren Zug nicht auf einem Meerfeld beenden. Falls Kämpfer ihre Bewegung doch einmal auf einem Meerfeld beenden, scheidet diese Spielmarken aus. (Ausnahme: Kämpfer, für die du die Magiemarke *Ballon* einsetzt – siehe *Anhang C*, S. 19.)

Flugkämpfer

Nicht alle Wesen in *Kings & Things** sind landgebunden. Während das Herumstolpern am staubigen Boden eine geeignete Fortbewegungsmethode für *Walrösser*, *Elfen* und den *Meisterschützen* sein mag, halten sich *Vampirfledermäuse*, *Mörderpapageientaucher* und *Ghaog II.* lieber in der Luft auf.

Flugkämpfer sind mit dem Vogel-Symbol  gekennzeichnet.

Sie können **über Felder hinwegfliegen**. Wenn du einen Haufen deiner Kämpfer auf ein Feld ziehst oder ihn davon wegbewegen möchtest, in dem verdeckte Spielmarken oder aufgedeckte Spielmarken eines Mitspielers mit Kampfwerten liegen, dürfen deine Flugkämpfer in diesem Haufen ihre Bewegung **fortsetzen** – vorausgesetzt, auf dem Feld liegen **keine Flugkämpfer des Mitspielers**.

- * Du musst alle eigenen **Flugkämpfer aufdecken**, die du weiterbewegen möchtest (bei dieser Gelegenheit entlarvte Trugwesen könnten ausscheiden).
- * Der **gegnerische Spieler** hat die freie Wahl, ob er 1 oder alle seine Flugkämpfer auf dem Feld aufdeckt (auch er läuft dabei Gefahr, Trugwesen entfernen zu müssen).
- * Du musst die **gleiche Anzahl** deiner Flugkämpfer **zurücklassen**, wie dein Gegenspieler aufdeckt – du wählst aus, welche. Die übrigen dürfen ihre Bewegung fortsetzen. Dieses Vorgehen musst du auf jedem Feld eines Mitspielers **wiederholen**, das deine Flugkämpfer betreten. Wenn du Flugkämpfer zurücklässt, kommt es auf den betreffenden Feldern zur Schlacht.
- * Du darfst auch mit Flugkämpfern **kein Feld** betreten oder durchqueren, das bereits die **Höchstzahl befreundeter Kämpfer** enthält. Denn im selben Augenblick, in dem du das Feld zum Überflug betrittst, wäre diese Höchstgrenze von 10 ja schon überschritten.

Flugkämpfer haben keine Beschränkung in der Bewegung: Jedes Feld zählt als normales Feld.



Der aus 4 Flugwesen und 1 Landwesen bestehende Heerhaufen von Alex, in dem alle Wesen versorgt sind, betritt vom eigenen Sandwüstenfeld aus das Waldfeld von Brigitte. Alex' *Tiger* wird als Landwesen dort festgenagelt und muss seine Bewegung beenden. Alex deckt jedoch seine 4 Flugwesen auf und erklärt, dass er mit ihnen seine Bewegung fortsetzen will. Brigitte deckt 1 ihrer beiden (ebenfalls versorgten) Flugwesen auf – den *Babydrachen*. Alex entscheidet sich, dass sein *Großadler* im Waldfeld bleibt, während die anderen 3 auf das Eiswüstenfeld weiterziehen.

Bewegungen auf gegnerisches oder unerkanntes Gelände

Anmerkung: Jedes Mal, wenn einer deiner Heerhaufen gegnerisches oder unerkanntes Gelände betritt, kennzeichnest du ihn, indem du eines deiner Wappen oben auf den Haufen legst.

Gegnerische Felder brechen die **Bewegung** deines Heerhaufens nicht automatisch ab. Das können nur dort befindliche verdeckte oder offene Spielmarken mit Kampfwerten (Wesen, Helden, Städte oder Dörfer) und/oder Festungen.

Heerhaufen, die ein **unerkanntes Geländefeld** betreten (siehe *Erkunden herrenloser Felder*, S. 13), müssen ihre Bewegung abbrechen und dort stehen bleiben.

Du kannst jedes **gegnerische Feld kampflos erobern**, wenn eine beliebige deiner Spielmarken ihre Bewegung dort beendet und das Feld keine gegnerischen Spielmarken mit Kampfwerten und/oder Festungen enthält. Ersetze dann das gegnerische Wappen einfach durch ein eigenes.

Phase 6: Kämpfen

Die Spieler handeln reihum alle Schlachten dieser Spielrunde ab – gegen einen Mitspieler oder um ein unerkanntes Feld. Hat der Spieler die Wahl zwischen mehreren Schlachten, entscheidet er, welche er zuerst ausführt. Schlachten funktionieren nach folgenden Regeln:

Schlachten austragen

Der Spieler, der sich schließlich zum König aller Länder von *Kings & Things** aufzuschwingen vermag, ist mehr als nur brillant, allseits geliebt und den guten Dingen im Leben zugeneigt. Dem siegreichen Landadligen steht dann auch eine erprobte Armee starker Wesen zur Seite, die schon bewiesen haben, dass sie für die Erhaltung der Wahrheit, Gerechtigkeit und eine tolle Zeit zu kämpfen bereit sind. Wo ließen sich solche Ideale besser beweisen als auf dem Schlachtfeld?

Wenn sich die Spielmarken von **mindestens 2 verschiedenen** Spielern auf **demselben Feld** begegnen, muss eine Schlacht ausgetragen werden, um die Besitzverhältnisse des Feldes zu klären. Jede Schlacht gliedert sich in eine Reihe von **Kampfrunden** und dauert so lange, bis alle außer einer Seite besiegt wurden oder sich zurückgezogen haben.

Das Spielersegment

Jede **Kämpfen**-Phase ist in Spielersegmente **unterteilt**. Beginnend mit dem Startspieler **muss** jeder Spieler reihum 1 Schlacht **wählen**, an der er beteiligt ist, und führt sie sogleich durch. In welchen Feldern eine Schlacht stattfindet, wird durch einen dort platzierten **Schlachtanzeiger** markiert und ist in folgenden Fällen möglich:

- * gegen 1 Gegner in einem Feld, in dem **Spielmarken** von ihm selbst und mindestens einem **zweiten Spieler** liegen, oder
- * wenn er ein beliebiges herrenloses **Feld erkundet** (siehe *Erkunden herrenloser Felder*, S. 13). Auch in diesem Fall muss er gegen die verteidigende Wesen im selben Segment eine Schlacht austragen.

Der Besitzer des Feldes, auf dem die Schlacht stattfindet, wird **Verteidiger** genannt. (Ist das Feld unerkannt, dann sind die Verteidigungswesen die Verteidiger.) Der oder die anderen Spieler heißen **Angreifer**.

Wenn deine Armee diese Runde in mehr als 1 Schlacht bzw. Erkundung gleichzeitig verwickelt ist, darfst du **nur 1** davon **pro Spielersegment** als Angreifer durchführen.

Die Spielersegmente werden reihum so lange **fortgesetzt**, bis kein Spieler mehr eine Schlacht durchführen oder ein Feld erkunden kann. Erst danach ist die **Kämpfen**-Phase beendet, und es geht mit *Phase 7: Festungen errichten* weiter.

Der Kampfablauf

Geschichtliche Anmerkung: Die Wesen und Dinge Kadabs vertreten eine interessante Ansicht über das Leben nach dem Tode. Es ist ihre feste Überzeugung, dass sie, wenn sie im Kampf sterben, zu einem geheimnisvollen Ort namens „Der Dingebeutel“ überwechseln. Dort harren sie ihres glorreichen Rückrufes nach Kadab, um abermals für den Landadligen ihrer Wahl zu kämpfen.

Um zu vermeiden, dass die Dinge – wir meinen hier nicht die Spielmarken! – in Verwirrung geraten, schlagen wir für die Kämpfe den folgenden Ablauf vor:

- * Nimm zu Schlachtbeginn die beteiligten Spielmarken aus ihrem Feld und breite sie neben dem Spielplan aus. Kennzeichne das umkämpfte Feld derweil mit einem Schlachtanzeiger (bzw. lass einen sich dort bereits befindlichen Schlachtanzeiger einfach stehen).
- * In der Schlacht greifen die Kämpfer den gegnerischen Heerhaufen mit Magie, Fernkampf und Nahkampf an. In *Kings & Things** gibt es dennoch kein Blutvergießen – alle besiegten **Wesen** wandern lediglich **in den Dingebeutel** und warten darauf, dass man sie in der nächsten *Dinge anwerben*-Phase erneut zum Dienst ruft. Solche Wesen nennt man **ausgeschieden**. Ausgeschiedene **Helden** kommen in den Vorrat herrenloser Helden zurück. Der Spieler, der den Helden verloren hat, muss die entsprechende Spielmarke vorher auf ihre andere Seite drehen.

Schlachten werden in mehreren **Runden** ausgetragen, die sich alle in folgende **Schritte** unterteilen:

- 1) **Magieschritt:** Du und dein Gegner würfeln **1 Würfel** für jeden eigenen mit dem Symbol **★** gekennzeichnete Magiekämpfer.
- 2) **Fernkampfschritt:** Du und dein Gegner würfeln **1 Würfel** für jeden eigenen mit dem Symbol **F** gekennzeichnete Fernkämpfer.
- 3) **Nahkampfschritt:** Du und dein Gegner würfeln **1 Würfel** für jeden anderen Kämpfer (die Nahkämpfer).
- 4) **Rückzug:** Zuerst der Angreifer und danach der Verteidiger haben Gelegenheit, sich aus dem Feld zurückzuziehen, was die Schlacht beendet. Wenn sich sowohl Angreifer als auch Verteidiger zum Bleiben entschließen, wird der Kampf mit Schritt 1) fortgesetzt, bis nur noch 1 Spieler Marken auf dem Feld hat. In diesem Fall folgt nun Schritt 5).
- 5) **Nach der Schlacht:** Der Spieler, der die Schlacht gewinnt, stellt sicher, dass das Wappen des gerade besiegten Gegners nicht mehr im Feld liegt, und prüft dann, ob dortige Festungen oder Einkommensmarken beschädigt oder zerstört wurden (siehe *Nach der Schlacht*, S. 12).

Zu Schlachten **mit mehreren Beteiligten** siehe S. 13.

Auf diese Weise werden nach und nach alle Schlachten dieser Spielrunde ausgetragen.

Treffer ermitteln

In jedem der 3 Kampfschritte **Magie**, **Fernkampf** und **Nahkampf** würfeln verschiedene Arten von Kämpfern, um dem gegnerischen Heer Treffer zuzufügen. Das grundlegende **Verfahren** ist jedoch für alle Arten **gleich**.

Du würfelst nacheinander **1 Würfel für jeden deiner Kämpfer**. Wenn die erwürfelte Zahl **kleiner oder gleich** seinem **Kampfwert** ist, hat er dem gegnerischen Heerhaufen 1 Treffer zugefügt.

Manche Kämpfer sind auf ihrer Marke mit dem Symbol **S** gekennzeichnet. **S** bezeichnet einen im Sturmangriff vorstoßenden Kämpfer, der **2 Würfel** benutzt. **S**-Kämpfer können 2 Treffer erzielen, da sie ja 2 Würfel einsetzen dürfen; d.h. die beiden Würfelresultate werden getrennt betrachtet.

Beispiel: Du trittst mit dem *Walross* und dem *Weissen Ritter* gegen einen *Bergbewohner*, einen *Nomaden* und einen *Kamelreiter* an. Du wirfst 1 Würfel für das *Walross* und 2 Würfel für den *Weissen Ritter* (ein S-Wesen). Für das *Walross* musst du kleiner oder gleich seinem Kampfwert von 4 würfeln und kleiner oder gleich 3 für den *Weissen Ritter*. Wenn der *Weisse Ritter* auf jedem Würfel 3 oder weniger erzielt, fügt er dem Gegner 2 Treffer zu.

Anmerkung: Ein paar Kämpfer haben den Kampfwert 6. Dadurch treffen sie zwar üblicherweise automatisch, aber trotzdem müssen auch sie ihre Treffer auswürfeln – denn beispielsweise der *Talisman* oder die *Schwarze Wolke* könnten diese Wesen und ihre Würfelwürfe doch noch beeinflussen.

Der **Kampfwert von Festungen und Städten** ist immer genauso hoch wie ihre gegenwärtige **Stufe**. (Zum Beispiel hat eine Stadt, die 1 Treffer einstecken musste, den Kampfwert 1.)

Treffer zuweisen

In jedem Schritt eines Kampfes würfeln du und dein Gegner zuerst **sämtliche Trefferwürfe** für alle beteiligten Kämpfer aus, die in diesem Schritt kämpfen können. Erst **danach verteilst** du die Treffer dieses Kampfschritts auf die Spielmarken. Nachdem du alle **Verluste** vom Spielplan genommen hast, beginnt der nächste Kampfschritt.

