

RAGNAR BROTHERS

KINGS

&

CASTLES

Deutsche Regelversion

Copyright © 2001 by G&S Verlag,
Daniel Gessnitzer und Stefan Städtler-Ley Verlag GbR

Kings & Castles

Jeder Spieler