Beispiel: Im Magieschritt würfelt jeder deiner Magiekämpfer, ebenso jeder Magiekämpfer deines Gegners. Werden hierbei Treffer erzielt, weise sie den Opfern erst zu, wenn alle Magiekämpfer mit Würfeln fertig sind, aber noch bevor du zum Fernkampfschritt übergehst.

Nachdem ausgewürfelt wurde, wie viele Treffer dein Heer einsteckt, **musst du entscheiden**, welche deiner Spielmarken und/oder Festungen dadurch beschädigt oder aus dem Spiel genommen werden.

Ein **Kämpfer** (ausgenommen der *Schwertmeister* – siehe *Anhang A*, S. 17) scheidet schon bei 1 erlittenen Treffer aus dem Spiel aus. Das bedeutet: Falls du einen erlittenen Magietreffer von einem deiner fernkampfbefähigten Wesen einstecken lässt, scheidet es aus und kann natürlich nicht mehr im Fernkampfschritt mitkämpfen.

Eine **Festung**, ein **Dorf** oder eine **Stadt** können dagegen eine ihrem Kampfwert entsprechende Anzahl Treffer einstecken. **Sobald** sie die entsprechende Trefferzahl **erreichen**, gelten sie als **neutralisiert**. Erleidet eine Festung oder eine Stadt jedoch weniger Treffer, kennzeichne sie mit einer Goldmünze oder einem Würfel, der die erlittene Trefferzahl anzeigt.

Wenn eine Festung, Dorf oder Stadt **neutralisiert** wird, drehst du sie auf die Rückseite, so dass ihr Aufdruck „neutralisiert“ zu sehen ist. Sie wird zwar nicht zerstört, kann aber nicht länger an der Schlacht teilnehmen. Im Falle neutralisierter Festungen wird die Spielfigur einfach umgekippt.

* Festungen und Städte, die **weniger Treffer einstecken** als ihr Kampfwert beträgt, kämpfen weiter, allerdings mit um die erlittene Trefferzahl vermindertem Kampfwert. Burgen und Zitadellen verlieren ihren Status **F** und **★** übrigens auch bei erlittenen Treffern nicht.

* Für weitere Einzelheiten über Festungen im Kampf siehe *Phase 7: Festungen errichten*, S. 14.

Rückzug

Läuft der Kampf schlecht? Enthielt das Feld, das du aus den Klauen deines Gegners befreien wolltest, eine Überraschung zu viel? Nun, du weißt ja: Vorsicht ist der bessere Teil der Tapferkeit – oder so ähnlich.

Am Ende jeder Kampfrunde darf der **Angreifer** den Rückzug wählen, was die **Schlacht beendet**. Wenn der Angreifer jedoch beschließt zu bleiben und weiterzukämpfen, hat wiederum der **Verteidiger** die Möglichkeit zum Rückzug.

Um dich zurückzuziehen, bewegst du deine Kämpfer auf ein **eigenes angrenzendes Feld** ohne gegnerische Spielmarke. Falls es kein derartiges Feld gibt, darfst du dich nicht zurückziehen; du musst bleiben und weiterkämpfen.

Wenn sich ein Heer zurückzieht, müssen sich **alle** auf dem Schlachtfeld befindlichen befreundeten **Kämpfer** gemeinsam auf **dasselbe** Nachbarfeld zurückziehen. Falls dieses Feld dadurch mehr als 10 befreundende Kämpfer enthält, müssen die überzähligen nach Wahl des sich zurückziehenden Spielers aus dem Spiel genommen werden – es sei denn, auf dem Feld steht eine Zitadelle (siehe *Phase 5: Heerhaufen bewegen*, S. 9).

Anmerkung: Nur Wesen und Helden dürfen sich zurückziehen; Festungen und Einkommensmarken müssen zurückgelassen werden. Sie dürfen den Kampf aber alleine fortsetzen, sofern sie nicht neutralisiert wurden.

Die Verteidiger eines (vormals) unerkundeten Feldes dürfen sich nicht zurückziehen.

Nach der Schlacht

Was geschieht, wenn der Kampf entschieden ist und sich der über dem Schlachtfeld aufgewirbelte Staub wieder legt? Nun, nachdem **alle außer 1 Seite** aus dem Spiel gefegt oder zum Rückzug gezwungen wurden, müssen die **Besitzverhältnisse** des Feldes und der Status der dortigen Festungen, Städte, Dörfer und anderen Einkommensmarken bestimmt werden.

Falls alle Spielmarken des **Angreifers** ausgeschieden sind oder zum Rückzug gezwungen wurden, bleibt das Feld Eigentum des Verteidigers, selbst wenn zugleich sämtliche verteidigenden Spielmarken ausgeschieden oder neutralisiert wurden.

Falls alle Spielmarken des **Verteidigers** ausgeschieden oder neutralisiert sind oder zum Rückzug gezwungen wurden und mindestens 1 angreifende Spielmarke übrig bleibt, hat der Angreifer das **Feld erobert**. Er ersetzt das bisherige Wappen durch ein eigenes. Festungen, Städte, Dörfer und alle anderen Einkommensmarken, die sich auf dem Feld befinden, verbleiben dort und werden **miterobert**. Sie können aber noch beschädigt oder zerstört werden (siehe in diesem Abschnitt weiter unten).

Der im Verlauf einer Schlacht von einer Stadt, einem Dorf oder einer Festung erlittene **Kampfwertverlust** gilt **nur für die Dauer** dieser Schlacht. Sobald die Schlacht vorbei ist, werden daher alle verbliebenen, neutralisierten Spielmarken wieder aufgedeckt (Vorderseite nach oben, so dass ihr Kampfwert wieder zu sehen ist) und alle zur Trefferanzeige benutzten Gegenstände entfernt.

Beispiel für eine Schlacht

Alex



1 Fernkampftreffer

1 Nahkampftreffer

1 Nahkampftreffer

1 Nahkampftreffer

1 Nahkampftreffer

1 Magietreffer

1 Nahkampftreffer
(neutralisiert)

Christian



1) **Magieschritt:** Angreifer **Alex** verfügt über 2 Magiewesen – den *Weißer Drachen* und die *Dryade* (gekennzeichnet durch das ★-Symbol auf der Marke) – und würfelt im Magieschritt eine 3 sowie eine 2. Verteidiger **Christian** hat 1 magiefähigen Held – den *Erzkleriker* – und würfelt eine 6. **Alex** landet also 1 Treffer (er hat einmal den Kampfwert eines der beiden Magiewesen unterwürfelt), den **Christian** seiner Stadt zuweist. Deren Kampfwert reduziert sich daher auf 1.

2) **Fernkampfschritt:** **Alex** hat keine Fernkampfwesen in der Schlacht und würfelt daher nicht. **Christian** verfügt über 2 Fernkampfwesen – den *Kopffäger* und den *Stammeskrieger* (Symbol **F**) – und würfelt im Fernkampfschritt eine 4 sowie eine 1, wodurch er 1 Treffer erzielt. **Alex** weist den Treffer der *Dryade* zu. Die *Dryade* scheidet aus dem Spiel aus, und **Alex** steckt sie zurück in den Dingebeutel.

3) **Nahkampfschritt:** Jetzt würfelt **Alex** für seine 3 Nahkampfwesen – das *Einhorn*, den *Golem* und den *Eisbär* – 4, 4 und 4, landet also 3 Treffer. **Christian** würfelt für seine 2 Nahkampfwesen – den *Wolf* und den *Mörderpinguin* – sowie die Stadt 2, 2 und 2, erzielt damit aber nur 2 Treffer (der Kampfwert der Stadt hatte sich vorher ja bereits auf 1 reduziert). **Alex** nimmt das *Einhorn* und den *Eisbär* vom Spielplan und steckt sie zurück in den Dingebeutel. **Christian** steckt den *Kopffäger* und den *Stammeskrieger* zurück in den Beutel. Die Stadt ist nun neutralisiert.

Anstatt die Schlacht fortzuführen, entscheidet sich **Alex**, den Rückzug anzutreten.

Nach der Schlacht muss für jede **Festung**, jede **Stadt**, jedes **Dorf** und alle **geländegebundenen Einkommensmarken** im umkämpften Feld einzeln **ausgewürfelt** werden, ob sie im Kampf **beschädigt** wurden (und zwar egal, ob sie Treffer einstecken mussten oder nicht). Würfle für jeden dieser Fälle **1 Würfel**. Bei einem Würfelerggebnis von **2 bis 5** ist keinerlei Schaden entstanden. Bei einem Würfelerggebnis von **1 oder 6** wird die Stadt, das Dorf oder die Einkommensmarke zerstört (also in den Dingebeutel zurückgelegt), während eine Festung um 1 Festungsstufe kleiner wird (Burg zu Kastell, Kastell zu Turm, Turm wird zerstört und kommt zurück in den Vorrat). Ersetze die Spielfigur auf dem Spielfeld also gegebenenfalls durch die entsprechende andere Spielfigur.

Anmerkung: Zitadellen werden niemals zu Burgen herabgestuft oder gar zerstört.

Nachdem du ein Feld erobert hast, darfst du sofort verdeckt Spielmarken von deinem Sichtschirm darauf legen (siehe *Wie du Dinge platzierst*, S. 8). Eigene Wesen, die bereits dort sind, werden ebenfalls verdeckt.

Schlachten mit mehreren Beteiligten

Bei Kämpfen mit mehreren Beteiligten begegnen sich die Heerhaufen von 2 oder mehr Spielern auf dem Feld eines weiteren Mitspielers. Je mehr, desto größer der Spaß!

Zu Beginn jeder **Kampfrunde** einer derartigen Schlacht muss jeder Spieler laut **ansagen**, welchem (einzelnen) Gegner er seine Magie-, Fernkampf und Nahkampf-Treffer **zufügen** will. Jeder beteiligte Spieler muss in jeder Runde einen anderen Beteiligten bekämpfen, darf also nicht **aussetzen**.

Ein Spieler darf das **Ziel** seiner Attacken in jeder neuen Kampfrunde **wechseln**, aber nicht, während die Runde noch läuft. Wenn du beispielsweise in deinem Magieschritt den Landadligen Christian bekämpfst, darfst du bis zu deinem nächsten Magieschritt auch nur ihn bekämpfen. Erst zu Beginn der nächsten Kampfrunde darfst du ein **anderes Ziel** ansagen. Die Ziele sollten am besten von allen Beteiligten gleichzeitig angesagt (oder niedergeschrieben) werden.

Die Spieler dürfen sich einzeln **zurückziehen** und die anderen Beteiligten verlassen, die die Schlacht dann unter sich fortsetzen (obwohl das Spotttrüfe seitens der anderen Spieler einbringen könnte). Der **angreifende Spieler zur Linken** des Verteidigers erhält stets als erster die Gelegenheit, den Rückzug zu wählen, gefolgt von den anderen Spielern in Spielreihenfolge. Zuletzt darf sich der Verteidiger zum Rückzug entschließen, wenn es sich nicht um ein (vormals) unerkundetes Feld handelt (siehe *Rückzug*, S. 12).

Eine Schlacht mit mehreren Beteiligten wird **so lange fortgesetzt**, bis nur noch 1 Spieler mit mindestens 1 Spielmarke im Feld übrig bleibt.

Erkunden herrenloser Felder

Wer weiß, welche scheußlichen Monster in der Wildnis von Kadab lauern? Oder welche Schätze ihrer Entdeckung harren? Welche magischen Gegenstände sich aufstöbern lassen? Es gibt nur einen Weg, die Antworten auf diese bedeutungsschwangeren Fragen zu finden: Schick deine Heerhaufen auf Erkundungsreise!

Sobald einer deiner Heerhaufen ein herrenloses Feld betritt (also ein Feld, in dem sich kein Wappen eines Spielers befindet), muss er seine **Bewegung beenden**. Er **erkundet** das Feld dann und findet heraus, welche merkwürdigen und wunderbaren (und womöglich gefährlichen) Dinge ihm dort über den Weg laufen.

Es kommt vor, dass du Glück hast und das Feld kampfflos erobern kannst, aber ebenso gut könntest du auf Wesen treffen, die du bestechen oder bekämpfen musst.

Die Verteidigerzahl auswürfeln

Um ein herrenloses Feld zu erkunden, in dem sich noch **keine Spielmarken** befinden, wirf **1 Würfel**. Zeigt er eine **1 oder 6** an, ist das Feld **unverteidigt**, und du **erobert es kampfflos**. Lege eines deiner Wappen in das Feld, um anzuzeigen, dass dieses Feld jetzt ein Teil deiner wachsenden Baronie ist. Zur Erkundung eines unverteidigten Feldes benutzte **Wesen** werden **nicht aufgedeckt** – also können für Erkundungen auch Trugwesen eingesetzt werden.

Bei einem Würfelerggebnis von **2 bis 5** wird das Feld **verteidigt**, und es kommt zur Schlacht. Der Spieler zu deiner Rechten **zieht** eine deinem Würfelerggebnis **entsprechende Anzahl** Dinge aus dem Dingebeutel. Gezogene Wesen werden **Verteidigungswesen** genannt und im nun bevorstehenden Kampf von diesem Spieler angeführt. Verteidigungswesen brauchen **keine Versorgung**; Sumpfwesen könnten daher durchaus eine Sandwüste verteidigen. Werden andere Dinge gezogen, gilt:

- * Eine gezogene **Einkommensmarke** wird wieder in den Dingebeutel zurückgelegt, es sei denn, sie ist eigens für das Gelände gedacht, oder es handelt sich um eine Stadt oder ein Dorf.
- * Wird **mehr als 1 spielbare Einkommensmarke** gezogen, legt der Spieler zu deiner Rechten nur die Spielmarke mit dem höchsten Einkommenswert auf das Feld; die anderen kommen in den Dingebeutel zurück. Im Falle von gleichen Werten trifft der Spieler zu deiner Rechten die Wahl.
- * Wenn ein **Schatz** gezogen wird und der erkundende Spieler (später) das Feld erobert, darf er diesen Schatz nehmen und hinter seinen Sichtschirm legen. Sonst bleibt er auf dem Feld liegen.
- * Wenn eine **Magiemarke** gezogen wird und es im Feld keine Verteidiger mit Kampfwerten gibt, darf der erkundende Spieler diese Marke nehmen und hinter seinen Sichtschirm legen. Gibt es im Feld aber Verteidigungswesen bzw. Städte oder Dörfer, dürfen die Verteidiger nach Wahl des sie führenden Spielers die Magie selbst benutzen.
- * **Ereignisse** werden unverzüglich in den Dingebeutel zurückgelegt.

Dinge, die nicht sofort nach dem Ziehen in den Dingebeutel zurückkommen, legt der verteidigende Spieler offen in das Geländefeld.

Beispiel: Du hast deinen Heerhaufen auf ein unerkanntes Sumpffeld bewegt. Du würfelst eine 5, und der verteidigende Spieler zu deiner Rechten zieht daher genau 5 Dinge aus dem Beutel. Er erwischt einmal die Einkommensmarke **Ölfeld**, eine **Diamanten-Schatzmarke**, das **Zauberschwert**, den **Weißten Drachen** und einen **Riesennaffen**. Das **Ölfeld** ist nicht für den Sumpf geeignet und wird deshalb unverzüglich in den Dingebeutel zurückgelegt. Der Verteidiger beschließt, dass der **Riesennaffe** das **Zauberschwert** benutzt. Den **Diamant** darfst du später an dich nehmen, falls du das Feld erobert.

Bestechung

Du darfst **Verteidiger** bestechen.

Verteidigungswesen, Städte oder Dörfer bestichst du, indem du ihren **Kampfwert in Gold** in den Vorrat legst. **Bestochene Wesen** kehren kampfflos wieder in den Dingebeutel zurück. Eine **bestochene Stadt** oder ein **bestochenes Dorf** hingegen wird „neutralisiert“ (siehe *Treffer zuweisen*, S. 11), bleibt aber auf dem Spielplan liegen. Du darfst auch **nur einen Teil** der Feldverteidiger bestechen.

Anmerkung: Wenn die Verteidiger Schätze, Magie- und/oder Einkommensmarken besitzen, **verdoppeln** sich ihre Bestechungskosten.

Wenn du **sämtliche** Verteidiger im Feld **bestichst**, bekommst du alle von ihnen bewachten Schätze und unbenutzten Magiemarken.

Schlachten gegen die Verteidiger

Wenn immer noch Verteidiger im Feld übrig bleiben, findet eine **Schlacht** statt (siehe *Schlachten austragen*; S. 10). Alle angreifenden Wesen werden aufgedeckt und entlarvte Trugwesen entfernt.

Wenn du dich aus diesem Kampf zurückziehst (siehe *Rückzug*, S. 12), bleiben die überlebenden Verteidiger aufgedeckt im Feld liegen, bereit, den nächsten Landadligen zu bekämpfen, der des Weges kommt. Sobald die Verteidiger mindestens **1 Kampfrunde lang gekämpft** haben, können sie **nicht mehr bestochen** werden, selbst wenn später der Heerhaufen eines anderen Spielers sie angreift. Sie ziehen sich nie zurück und werden stattdessen immer bis zur letzten Marke kämpfen.

Neue Verteidiger

Wenn du ein herrenloses Feld erkunden willst, das **bereits von Verteidigern besetzt** ist, musst du diese Verteidiger **bekämpfen**. Ein Feld ist von Verteidigern bereits besetzt, wenn ein anderer Spieler schon mal versucht hat, dieses Feld zu erobern, und gescheitert ist. Du kannst die Verteidiger nicht bestechen, und auch das Auswürfeln der Verteidigerzahl entfällt.

Wenn beim Kampf sowohl **alle** verteidigenden und angreifenden Streitkräfte **ausscheiden**, **bleibt** das Feld **unerkundet**. Jeder Spieler, der dieses Feld später erneut erkundet, muss die Zahl der Feldverteidiger daher neu auswürfeln (siehe *Die Verteidigerzahl auswürfeln*, S. 13).

Um das Erkundungsrecht kämpfen

Was?! Dein Heer aus *Mörderpapageientauchern* und *Flugeichhörnchen* hat ein herrenloses Feld betreten, um es für deine Baronie zu erkunden, und - welch Grauen! - ist dort über die aus *Zwergen* und *Bergbewohnern* bestehende Armee des Landadligen Daniel gestolpert! Das stellt dich vor ein Problem. Lies weiter.

Wenn 2 oder mehr miteinander wetteifernde Heerhaufen dasselbe herrenlose Feld betreten haben, müssen sie darum **kämpfen** (siehe *Schlachten austragen*, S. 10). Diese Schlacht muss bis zum Ende durchgespielt werden, bevor der **übrig bleibende Heerhaufen** das Feld **erkunden** darf. (Falls in der Schlacht allerdings sämtliche Wesen ausgeschaltet werden, gibt es keine Erkundung.) Sein Spieler würfelt die Verteidigerzahl aus und führt seine Erkundung wie üblich durch.

Derjenige Spieler gilt als **Angreifer**, dem das umkämpfte Feld nicht gehört und der die Schlacht eröffnet.

Bei einem um ein herrenloses Feld ausgefochtenen Kampf mit mehreren Beteiligten gilt der Spieler zur Rechten des Angreifers als **Verteidiger**. Falls er keine Spielmarken in diesem Feld hat, ist der nächste Spieler zu seiner Rechten der Verteidiger.



Phase 7: Festungen errichten

Türme, Kastelle, Burgen und Zitadellen werden mit dem Sammelbegriff **Festungen** bezeichnet. Ein **Turm** ist die **niedrigste Ausbaustufe** (1 Turm gehört zu deiner Anfangsarmee – siehe S. 6). Er kann später schrittweise zu einem **Kastell** und dann zu einer **Burg** ausgebaut werden. Eine Burg schließlich kann zu einer **Zitadelle** vergrößert werden.

Wenn du eine **ganze Runde lang** (von *Festungen errichten*-Phase zu *Festungen errichten*-Phase) der einzige Spieler mit einer Zitadelle bist, hast du das Spiel gewonnen. **Sofort** gewonnen hast du, wenn du eine zweite Zitadelle besitzt.

Festungen errichten

Du darfst Festungen auf jedem beliebigen, eigenen Feld errichten. Du darfst **in jedem eigenen Geländefeld** pro Runde **1 Festung** errichten bzw. ausbauen. Wenn in einem deiner Felder noch keine Festung steht, darfst du **gegen Bezahlung von 5 Gold** dort einen Turm **errichten**.

Ebenfalls gegen Bezahlung von 5 Gold kannst du eine bereits in einem deiner Felder stehende Festung zur nächsthöheren Stufe **ausbauen**: In derselben Runde darfst du deine Festungen **nie um mehr als 1 Stufe** ausbauen.

In demselben Feld darf **nie mehr als 1 Festung** stehen. Es darf allerdings sowohl 1 Festung als auch 1 Einkommensmarke enthalten.

Wenn nicht mehr genügend Figuren der gerade benötigten Festungsstufe zur Verfügung stehen, kann diese Stufe solange nicht ausgebaut werden, bis wieder entsprechende Figuren frei werden.

Festungen im Kampf

Ja, deine Festungen können deinem Heer aus Wesen wie *Dinosaurier*, *Bißffel* und *Elefanten* im Kampf zur Seite stehen!

Die Ausbaustufe einer Festung ist gleichzeitig ihr **Kampfwert** bei der Verteidigung des Geländefeldes, auf dem sie steht. Festungen würfeln ihre **Treffer** genauso wie Wesen aus.

Die Kampfwerte der Festungen sind also folgende:

- * Türme: Nahkampfwert von 1
- * Kastelle: Nahkampfwert von 2
- * Burgen: Fernkampfwert von 3
- * Zitadellen: Magiekampfwert von 4

Burgen und **Zitadellen** greifen also im **Fernkampfschritt** bzw. im **Magieschritt** an. Auch wenn eine Burg oder Zitadelle Treffer erleidet und nicht neutralisiert ist, greift sie weiterhin als Fernkämpfer- beziehungsweise Magiekämpfereinheit an.

Festungen und Treffer

Die Treffer, die eine Festungsausbaustufe einstecken kann, **entspricht** ihrem **Kampfwert**. Kann sie keine Treffer mehr einstecken, gilt sie als **neutralisiert** (siehe *Treffer zuweisen*, S. 11, und *Nach der Schlacht*, S. 12).

Festungen und Einkommen

Festungen liefern deiner Baronie in jeder Runde Einkommen. Du erhältst die der **Summe** aller Festungsstufen (also Kampfwerte) in deinen Feldern entsprechende Anzahl Gold. Siehe dazu oben *Phase 1: Steuern einnehmen*, S. 7.

Du darfst Festungen **nie verkaufen**.

Sonderfall Zitadelle

Zitadellen sind riesig. Zitadellen sind eindrucksvoll. Zitadellen sind es, die einem Landadligen ermöglichen, sich über seine Gleichrangigen zu erheben, um König zu werden.

Du darfst eine dir gehörende Burg **zur Zitadelle ausbauen**, wenn dein Einkommen in der *Steuern einnehmen*-Phase **mindestens 20 Gold** beträgt.

Du zählst also dein Einkommen wie üblich zusammen, um zu prüfen, ob du genug Gold verdienst, um eine Zitadelle errichten zu dürfen. Außerdem musst du **5 Gold bezahlen**.

Du darfst **keine Zitadelle mehr errichten**, wenn du bereits 1 besitzt, egal, ob du sie von einem Mitspieler erobert oder selbst errichtet hast. Du darfst aber eine zweite erobern. Hast du eine Zitadelle verloren, darfst du eine neue errichten oder erobern.

Einmal errichtet, kann eine Zitadelle nur **durch gegnerische Eroberung verloren** werden. Du verlierst sie dagegen nicht, wenn dein Einkommen unter 20 sinkt.

Anmerkung: Da du eine Zitadelle nur errichten darfst, wenn du noch keine besitzt, musst du eine zweite Zitadelle also von einem Mitspieler erobern.

Phase 8: Besondere Fähigkeiten der Helden einsetzen

Der *Meisterdieb* und die *Oberassassinin* setzen ihre besonderen Fähigkeiten nur in dieser Phase ein. Die anderen Helden dürfen ihre Fähigkeiten dagegen bei passender Gelegenheit einsetzen. Diese Fähigkeiten sind im Anhang A (S. 16) beschrieben.

Phase 9: Startspieler wechseln

Der Startspieler gibt die Startspieler-Marke an seinen linken Nachbarn weiter, der für die nächste Spielrunde nun zum Startspieler wird (siehe *Der Startspieler* auf S. 6).

Spielende

Wenn du der **erste Spieler** bist, der eine Zitadelle errichtet, und sie **bis zum Ende** der nächsten *Festungen errichten*-Phase **verteidigst**, ohne dass ein Mitspieler ebenfalls eine errichtet, hast du **gewonnen**.

Besitzen **2 oder mehr Spieler** bis zum Ende der nächsten Spielrunde eine Zitadelle, errechnen alle Spieler mit einer Zitadelle ihr gegenwärtiges Einkommen, als wenn gerade die *Steuern einnehmen*-Phase stattfände (siehe S. 7). Der Spieler mit dem **höchsten Einkommen** gewinnt. Bei einem **Gleichstand** ist derjenige an dem Gleichstand beteiligte Spieler der Gewinner, der die meisten Geländefelder besitzt. Besteht auch hier Gleichstand, gewinnt der Spieler mit der größten Armee. Bei einem weiteren Gleichstand gibt es mehrere Gewinner. Falls ein Spieler vorher eine **zweite Zitadelle** erobert, hat er **sofort gewonnen**.

Wenn es **nur 1 Zitadelle im Spiel** gibt und du sie von ihrem gegenwärtigen Besitzer **erobert**, musst du sie ebenfalls bis zum Ende der *Festungen errichten*-Phase der nächsten Spielrunde halten, um zu gewinnen.

Wenn du bereits eine Zitadelle errichtet hast und sie danach **an einen Mitspieler verlierst**, darfst du eine neue eigene Zitadelle errichten (weil du immer dann eine Zitadelle errichten darfst, wenn du gegenwärtig keine besitzt), sofern du die notwendigen Einkommensvoraussetzungen erfüllst.

Spezielle Regeln

Spielmarkenlimit hinter dem Sichtschirm

Dein Sichtschirm kann nur eine bestimmte **Höchstzahl** Spielmarken fassen. Nachdem du alle neuen Dinge gezogen und sie auf dem Spielplan verteilt hast (siehe *Phase 3: Dinge anwerben*, S. 7), dürfen nicht mehr als zusammen **höchstens 10 Spielmarken** hinter deinem Sichtschirm liegen. Diese Höchstgrenze gilt immer.

Wenn jemand begründet die Vermutung ausspricht, dass du mehr als 10 Spielmarken hinter deinem Sichtschirm versteckst, musst du deinen Sichtschirm anheben. Vorher solltest du aber deine Marken auf die Rückseite drehen. Hat er Recht gehabt, bestimmt er, welche überzähligen Marken du verlierst und in den Dingebeutel wandern.

Wenn du den *Meisterdieb* benutzt, um die Spielmarke eines anderen Spielers zu stehlen, und bereits 10 Spielmarken hinter deinem Sichtschirm liegen, musst du unverzüglich eine Spielmarke ausspielen (wenn du kannst) oder ablegen.

Wenn der Dingebeutel leer ist

Sollte die letzte Marke aus dem Dingebeutel gezogen werden, tritt die **Sonderregel „Wahrhaftig ausscheiden“** in Kraft. Von diesem Zeitpunkt an werden Magie, Schätze und Ereignisse nach Gebrauch nicht mehr in den Beutel zurückgelegt. Sie werden stattdessen beiseite gelegt und für den Rest der Partie aus dem Spiel genommen.

Du darfst die in dem Dingebeutel verbliebene Anzahl Spielmarken nicht nachzählen, bevor du verkündest, wie viele Dinge du kaufen oder eintauschen willst.

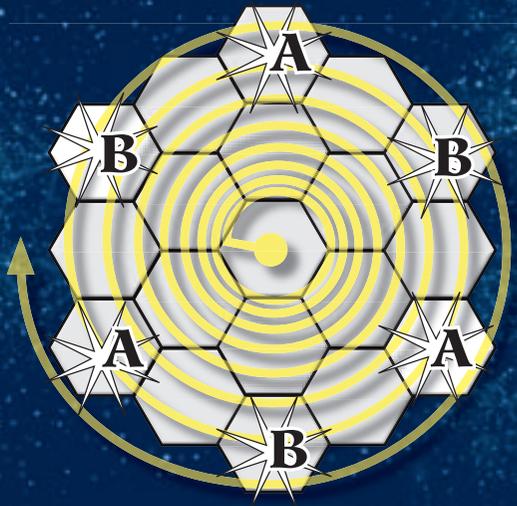
Zwei- oder Drei-Personen-Spiel

Euch fehlen 1 oder 2 Landadlige? Kein Problem! Bei einem 2- oder 3-Personen-Spiel musst du einfach Folgendes tun:

Lege **2 Felder jeder Geländeart** und **5 Meerfelder** (statt nur 4) beiseite, bevor du den Spielplan zusammenstellst. Der Aufbau des dadurch kleineren Spielplans und die Startfelder der Spieler werden auf nebenstehender Abbildung gezeigt. Bei einem 2-Personen-Spiel ändert sich die **Spielreihenfolge** am Ende der Runden nicht.

Bei einem 2- oder 3-Personen-Spiel beträgt das **Mindesteinkommen**, um eine **Zitadelle** errichten zu dürfen, nur 15 Goldmünzen.

Spielaufbau beim Zwei- oder Drei-Personen-Spiel



Der Pfeil zeigt die Reihenfolge, in der die Geländefelder ausgelegt werden. Die Sterne (*) kennzeichnen die möglichen Startpositionen. In einem Drei-Personen-Spiel sind entweder alle mit A oder mit B gekennzeichneten Geländefelder Startfelder. In einem Zwei-Personen-Spiel muss der zweite Spieler das Startfeld wählen, das dem Startfeld des ersten Spielers genau gegenüberliegt.

Schnelleres Spiel: Wenn deine Partie *Kings & Things** schneller enden soll, versuche Folgendes: Der Spieler, der zuerst eine Zitadelle errichtet oder erobert und bis zum Ende derselben Runde halten kann, gewinnt.

ANHANG A: Besondere Fähigkeiten der Helden

Einige Helden haben keine besonderen Fähigkeiten. Schande! Aber sie sind trotzdem mächtig und helfen dir in der Schlacht. Die besonderen Fähigkeiten der anderen Helden (auf ihrer Marke mit einem * gekennzeichnet) werden unten beschrieben. Aus der Beschreibung ergibt sich auch, wann man die besonderen Fähigkeiten einsetzen kann bzw. wann sie zum Tragen kommen.



Baron Münchhausen

Zu **Beginn jeder Schlacht**, an der der *Baron* teilnimmt, erhalten gegnerische Städte, Dörfer und Festungen auf demselben Geländefeld vor der ersten Kampfrunde **automatisch jeweils 1 Treffer**. Zitadellen sind davon nicht betroffen.

Geschichtliche Anmerkung: Der *Baron* ist ein Meister des Belagerungskrieges. Er ist besonders berühmt für seine brillante Eroberung der unzerstörbaren Zitadelle der Ewighaltenden Abwehr.



Geländelords

Der *Gebirgslord*, der *Dschungellord*, der *Ebenenlord*, der *Eiswüstenlord*, der *Sumpflord*, der *Waldlord* und der *Sandwüstenlord* besitzen alle dieselbe Fähigkeit: Sie tragen ein kleines Stückchen ihrer Geländeart bei sich und können es benutzen, um deine Armee zu versorgen.

Mit einem *Geländelord* an deiner Seite ist es nicht nötig, ein Geländefeld seiner Geländeform zu besitzen. Er kann **Wesen seiner Geländeform** auf dieselbe Weise wie ein entsprechendes Geländefeld **versorgen** (siehe *Wie du Dinge platziert*, S. 8). Also können *Mörderpinguine*, *Eskimos* und *Eisratten* überleben und für dich kämpfen, auch wenn du keine *Eiswüste* besitzt – sofern der *Eiswüstenlord* sie anführt.

Allerdings muss sich der *Geländelord* **auf demselben Geländefeld** befinden wie die Wesen, die er versorgt. Er versorgt keine Wesen seiner Geländeform, die anderswo in deiner Baronie stehen, während ein Geländefeld dies sehr wohl täte. Die *Geländelords* selbst brauchen keine Versorgung.

Anmerkung: Die *Geländelords* hassen einander. Du darfst daher **nicht mehr als 1 Geländelord** zur selben Zeit besitzen. Wenn man dich dabei ertappt, dass du mehr als 1 hast, wandern alle außer 1 zurück in den Vorrat der herrenlosen Helden. Der Spieler zu deiner Rechten entscheidet, welche *Geländelords* ausscheiden.



Großherzog

Als entfernter Vetter von **Baron Münchhausen** besitzt der *Großherzog* **dieselben Fähigkeiten** (siehe dort).



Hirschjäger

Der *Hirschjäger* ist der berühmteste Entdecker und Fährtenleser seiner Zeit. Selbst das stetig wechselnde Gelände Kadabs hält diesen wackeren Abenteurer selten auf.

Für alle Kämpfer, die ihre Bewegung gemeinsam mit dem *Hirschjäger* beginnen und beenden, zählen alle Geländeformen **immer als 1 Geländefeld**, und nie doppelt. Darüber hinaus darf der Heerhaufen mit dem *Hirschjäger* zu Beginn seiner *Heerhaufen bewegen*-Phase ein vom Gegner besetztes Geländefeld **ungehindert verlassen** (er wird also nicht festgenagelt – siehe *Bewegungseinschränkungen*, S. 9).

Wenn er jedoch ein neues, vom Gegner besetztes Geländefeld betritt, muss selbst der Heerhaufen mit dem *Hirschjäger* anhalten.



Kriegsherr

Der *Kriegsherr* ist gemein. Er ist zäh. Er ist ein Meister der Kriegskünste. Das ist deswegen von Belang, weil feindliche Krieger manchmal desertieren und sich seinem Heer **anschließen**, wenn sie ihn kommen sehen. Ist das nicht großartig?

In jeder Schlacht, an der der *Kriegsherr* beteiligt ist, darfst du **vor Beginn** der ersten Kampfrunde **1 Wesen** (keinen Held) im gegnerischen Heer auswählen und **1 Würfel** werfen. Wenn dein Wurf größer oder gleich dem Kampfwert des gewählten Wesens ist, **schließt** es sich unverzüglich dem Heer des *Kriegsherrn* an (selbst wenn der Heerhaufen des *Kriegsherrn* bereits 10 Wesen enthält). Ansonsten passiert nichts, und die Schlacht geht wie üblich weiter.

Falls der Spieler des *Kriegsherrn* das übergelaufene Wesen nicht versorgen kann, darf der Gegenspieler verlangen, dass es abgelegt wird.



Meisterdieb

Wenn du den *Meisterdieb* besitzt, darfst du in der *Besonderen Fähigkeiten*-Phase (S. 15) einen Mitspieler bestimmen; beide werft ihr je **2 Würfel**.

Würfelst du **niedriger** als dein Mitspieler, ist dein Diebstahlversuch gescheitert. Das Spiel läuft normal weiter.

Wenn ihr beide **gleich** würfelt, würfelt noch mal. Würfelst du diesmal gleich hoch oder höher als der Mitspieler, passiert nichts weiter. Überwürfelt dein Mitspieler aber deinen Wurf, wurde der *Meisterdieb* auf frischer Tat ertappt und muss dein Heer in Schimpf und Schande verlassen. Drehe seine Spielmarke um und lege sie in den Vorrat der herrenlosen Helden zurück.

Würfelst du **höher** als dein Mitspieler, darfst du nach deiner Wahl entweder zufällig 1 Spielmarke hinter dem Sichtschirm dieses Mitspielers stehlen oder ihm alles Gold abnehmen.



Meisterschütze

Der *Meisterschütze* ist der einzige Held im Spiel mit **2 Kampfwerten**. Der Wert 5 gilt, wenn man ihn **anwerben** will.

Beim **Fernkampf** musst du vor dem Auswürfeln des *Meisterschützen*-Schusses **entscheiden**, ob du seinen **Kampfwert 5 oder 2** benutzt. Wenn du den Wert 5 benutzt, dann läuft die Schlacht normal weiter. Wenn du jedoch die 2 wählst und triffst, darfst du **entscheiden**, welche gegnerische Spielmarke den Treffer zugewiesen bekommt (normalerweise hat dein Gegner diese Wahl).

Geschichtliche Anmerkung: Der *Meisterschütze* schoss einmal ein Weizenkorn vom Kopf eines fliegenden Eichhörnchens, behauptet die Legende. Er hat allerdings nie ein zweites Eichhörnchen dazu bewegen können, ihn dieses Kunststück wiederholen zu lassen.



Oberassassinin

Die *Oberassassinin* kann gegnerische Kämpfer vom Spielplan werfen, ohne dass sie sich dazu auf einen Kampf einlassen muss.

Wenn du die *Oberassassinin* besitzt, kannst du in jeder *Besonderen Fähigkeiten*-Phase (S. 15) **1 Meuchelmordversuch** ankündigen. Zeige auf ein beliebiges Geländefeld des Spielplans. Dann werfen du und der Besitzer dieses Geländefeldes **je 1 Würfel**.

Wenn du **niedriger** würfelst als der Mitspieler, ist der Versuch gescheitert. Das Spiel geht normal weiter.

Wenn ihr beide **gleich** würfelt, würfelt noch mal. Würfelst du diesmal gleich hoch oder höher als der Mitspieler, passiert nichts weiter. Überwürfelt dein Mitspieler aber deinen Wurf, wurde die *Oberassassinin* auf frischer Tat ertappt und muss dein Heer in Schimpf und Schande verlassen. Drehe ihre Spielmarke um und lege sie in den Vorrat der herrenlosen Helden zurück.

Würfelst du **höher** als dein Mitspieler, scheidet 1 Kämpfer aus dem von dir gewählten Geländefeld aus. Du darfst jeden beliebigen Held oder verdecktes Ding im Geländefeld wählen. (Da die Dinge mit der Bildseite nach unten liegen, weißt du womöglich nicht genau, wen – oder was – du meuchelst.)

Geschichtliche Anmerkung: Die *Oberassassinin* ist Anführerin der mächtigen Assassingilde und die Enkelin jenes finsternen Meuchelmörders, der im Jahre 253 die gesamte königliche Familie niedermachte (was zum Zusammenbruch des Reiches führte).



Schwertmeister

Der *Schwertmeister* ist ein mächtiger Held, der, wie man behauptet, mit ganzen Legionen *Wasserbüffeln*, *Mörderpinguinen* und *Sandwürmern* auf einmal fertig wird. Mit verbundenen Augen. Wirklich. Das wird behauptet.

Wird der *Schwertmeister* in der Schlacht **getroffen**, wirf **1 Würfel**. Beim Würfelerggebnis **1 oder 6** rettet ihn seine Geschicklichkeit nicht; er scheidet aus. Bei **2 bis 5** jedoch wehrt er die ungelenke Attacke ab und wird nicht getroffen. Allerdings darf der *Schwertmeister* nur 1 Treffer pro Runde abwehren. Wenn er in einer Einzelrunde mehr als 1 Treffer erleidet, scheidet selbst er aus. Drehe seine Spielmarke um und lege sie in den Vorrat der herrenlosen Helden zurück.



Zwergenkönig

Wenn der *Zwergenkönig* deiner Sache wohlgesonnen ist (du besitzt ihn also), **verdoppelt** er den Wert aller deiner **Minen** (aller nur für Gebirge zulässigen Einkommensmarken). Diese Verdoppelung gilt sowohl in der *Steuern einnehmen*-Phase als auch bei der Einkommensberechnung zur Errichtung einer Zitadelle.

Geschichtliche Anmerkung: Die Zwerge trafen in Kadab kurz nach den nördlichen Nomaden ein. Sie erkannten den Wert des Landes und dachten, das Wetter sei nett; also blieben sie. Jetzt ist es ihre Heimat (egal, wie das Wetter sein mag), und sie sind entschlossen, beim Wiederaufbau des Großen Königreiches zu helfen. (Davon abgesehen treiben sich im Zwergenkönigreich einfach zu viele Flüchtlinge aus dem vom Krieg zerrissenen Kadab herum – etwas *muss* geschehen.)

ANHANG B: Auswirkungen der Ereignisse

Ereignisse können nur in der *Ereignisse ausspielen*-Phase ausgespielt werden (S. 9).



Fleißige Arbeiter

Deine gut bezahlten und rundum glücklichen Arbeiter haben **1 zusätzliche Festungsausbaustufe** für dich fertig gestellt. Du darfst deshalb entweder 1 Turm auf ein beliebiges deiner Geländefelder stellen, das noch keine Festung enthält, oder

1 bestehende Festung um 1 Ausbaustufe vergrößern. Du darfst aber **keine Zitadelle** mit diesem Ereignis bauen, selbst wenn du die Voraussetzungen für ihre Errichtung erfüllst.



Geländekatastrophe

Du möchtest eine hübsche Naturkatastrophe im dem Landadligen-zu-deiner-Rechten-gehörenden-Geländefeld anrichten? Aber klar doch. Und was sind das für garstige Geländekatastrophen, die du ihm aufbürden kannst? Im Dschungel kannst du seine Kämpfer mit einem Monsunregen heimsuchen; seine Ebene kannst du mit einem Tornado flachlegen; seine Sandwüste mit einem Sandsturm hinwegfegen; seinen Sumpf mit einer Flut überschwemmen; seinen Wald mit einem Feuersturm abfackeln; sein Gebirge mit einem Erdbeben erschüttern und seine Eiswüste mit einem Schneesturm zudecken. Klingt das nicht gut?

Zeige beim Ausspielen dieses Ereignisses auf **ein beliebiges Geländefeld** und wirf **2 Würfel**.

Würfelst du eine **6, 7 oder 8**, ereignet sich im gewählten Geländefeld eine Katastrophe. Bei jedem anderen Würfelerggebnis musst du **auf ein anderes Geländefeld derselben** Geländeform zeigen und noch mal würfeln. Wenn du nun eine **6, 7 oder 8** würfelst, geschieht dort die Katastrophe. Anderenfalls musst du auf ein anderes Geländefeld derselben Geländeform zeigen und abermals würfeln.

Setze diese Geländefeldwahl und die Würfe so lange fort, bis die Katastrophe eintritt oder du sämtliche Geländefelder der gewählten Geländeform auf dem Spielplan abgeklappert hast, ohne eine 6, 7 oder 8 zu würfeln (in letzterem Fall findet gar keine Katastrophe statt). Falls die Katastrophe in keinem Geländefeld dieser Geländeform eintritt, findet dieses Ereignis gar nicht statt, und die Marke wird abgelegt.

Wenn die Katastrophe **eintritt**, muss der Besitzer des betroffenen Geländefeldes **1 Würfel** werfen. Würfelt er eine **1 oder 6**, passiert nichts. Beim Würfelerggebnis **2 bis 5** muss der Spieler **die erwürfelte Anzahl** Spielmarken aus dem betroffenen Geländefeld **nehmen**. Um die erforderliche Opferzahl zu erfüllen, muss der Spieler notfalls auf Festungen (auch wenn es keine Spielmarken sind), Städte und Dörfer zurückgreifen, wenn er dazu nicht genügend Kämpfer hat, jedoch nicht auf Zitadellen.



Großes JuJu

Das *Große JuJu* ist ein Zauberspruch, der ein beliebiges **Geländefeld** auf dem Spielplan in eine völlig andere Geländeform **verwandeln** kann. Wenn du allerdings keine **magiebegabten Wesen** auf dem Spielplan besitzt (die mit dem ★-Symbol), darfst du dieses Ereignis nicht benutzen.

Du kannst das *Große JuJu* nur auf ein Geländefeld **innerhalb der Reichweite** eines deiner magiebegabten Kämpfer anwenden. Diese Reichweite ist die dem Kampfwert des Kämpfers entsprechende Entfernung in Geländefeldern. Zähle den Geländefeldabstand vom Kämpfer zu demjenigen Geländefeld, das du verwandeln willst (einschließlich des Zielgeländefeldes, aber ausschließlich des Geländefeldes mit dem Magiekämpfer). Ist dieser Abstand **größer** als der Kampfwert des Magiekämpfers, liegt das Zielgeländefeld außer Reichweite, und du kannst es nicht verwandeln. Das Geländefeld mit dem Magiekämpfer selbst liegt immer innerhalb der Reichweite (siehe Beispiel).

Wenn du eines deiner **eigenen Geländefelder** verwandelst, darfst du die unbenutzten Geländefelder durchsehen und dein Geländefeld durch ein anderes Geländefeld deiner Wahl ersetzen.

Wenn du dagegen ein **herrenloses Geländefeld** oder das **Geländefeld eines Mitspielers** verwandeln willst, musst du die unbenutzten Geländefelder durchmischen und verdeckt das oberste Geländefeld ziehen. Ersetze das gewählte Zielgeländefeld durch dieses neue. Falls du dieselbe Geländeform ziehst wie das Geländefeld, das du verwandeln möchtest, darfst du so lange ein neues Geländefeldfeld ziehen, bis du ein Geländefeld anderer Geländeform erwischst.

Geländegebundene **Einkommensmarken** gehen verloren, wenn das Geländefeld sich verwandelt. Lege sie in den Dingebeutel zurück. Der Besitzer des Geländefeldes darf nun unverzüglich unbenutzte Spielmarken **hinter seinem Sichtschirm** hervorholen und auf das Geländefeld legen, soweit das von den Regeln her erlaubt ist.

Falls das Ersatzgeländefeld ein **Meergeländefeld** ist, dürfen alle Kämpfer auf dem Geländefeld auf ein angrenzendes, befreundetes Geländefeld entkommen (also ein Geländefeld, das dem Besitzer dieser Kämpfer gehört). Gibt es keines, scheiden die Kämpfer aus. Festungen und Einkommensmarken sinken dagegen in jedem Fall auf den Meeresgrund und werden in den Vorrat bzw. den Dingebeutel zurückgelegt.

Geschichtliche Anmerkung: Im Jahre 188 sah alles ziemlich düster aus, als sich die von Ghaog I. angeführte schreckliche Heerschar der Drachen ihren Weg beherzt durch die Ebenen Kadabs bahnte, der Endschlacht mit den Streitkräften von König Nablopal entgegen. Gerade als für die freundlichen Bürger Kadabs schon alles verloren schien, erstrahlte ein blendend heller Lichtblitz über dem Land, und die scheußlichen Bestien fanden sich bis zu ihren Knöcheln (oder was auch immer) in schlammigem Sumpfland wieder. Zauberer Yazilik hatte sie mit dem Großen JuJu aufgehalten.

Anmerkung: Ein Geländefeld, auf dem eine Zitadelle steht, ist immun gegen das Große JuJu.

Beispiel

Die *Dryade* hat den Kampfwert 1. Sie darf das *Große JuJu* daher auf jedes grün-violette Geländefeld anwenden (einschließlich ihres eigenen Geländefeldes). Der *Erzkleriker* hat den Kampfwert 5 und kann jedes der grün-violetten bzw. violetten Geländefelder verwandeln.



Pest
Da bist du nun, kümmerst dich nur um deinen eigenen Kram, während du das Reich erobert ... ähm ... wiedervereinigst, als aus heiterem Himmel eine Schwarze Seuche über deine überfüllten und verdreckten Städte, Dörfer und Festungen hereinbricht. Überall um dich herum fallen deine treuen Kämpfer der furchtbaren Krankheit zum Opfer. Aber hey, wenigstens trifft dieses Ereignis *alle* Spieler!

Wenn dieses Ereignis eintritt, verlieren **alle Spieler** auf **jedem** ihrer **Geländefelder** Kämpfer. Zähle in jedem Geländefeld die **Kampfwerte** aller **Städte, Dörfer und Festungen** zusammen. Die Summe ergibt die Anzahl aller

aus diesem Geländefeld ausscheidenden Kämpfer (siehe Beispiele). Die **Pest wirkt nicht** auf Geländefelder, in denen keine Kämpfer sind.

Grundsätzlich werden **nur Kämpfer** von der *Pest* betroffen. Du kannst aber wahlweise auch Städte, Dörfer und Festungen entfernen, um die nötigen Verluste zu erfüllen. Jede Stadt und jedes Dorf zählt als **1 Kämpfer**, Festungen dagegen zählen als eine **ihrer Stufe entsprechende Anzahl** Kämpfer (siehe *Phase 7: Festungen errichten*, S. 14). Anstatt eine Festung völlig zu entfernen, kannst du sie auch um 1 oder mehrere Stufen verkleinern; jede Stufe zählt als 1 Kämpfer.

Beispiel 1: Die *Pest* bricht aus. In einem Geländefeld hast du 1 Burg, 1 Stadt und 5 Kämpfer. Der Gesamt-Kampfwert der Städte, Dörfer und Festungen in diesem Geländefeld ist also 5 (Burg: 3, Stadt: 2). Diese Anzahl Kämpfer musst du aus dem Geländefeld nehmen. Das kannst du erfüllen, indem du deine Burg für 2 Opfer zu einem Turm verkleinerst, deine Stadt für 1 Opfer entfernst und 2 Kämpfer wegnimmst. Oder du kannst alle 5 Kämpfer entfernen oder jede beliebige andere Kombination wählen, um die geforderten 5 Opfer zu erbringen. Sobald das erledigt ist, gehst du zu deinem nächsten Geländefeld weiter und wiederholst das Verfahren dort.

Beispiel 2: Die *Pest* bricht aus. In einem Geländefeld hast du 1 Kastell, 1 Dorf und 2 Kämpfer. Der Gesamt-Kampfwert von Kastell und Dorf ist 3. Du musst also 3 Kämpfer aus dem Geländefeld nehmen, hast dort aber nur 2. Du kannst diese entfernen, was die *Pest* in diesem Geländefeld beendet; denn Festungen, Städte und Dörfer sind immun gegen die Seuche. Allerdings kannst du anstelle der Kämpfer auch die Festung und das Dorf verkleinern bzw. fortnehmen, um deine Kämpfer zu schonen und sie in deinem Heerhaufen zu halten.

Beispiel

Alex nimmt wegen einer *Pest* 2 Kämpfer aus Geländefeld A. Aus Geländefeld B nimmt er statt 3 Kämpfern nur 2 Kämpfer und reduziert die Burg um 1 Stufe zu einem Kastell. Aus Geländefeld C schließlich entfernt er statt 4 Kämpfern die Stadt und das Kastell.



Reiche Erzader
Du bekommst aus dem Vorrat sofort und einmalig **Gold** im Gegenwert des **Doppelten** aller deiner Einkommensmarken (also einschließlich Städten und Dörfern). Für Minen erhältst du sogar das **Vierfache**, wenn du den *Zwergenkönig* besitzt.



Rekordernte
Du bekommst sofort und einmalig **Gold** aus dem Vorrat, ganz so als ob jetzt die *Steuern einnehmen*-Phase stattfände. Lediglich für alle Einkommensmarken (also einschließlich Städten und Dörfern) erhältst du bei der *Rekordernte* kein Gold.



Teeniepocken
Eine andere gefürchtete Seuche in den Ländern Kadabs sind die *Teeniepocken*. Aber im Unterschied zur *Pest* suchen die *Teeniepocken* **nur 1 Spieler** heim. Wenn du dieses Ereignis ausspielst, darfst du wählen, welchen glücklichen Mitspieler die *Teeniepocken* befallen.

Dieser Spieler wirft **1 Würfel**. Beim Würfelergebnis **1 oder 6** haben die *Teeniepocken* keine Auswirkungen. Beim Würfelergebnis **2 bis 5** muss er eine entsprechende Anzahl Marken und/oder Festungen aus seinem **bevölkerungsreichsten Geländefeld** ablegen bzw. reduzieren.

Für die Feststellung, welches eigene Geländefeld am bevölkerungsreichsten ist, zählt jedes Dorf, jede Stadt und Festung mit dem Kampfwert. Jeder Kämpfer zählt nur je 1. Falls 2 oder mehr eigene Felder am bevölkerungsreichsten sind, wählt deren Besitzer, welches die *Teeniepocken* erwischen.

Der betroffene Spieler wählt selbst, welche Spielmarken er ablegt bzw. welche Festungen und Städte er reduziert, um die erforderliche Opferzahl zu erfüllen. Anders als bei der *Pest* muss er aber Festungen, Städte und Dörfer ablegen bzw. reduzieren, um die Opferzahl zu erfüllen. Ist kein eigenes Geländefeld bevölkerungsreich genug, um die Opferanzahl zu erfüllen, legt er lediglich die vorhandenen Festungen und Spielmarken ab.



Überläufer

Du meinst, dein Heerhaufen braucht einen wahren Helden, zu dem er aufschauen kann? Kein Problem! Überrede einfach einen Heroen, auf deine Seite überzulaufen.

Wenn du das Ereignis *Überläufer* benutzt, darfst du deiner Armee unverzüglich **1 Held hinzufügen**. Du darfst ihn entweder aus dem Vorrat nehmen oder von einem Mitspieler.

Entscheide, welchen Held du haben willst. Dann werfen du und der gegenwärtige Besitzer dieses Helden **je 2 Würfel**. (Wenn der Held aus dem herrenlosen Vorrat stammt, wählst du einen Mitspieler aus, der für ihn würfelt.) Ist dein Würfelergebnis **höher**, legst du den Held unverzüglich auf ein eigenes Geländefeld (auch wenn er ohnehin schon auf dem Spielplan war). Ist dein Würfelergebnis **gleich hoch oder niedriger**, läuft der Held nicht über. Ihr dürft beide kein Gold ausgeben, um eure Würfe aufzubessern.



Vandalen

Garstige, widerliche Barbaren aus einem anderen Königreich tauchen auf und legen die Festung eines Mitspielers in Schutt und Asche. Wähle deinen Lieblingsgegner. (Das könnte eine gute Gelegenheit sein, es dem Landadligen zu deiner Rechten endlich mal heimzuzahlen.) Der verliert unverzüglich **1 Stufe** einer eigenen **Festung** seiner Wahl. Ein Turm wird also entfernt, eine Burg oder ein Kastell verkleinert. Um eine Zitadelle zu erstürmen, sind die *Vandalen* allerdings nicht stark genug.



Wetterbeherrschung

Sei nett zu einem Mitspieler. Erzeuge einen Sandsturm in seiner Sandwüste, einen Schneesturm in seiner Eiswüste, oder lass einen Sintflutregen auf seine Ebene herabstürzen.

Um dieses Ereignis auszuspielen, musst du einen **magiebegabten Kämpfer** (mit ★-Symbol) auf dem Spielplan besitzen, und du musst ein **Geländefeld** innerhalb von dessen **Reichweite** auswählen (wie beim *Großen Juju* – siehe S. 17).

Lege die Spielmarke **Schwarze Wolke** auf das gewählte Geländefeld. Die *Wolke* bleibt dort so lange, bis ein Spieler erneut die *Wetterbeherrschung* benutzt und sie auf ein anderes Geländefeld verschiebt oder das Geländefeld von einem Mitspieler erobert wird.



So lange die *Wolke* auf dem gewählten Geländefeld liegt, haben dort liegende Spielmarken und Festungen **des Feldbesitzers** einen **um 1 niedrigeren Kampfwert** als üblich. Spielmarken mit Kampfwert 1 und Türme können dort also nicht kämpfen; ihr Besitzer kann sie aber weiterhin Treffer einstecken lassen.

Anmerkung: Nur die Spielmarken und Festungen des Geländefeldbesitzers sind betroffen.

Beispiel: Auf dein Gebirggeländefeld wurde das Ereignis *Wetterbeherrschung* ausgespielt. Du legst die *Schwarze Wolke* auf das Geländefeld, um anzuzeigen, dass es betroffen wurde. Auf dem Geländefeld hast du 1 *Riesenrockvogel* mit Kampfwert 3, 1 *Oger* mit Kampfwert 2 und 1 *Goblin* mit Kampfwert 1. Wegen der lausigen Wetterbedingungen wird der Kampfwert jedes dieser Wesen um 1 vermindert. Jetzt trifft der *Riesenrockvogel* also nur noch bei einer 1 oder 2, der *Oger* bei einer 1, und der *Goblin* kann überhaupt nicht mehr kämpfen (wegen Kampfwert 0).

ANHANG C: Auswirkungen der Magiemarken

Magie darfst du **nicht** gegen dessen Willen **zugunsten** eines anderen **Spielers** in einer Schlacht einsetzen, an der du nicht beteiligt bist.



Abwehrstaub

Der *Abwehrstaub* **zwingt** 1 angreifenden Heerhaufen zum kampfflosen **Rückzug** aus deinem Geländefeld. Er darf nur vom Verteidiger benutzt und nur in der *Heerhaufen bewegen*-Phase gespielt werden. Er ist nutzlos, wenn sich die angreifende Armee nicht zurückziehen kann. Nach Gebrauch kommt er in den Dingebeutel zurück.



Ballon

Den magischen *Ballon* darfst du nur in der *Heerhaufen bewegen*-Phase ausspielen. Der *Ballon* trägt **3 deiner Kämpfer** von dem Ort aus, wo sie zu Beginn der *Heerhaufen bewegen*-Phase standen, **zusammen bis zu 3 Geländefelder** weit.

- * Alle Kämpfer müssen **im selben Geländefeld beginnen** und dürfen sich in dieser Spielrunde nicht auf normale Weise bewegen. Lege stattdessen die Kämpfer zusammen mit dem *Ballon* auf das Zielgeländefeld.
- * Kämpfer mit einem **Kampfwert von 4 oder höher** dürfen **nicht** im *Ballon* mitfliegen.
- * Mit dem *Ballon* fliegende Kämpfer kämpfen in dieser Spielrunde im Zielgeländefeld als **F-Kämpfer** (also Fernkämpfer) und verlieren alle anderen Fähigkeiten wie etwa Sturmangriff, sofern der *Ballon* nicht vorher ausscheiden muss. Die Passagiere können vom *Ballon* aus Zeug auf gegnerische Wesen herunterwerfen. Auch der *Ballon* selbst kämpft und lässt Sandsäcke auf nichtsahnende Gegner herabfallen. Der *Ballon* **scheidet aus**, sobald er 1 Treffer erleidet. Mit ihm scheiden auch alle Passagiere aus.
- * Der *Ballon* und seine Passagiere dürfen sich aus einer Schlacht auf ein beliebiges, dem Besitzer der Kämpfer gehörendes Geländefeld **zurückziehen**, sofern der *Ballon* noch im Spiel ist.
- * Der *Ballon* wird am Ende der Spielrunde, in der er benutzt wurde, in den Dingebeutel zurückgelegt, weil sich seine Zauberkräfte erschöpft hat.



Blasebalg

Du darfst den magischen *Blasebalg* ausspielen, wann immer ein Mitspieler den *Ballon*, *Abwehrstaub* oder die *Wetterbeherrschung* (die *Schwarze Wolke*) einsetzt.

- * Der Gebrauch des *Blasebalgs* lässt einen näherkommenden **Ballon** vom Kurs abweichen und weht ihn auf ein beliebiges, an sein Zielgeländefeld angrenzendes Geländefeld (der Blasebalgbesitzer entscheidet, welches). Falls der *Ballon* auf einem Meergeländefeld landet, scheidet er aus, aber seine Passagiere dürfen auf ein angrenzendes Geländefeld des Ballonbesitzers entkommen – falls es eines gibt!
- * Der Gebrauch des Blasebalgs verweht den **Abwehrstaub** in alle Winde und verhindert seine Wirkung. Die Schlacht geht daher wie üblich weiter.
- * Der Gebrauch des Blasebalgs versetzt die **Schwarze Wolke** auf ein angrenzendes Geländefeld, oder, wenn der Blasebalgbesitzer das will, entfernt die *Schwarze Wolke* ganz vom Spielplan.

Nach Gebrauch kommt er in den Dingebeutel zurück.



Elixier

Du darfst das *Elixier* ausspielen, wann immer du von den *Teeniepocken* oder der *Pest* **bedroht** bist. Das *Elixier* hebt jegliche Wirkung dieser Seuchen gegen deine **gesamte Armee** auf. Nach Gebrauch kommt es in den Dingebeutel zurück.



Feuerwand

Du darfst die *Feuerwand* zu Beginn einer deiner Schlachten ausspielen (egal ob du Verteidiger oder Angreifer bist).

Wirf dann **1 Würfel**. Die *Feuerwand* ist eine **magische Festung**, die im Magieschritt der *Kämpfen*-Phase kämpft; ihr Kampfwert – und damit auch die Anzahl der Treffer, die sie einstecken kann – entspricht deinem Würfelergbnis. Lege die Spielmarke auf ein beliebiges Geländefeld, auf dem du kämpfst. Die *Feuerwand* wandert in den Dingebeutel zurück, sobald sie durch Treffer ausscheidet oder die Schlacht endet. (Nutze sie also zum Einstecken von Treffern, statt dafür deine Wesen zu verschwenden!)



Glücksbringer

Der *Glücksbringer* darf gleich nach dem Würfelwurf eines Spielers eingesetzt werden. Du kannst dieses **Würfelergbnis** dadurch um **1 erhöhen oder vermindern**. Nach Gebrauch kommt er in den Dingebeutel zurück.



Golem

Du darfst den *Golem* zu jedem beliebigen Zeitpunkt einer Schlacht **ausspielen**.

Der *Golem* ist ein **Nahkampfwesen** mit **Kampfwert 6** und **immun** gegen Schaden durch **Fernkampfwesen**. In jedem Fernkampfschritt **vermindert** der *Golem* die gegen seinen Heerhaufen erzielte Trefferzahl. Ziehe von den gegen den Heerhaufen des *Golems* erzielten Fernkampftreffern stets 1 ab.

Beispiel: Wurden gegen den Heerhaufen des *Golems* 3 Fernkampftreffer erzielt, müssen dessen Kämpfer nur 2 davon einstecken.

Falls der Golem als einziges Wesen eines Heerhaufens übrig bleibt, haben **von F-Kämpfern** erzielte Treffer keine Wirkung. Ein Nahkampf- oder Magietreffer lässt den Golem dann aber ausscheiden, und am Ende der Schlacht wandert er ohnehin automatisch in den Dingebeutel zurück. Wenn es darum geht, die **Besitzverhältnisse des Geländefeldes** festzustellen, zählt seine Anwesenheit allerdings mit.



Magie bannen

Du darfst diese Spruchrolle immer dann **ausspielen**, wenn ein Mitspieler **Magie** oder **Magiekämpfer** in einer Schlacht einsetzt.

Die Spruchrolle bewirkt, dass die *Magie* deines Mitspielers wirkungslos bleibt und seine Magiewesen nur im Nahkampfschritt kämpfen dürfen. Die Spruchrolle wirkt **gegen 1 Magiemarke** und **sämtliche Magiekämpfer** eines kämpfenden gegnerischen Heerhaufens.

Diese Wirkung hält zwar bis zum Ende der Schlacht an, die Spielmarke wird aber schon gleich nach dem Ausspielen in den Dingebeutel zurückgelegt.



Talisman

Du darfst den *Talisman* zu jedem beliebigen Zeitpunkt einer Schlacht **ausspielen**.

Er gibt deinen an dieser Schlacht beteiligten Kämpfern unverzüglich einen besonderen **Rettungswurf**. Nachdem du den *Talisman* ausgespielt hast, darfst du jedes Mal, wenn du einem deiner Kämpfer einen Treffer zuweisen musst, **1 Würfel** werfen. Bei **2 bis 5** weicht der Kämpfer dem Treffer auf wundersame Weise aus und ist gerettet, um weiterzukämpfen! Wow! Bei einer **1 oder 6** allerdings wird der Treffer wie üblich abgehandelt, und der *Talisman* wandert unverzüglich in den Dingebeutel zurück.

Jedem Kämpfer wird nur **1 Rettungswurf pro Kampfschritt** gewährt. Wenn ein Kämpfer also in einem einzigen Schritt 2 Treffer einstecken muss, scheidet es trotz des *Talisman*s aus. Spätestens am Ende der Schlacht wird der *Talisman* in den Dingebeutel zurückgelegt.



Zauberbogen

Der *Zauberbogen* darf nur in der *Kämpfen*-Phase **benutzt** werden.

Lege ihn auf einen deiner gerade in der Schlacht stehenden Kämpfer. Für den Rest der Schlacht kämpft er nun **als F-Kämpfer**, gleichzeitig **steigt** sein **Kampfwert** um 1. Der neue Fernkämpfer-Status tritt an die Stelle aller anderen auf der Kämpfermarke gezeigten Symbole.

Du darfst den *Zauberbogen* während der Schlacht beliebig von einem an einen anderen deiner Kämpfer auf demselben Geländefeld **weitergeben**. Lege ihn einfach zu Beginn der nächsten Kampfrunde auf einen anderen Kämpfer.

Der *Zauberbogen* **scheidet aus**, sobald er 1 Treffer erleidet. Scheidet der den *Zauberbogen* führende Kämpfer aus, musst du den *Bogen* zu Beginn der nächsten Kampfrunde auf einen neuen Kämpfer legen. Am Ende der Schlacht, in der er benutzt wurde, wird der *Zauberbogen* in den Dingebeutel zurückgelegt.

Beispiel: Der *Elefant*, ein S-Wesen, kämpft als F-Wesen, bis er den *Zauberbogen* verliert: Er greift im Fernkampfschritt an und darf den sonst geltenden Vorteil seiner Sturmangriffs-Fähigkeit nicht nutzen.



Zauberschwert

Das *Zauberschwert* **gleich dem Zauberbogen**. Es kann jeden beliebigen Kämpfer zu einem **S-Kämpfer** (also einem Sturmangreifer) mit um 1 **erhöhten Kampfwert** machen. Die Kampferhöhung gilt sogar, wenn der Kämpfer bereits ein S-Wesen ist. Der neue Sturmangreifer-Status tritt ansonsten an die Stelle aller anderen auf der Kämpfermarke gezeigten Symbole, so dass ein das *Zauberschwert* führendes Wesen im Nahkampfschritt kämpft. Das *Zauberschwert* **scheidet aus**, sobald es 1 Treffer erleidet, und wird spätestens am Ende der Schlacht in den Dingebeutel zurückgelegt.

KINGS & THINGS*



DIE CHRONIK

DAS JAHR 0: Der Ur-Ups (als das Universum erschaffen wurde); „Ups, schaut mal, was ich angestellt habe!“

0 BIS 1: Die Langweiligen Jahre; es passiert nicht viel, so dass man die Jahrtausende zusammenquetscht, damit sie in die Geschichtsbücher passen. (Das Jahr 1 ist also deutlich länger, als es aussieht.)

JAHR 1: Nomadenstämme, die vor dem kalten Wetter im Hohen Norden fliehen, lassen sich in einem später „Kadab“ genannten Gebiet nieder. Die Herkunft dieses Namens ist eines der großen Geheimnisse des Lebens und ein Quell ständiger Streitigkeiten unter der Schleimbestienbevölkerung.

JAHR 50: Neidisch auf die von neu eingewanderten Nomaden erlebte tolle Zeit (und vom Wunsch besessen, auch vor irgendetwas fliehen zu dürfen), besiedeln Zwerge aus dem Osten die an Kadab angrenzenden Gebiete.

JAHR 150: Mesurnan I. beeindruckt die Ortsansässigen durch den Bau der ersten Zitadelle; er wird zum ersten König von Kadab gewählt.

JAHR 152: Sulugi-Priester gewinnen mit ihrer *Lehre von dem Dingebeutel* an Ansehen; Gold wird als Hauptwährung eingeführt.

JAHR 158: Während Kadab aufblüht und überall im Land Festungen aus dem Boden schießen, beginnen Dinge einzutrudeln. „Die vermiesen die ganze Nachbarschaft“, lautet der Kommentar des Erzbarons einer nahegelegenen Zwergenmine.

JAHR 171: Mesurnan „kehrt in den Beutel zurück“, und seine Söhne Mursulla, Argishon und Nablopal teilen das Reich unter sich auf.

JAHR 175: Im fernen Irilax wird eine neue Wissenschaft namens Magie erfunden. Die Königreiche Mursullas und Argishons eröffnen die Jagdsaison auf flugunfähige Wasservögel und andere Dinge.

JAHR 178: Argishon wird ermordet (zu den Verdächtigen zählen seine Ehefrau, der erste Oberassassine und ein vergrätzter Pinguin mit einer Armbrust).

JAHR 179: Nablopal führt die ersten Heerhaufen aus Zwergen, Elfen, Goblins und Elite-Mörderpinguinen ins Feld, um zu versuchen, das Reich seines Vaters wiederzuvereinigen.

JAHR 181: Der Niederlage nahe, suchen Mursulla und seine Soldaten Zuflucht in der unbezwingbaren Zitadelle von Tobah, nur um dort einer furchtbaren Seuche zum Opfer zu fallen, den Teeniepocken.

JAHR 182: Nablopal gelingt die Wiedervereinigung des Reiches, und er gewährt allen Wesen und Dingen für ihren Anteil am Krieg beschränkte Rechte.

JAHR 186: Von holden Maiden und glitzernden Schatzhorten angelockt, scharht Ghaog I. seine Drachenbrüder um sich und setzt sie gegen Kadab in Marsch; der Lindwurmkrieg beginnt.

JAHR 187: Ghaog II. wird geboren; sein stolzer Vater feiert dieses Ereignis mit dem Niederfackeln eines Wichtelmannedorfes.

JAHR 188: Yazilik bringt als Hilfe gegen die Drachen die Magie nach Kadab (der erste praktische Einsatz des Großen JuJu).

JAHR 189: Das „Wahrhaftige Ausscheiden“ beschwörend, hilft Yazilik, die scheußlichen Bestien zu besiegen; der Lindwurmkrieg endet.

JAHR 193: Die Yazilik-Universität wird gegründet; Logen der Sulugi-Priesterschaft protestieren gegen diesen „neuspinnerten Hokuspokus“ aus Irilax.

JAHR 212: Nablopal II. gelangt an die Macht, als sein Vater sich in ein Eigentumskastell an der See zurückzieht.

JAHR 215: Die Zwerge, immer noch auf der Suche nach etwas, vor dem sie fliehen könnten (ihren Neid auf die Nomaden haben sie niemals richtig überwunden), reisen zu einem ausgedehnten Urlaub in die Wüste von Walubanna.

JAHR 220: Vandalen aus dem barbarischen Süden verwüsten Grenzfestungen. „Uns war langweilig, und wir hatten eine traurige Kindheit“, erklärt ihr Anführer.

JAHR 246: Nablopal III. übernimmt das Reich und verspricht den Aufbau eines Goldenen Zeitalters (bezahlt mit dem Geld reicher Adliger und aus Tempelschätzen); die reichen Adligen und Priester legen Beschwerde ein.

JAHR 248: Der „Codex der Gesetze und Dinge“ wird erlassen und gewährt allen Lebewesen und Dingen volle Bürgerrechte, egal ob sie das wollen oder nicht. Die Zwerge kehren aus ihrem Urlaub zurück; „Wir haben Postkarten mitgebracht“, rufen sie aus.

JAHR 250: Der Große Bums, bei dem die Yazilik-Universität „versehentlich“ zerstört und Magie über das ganze Land verstreut wird.

JAHR 251: Nablopal III. versucht, die Ordnung wiederherzustellen, während die Landschaft „vergeländefeldet“ wird und sich ständig verändert. In ganz Kadab tauchen seltsame Geländekönige auf, und alle Wesen und Dinge erlangen volles Bewusstsein und Denkvermögen.

JAHR 252: Die Pest bricht über Kadab herein und schickt einen Großteil seiner Bevölkerung in den Dingebeutel.

JAHR 253: Da man die Schuld für alles bei Nablopal III. und seinen Programmen für ein Goldenes Zeitalter sieht, wird der Oberassassine angeheuert, um die gesamte königliche Familie auszurotten. „Hey, Dienst ist Dienst, oder?“, rechtfertigt er sich gegenüber seiner Großkelin, die eines Tages in seine leisen Fußstapfen treten wird.

JAHR 254: Führungslos und nicht einen Deut besser dran als zuvor, wendet sich das Volk an die Kriegsherren um Rat. Wie es sich für Kerle dieses Schlages gehört, stürzen sie Kadab ohne Zögern in einen Bürgerkrieg.

JAHR 255: Die Dunklen Jahre beginnen, in denen Bruder gegen Bruder, Wichtelmänner gegen Dinosaurier und Pinguine gegen Büffel kämpfen. Tausende fliehen ins Königreich der Zwerge. (Als sie auf diese Weise endlich etwas gefunden haben, wovor sie fliehen können, packen die Zwerge zusammen und wandern aus.)

JAHR 275: Heute. Rangniedere Landadlige wetteifern um die Macht und stellen Heerhaufen auf, aus allen Wesen, die bereit sind, sich ihrer gottgefälligen Mission anzuschließen und das Reich wiederzuvereinigen. Im Namen Kadabs, Nablopals und hemmungslosen Spaßes wird der Krieg ausgerufen!



KURZREGELN

Vor der ersten Partie *Kings & Things** wirst du nicht umhin kommen, die ausführliche Anleitung zu lesen. Wenn du aber *Kings & Things** schon mal gespielt hast, die letzte Partie jedoch etwas zurückliegt, werden dir diese Kurzregeln bei einem schnellen Wiedereinstieg helfen.

Spielziel (S. 5)

Spielziel ist es, eine **Zitadelle** zu errichten und eine bestimmte **Zeit** zu verteidigen. Wenn du als einziger Spieler eine Zitadelle errichtest und kein anderer Spieler **bis zum Ende der nächsten Spielrunde** eine weitere errichtet, hast du die Partie gewonnen. Sonst gewinnt der Spieler mit dem höchsten **Einkommen**.

Spielaufbau - Für 4 Spieler

(S. 5 – Sonderfall 2- und 3-Personen-Spiel: S. 15)

1. Jeder Spieler stellt einen Sichtschirm mit der Burgseite nach außen vor sich auf und nimmt sich 10 Gold.
2. In den **Dingebeutel** gehören folgende Spielmarken hinein: alle Wesen, Dorf- und Stadtmarken, Einkommensmarken, Schatz-, Magie- und Ereignismarken. Alle diese Marken werden auch **Dinge** genannt.
3. Im **Vorrat** liegen alle Bestandteile von *Kings & Things** aus, die nicht in den Dingebeutel gehören: Wappen, Goldmünzen, Festungen (Turm, Kastell, Burg, Zitadelle), Helden, Schlachtanzeiger und die *Schwarze Wolke*. Lege zufällig fest, welche Seite der Helden zu sehen ist.
4. 4 der 8 **Meerfelder** werden beiseite gelegt. Alle anderen Geländefelder werden gemischt und offen spiralförmig ausgelegt. Jeder Spieler würfelt 2 Würfel: Beginnend beim Spieler mit der höchsten Augenzahl sucht sich jeder ein **Startfeld** aus. Hat jeder Spieler sein Startfeld gewählt, müsst ihr eventuell eure Sitzplätze tauschen. Die Startfelder gegnerischer Spieler dürfen zu Beginn nicht unmittelbar angrenzen. Meerfelder neben oder auf den Startfeldern werden ersetzt. Der Spieler, der zuerst wählen durfte, ist für die 1. Runde **Startspieler** und erhält die entsprechende Marke.
5. Jeder Spieler platziert auf seinem Startfeld 1 seiner Wappen. Der Reihe nach platziert jeder auf ein 2. und 3. Feld je 1 weiteres Wappen, das an eines der vorherigen eigenen Felder angrenzen muss.
6. Jeder Spieler zieht **10 Dinge** aus dem Dingebeutel und setzt **1 Turm** auf eines seiner 3 Startfelder. Die Spieler entscheiden sich der Reihe nach, wie viele und welche Dinge verdeckt – und in Stapeln – auf die eigenen Geländefelder abgelegt werden und welche hinter dem Sichtschirm verbleiben. Wie die unterschiedlichen Spielmarken gehandhabt werden, wird in der ausführlichen Anleitung (*Anfangsarmee*, S. 6) beschrieben. Die Spieler dürfen einmal, bevor sie die Dinge platzieren, beliebig viele im Verhältnis 1:1 umzutauschen.
7. Beim Spielaufbau nicht benutzte Geländefelder – einschließlich der 4 Meerfelder – werden gemischt und verdeckt bereit gelegt.

Spielablauf (S. 6)

Es wird in **Runden** gespielt, die jeweils in 9 Phasen unterteilt sind. Jede Phase wird **von jedem Spieler vollständig durchgespielt**, bevor die nächste beginnt. In jeder Phase beginnt immer der Startspieler dieser Runde; es wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.



Phase 1: Steuern einnehmen (zwingend) (S. 7)

Jeder Spieler nimmt sich reihum entsprechend den folgenden Regeln Gold aus dem Vorrat:

- * 1 Gold pro eigenem **Landfeld**;
- * die Summe der Kampfwerte aller dir gehörenden **Festungen** in Gold;
- * die Summe der Einkommenswerte aller dir auf dem Spielplan gehörenden **Einkommensmarken** in Gold;
- * 1 Gold pro eigenem **Held**.

Phase 2: Helden anwerben (freiwillig) (S. 7)

Reihum darf jeder Spieler versuchen, einen Helden anzuwerben. Dazu muss mit 2 Würfeln der **doppelte Kampfwert** des ausgewählten Helden erreicht oder übertroffen werden. Mit **Gold** kannst du deine Erfolgchancen vor und nach dem Würfeln **verbessern**:

- je 5 Gold **vor** dem Würfeln: Würfelergebnis +1
- je 10 Gold **nach** dem Würfeln: Würfelergebnis +1

Eigene Helden dürfen vor dem Anwerben **ausgemustert** werden. Ausgemusterte Heldenmarken werden vor dem Ablegen auf ihre Rückseite gedreht.

Phase 3: Dinge anwerben (zwingend) (S. 7)

Reihum darf jeder Spieler neue Dinge anwerben. Hierzu legst du zuerst die Anzahl der Dinge fest, die du kostenfrei erwerben, bezahlen und tauschen willst:

* **kostenfrei**: 1 Ding pro aufgerundet 2 kontrollierten Landfeldern

* **bezahlt**: 1 Ding für je 5 Gold (maximal 5 Dinge)

* **tauschen**: 1 Ding für je 2 abgegebene Dinge vom Sichtschirm

Platzierte Wesen müssen **versorgt** sein, andernfalls handelt es sich um **Trugwesen**.

Phase 4: Ereignisse ausspielen (freiwillig) (S. 9)

Reihum darf jeder Spieler 1 Ereignis ausspielen. Wie sich das jeweils gespielte Ereignis auswirkt, kannst du im Anhang B (S. 17) nachlesen.

Phase 5: Heerhaufen bewegen (freiwillig) (S. 9)

Reihum darf jeder Spieler alle seine Wesen und Helden bewegen. Festungen, Einkommensmarken und Wappen, die keinen Heerhaufen markieren, bewegen sich nie.

Jeder Kämpfer kann sich bis zu **4 Geländefelder** weit bewegen. Sumpf-, Gebirgs-, Wald- und Dschungelfelder zählen dabei 2 Felder, alle anderen Geländefelder nur 1. Sie können sich dabei einzeln oder gemeinsam in Haufen bewegen und im Rahmen ihrer Bewegungsweite beliebig oft trennen oder zusammentreffen. Heerhaufen müssen **stehen bleiben**, wenn

- a) sie auf ein bisher unerkanntes Feld ziehen,
- b) sie auf ein Feld mit einem gegnerischen Heerhaufen ziehen,
- c) ein gegnerischer Heerhaufen auf das eigene Feld zieht.

Wenn ein Spieler seine Bewegungszüge beendet, darf er **nicht mehr als 10** befreundete Kämpfer in 1 Feld stehen haben (gilt nicht für Felder mit Zitadellen).

Geländefelder mit Heerhaufen, die auf unerkannten Feldern stehen bleiben, oder mit anderen Heerhaufen in einem Feld zusammentreffen, sollten immer sofort mit einem **Schlachtanzeiger** markiert werden.

Flugkämpfer  dürfen über Felder hinwegfliegen. Falls der Besitzer eines überflogenen Feldes aber ebenfalls Flugkämpfer hat bzw. aufdeckt, muss der Spieler jedoch die gleiche Anzahl Flugkämpfer auf diesem Feld zurücklassen. Für sich allein bewegende Kämpfer gilt dasselbe wie für Heerhaufen.

Phase 6: Kämpfen (S. 10)

Jeder Spieler führt reihum entweder eine Erkundung – mit eventuell anschließender Schlacht – durch, oder beginnt gleich eine Schlacht gegen einen Mitspieler. Hat der Spieler die Wahl zwischen mehreren Schlachten, entscheidet er, welche er zuerst ausführt.

Schlachten austragen (zwingend) (S. 10)

Wurde ein Heerhaufen auf ein Feld mit gegnerischem Heerhaufen gezogen oder zieht ein gegnerischer Heerhaufen auf das eigene Feld, wird eine **Schlacht** ausgetragen.

Zu Beginn einer Schlacht werden die beteiligten Heerhaufen neben den Spielplan gelegt; Wappen und Schlachtanzeiger bleiben im umkämpften Feld.

Die Schlachten unterteilen sich in **Kampfrunden**, die wiederum in **Kampfschritte** eingeteilt werden.

Eine Kampfrunde:

- 1) **Magieschritt:** Jeder beteiligte Spieler würfelt für jeden eigenen Magiekämpfer mit 1 Würfel. Danach werden die Treffer zugeteilt. Zitadellen greifen im Magieschritt an.
- 2) **Fernkampfschritt:** Jeder beteiligte Spieler würfelt für jeden eigenen Fernkämpfer mit 1 Würfel. Danach werden die Treffer zugeteilt. Burgen greifen im Fernkampfschritt an.
- 3) **Nahkampfschritt:** Jeder beteiligte Spieler würfelt für jeden anderen eigenen Kämpfer (Nahkämpfer) mit 1 Würfel. Danach werden die Treffer zugeteilt.
- 4) **Rückzug:** Zuerst der Angreifer und danach der Verteidiger haben die Möglichkeit, sich mit ihren verbliebenen Kämpfern zurückzuziehen. Wenn dies keiner tut und nicht alle Beteiligten bis auf 1 ausgeschieden sind, beginnt eine neue Kampfrunde.

Ein Kämpfer erzielt einen **Treffer**, wenn er **unter oder gleich** seinem **Kampfwert** würfelt. Erst wenn für alle Kämpfer in diesem Kampfschritt gewürfelt wurde, werden die Treffer zugeteilt. Das bedeutet, dass der Gegner für jeden Treffer 1 Wesen **nach seiner Wahl** zurück in den Dingebeutel legen muss (bzw. 1 Held in den Vorrat), wenn er die Treffer seinen Kämpfern zuweist. Festungen, Städte und Dörfer können so viele Treffer zugeteilt bekommen, wie ihr Kampfwert beträgt. Dann sind sie für die Dauer der Schlacht **neutralisiert**.

Ist eine Schlacht beendet, muss für jede Festung, Dorf, Stadt und Einkommensmarke gewürfelt werden, ob sie in der Schlacht **beschädigt bzw. zerstört** wurden.

War der Angreifer erfolgreich, ersetzt er in dem eroberten Feld die bisherigen Wappen durch ein eigenes.

Wurden alle Schlachten ausgetragen, beginnt die nächste Phase.

Erkunden herrenloser Felder (zwingend) (S. 13)

Wurde ein Heerhaufen auf ein besitzerloses Feld gezogen, wird mit **1 Würfel** ermittelt, ob und wie viele Dinge aus dem Dingebeutel dieses Feld verteidigen. Bei einer **1 oder 6** gibt es keine Verteidiger auf diesem Feld, und es gehört sofort dem erkundenden Spieler (Wappen platzieren!). Bei einer gewürfelten **2 bis 5** werden entsprechend viele Marken gezogen. Gezogene Ereignisse kommen sofort in den Dingebeutel.

Gezogene Schatz- und Magiemarken verbleiben auf dem Feld. Neutrale Verteidiger können mit Gold bestochen werden, so dass du einen Kampf gegen sie umgehst. Verbleiben Verteidiger auf dem Feld, kommt es sofort zur **Schlacht**.

Phase 7: Festungen errichten (freiwillig) (S. 14)

Reihum darf jeder Spieler **beliebig viele** neue Festungen errichten oder bestehende Festungen um 1 Stufe ausbauen (aber nie mehr als 1 Festung pro Feld). Für jeweils **5 Gold** kannst du 1 Turm in einem eigenen Feld errichten oder eine bestehende Festung zur nächsthöheren Stufe ausbauen: Turm zu Kastell, Kastell zu Burg, Burg zu Zitadelle.

Eine **Zitadelle** darfst du nur errichten, wenn du das erforderliche Mindesteinkommen erreichst (20 Gold) und noch keine Zitadelle besitzt.

Phase 8: Besondere Fähigkeiten der Helden einsetzen (freiwillig) (S. 15)

Der *Meisterdieb* und die *Oberassassinin* dürfen in dieser Phase – und nur in dieser Phase – ihre besonderen Fähigkeiten einsetzen. Alle anderen Helden setzen ihre Fähigkeiten bei passender Gelegenheit (siehe *Anhang A*, S. 16) ein.

Phase 9: Startspieler wechseln (S. 15)

Der Spieler links vom jetzigen Startspieler wird neuer Startspieler für die neue Spielrunde. Die Startspieler-Marke wird einfach nach links weitergegeben.

Spezielle Regeln

Spielmarkenlimit hinter dem Sichtschirm (S. 15)

Ein Spieler darf nie mehr als **10 Dinge** hinter dem Sichtschirm verbergen. Falls ein Mitspieler – begründet – vermutet, dass du mehr als 10 Dinge hast, musst du den Sichtschirm wegnehmen und die Marken vorzeigen. Eventuell überzählige Dinge darf der Mitspieler dann in den Dingebeutel zurücklegen.

Wenn der Dingebeutel leer ist (S. 15)

Sobald die letzte Spielmarke aus dem Dingebeutel gezogen wurde, tritt eine Sonderregel in Kraft. Ab jetzt werden ausgespielte Schatz-, Magie- und Ereignismarken nicht wieder in den Dingebeutel zurückgelegt, sondern sie **scheiden** aus dem Spiel aus.

Trugwesen (S. 8)

Alle Wesen, die nicht durch ihre eigene Geländeform (siehe ihre Marke) oder einen *Geländelord* versorgt werden, heißen Trugwesen. Trugwesen bleiben solange im Spiel, bis sie im Kampf aufgedeckt und von anderen Spielern als Trugwesen erkannt werden. Sie werden dann sofort in den Dingebeutel zurückgelegt.

Spielende (S. 15)

Eine Partie *Kings & Things** endet, sobald ein Spieler **eine Zitadelle** errichtet/erobert hat und sie 1 Spielrunde lang halten kann. Wenn 2 oder mehr Zitadellen auf dem Spielplan sind, gewinnt der Spieler, der eine Zitadelle besitzt und das höchste **Einkommen** hat. Erobert ein Spieler vorher seine 2. Zitadelle, gewinnt er **sofort**.



KINGS & THINGS*

EINSTIEGSSPIEL



Spielaufbau für ein Einstiegsspiel in Kings & Things*:

- * Die oben stehende Abbildung zeigt die möglichen **Startfelder**.
- * Zu Viert wird auf dem großen Spielplan gespielt; die mit A markierten Felder sind die Startfelder der jeweiligen Spieler.
- * Zu Dritt wird auf dem dunkel umrandeten kleineren Spielplan gespielt. Hierbei sind entweder alle mit B oder alle mit C gekennzeichneten Felder Startfelder.
- * Zu Zweit wird ebenfalls auf dem kleineren Spielplan gespielt. Es gelten entweder alle mit D, alle mit E oder alle mit F markierten Felder als Startfelder.
- * Jeder Spieler sucht sich noch ein 2. und 3. Feld aus, das benachbart zu dem gewählten Startfeld sein muss. Das ist seine Baronie.
- * Jedes gewählte Feld wird mit einem eigenen Wappen markiert.
- * Jeder Spieler platziert noch 1 Turm auf einem der 3 Felder seiner Baronie.

Legende

-  A 1-4:
Startfelder beim 4-Personen-Spiel
-  B 1-3; C 1-3:
Startfelder beim 3-Personen-Spiel
-  D 1-2; E 1-2; F 1-2:
Startfelder beim 2-Personen-Spiel

Impressum

Kings & Things* – 2. Edition

Autoren: Tom Wham & Rob Kuntz

Illustration: Claus Stephan & Martin Hoffmann

Illustration der Spielmarken: Lydia Estes, Richard Johnson, Myles Kuban, David Trampier, Tom Wham, Kevin Wilkins

Bearbeitung der Spielmarken: Martin Hoffmann

Grafikdesign: Hans-Georg Schneider

Der Verlag dankt Birgitt Anton, Jens Kaufmann, Marcus Kuhn, Scott Russell, Dieter Schmidt, Volker Schneider, Christian Stenner sowie den Testspielern der 1. Edition.

© 2010 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg. Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de



Pegasus Spiele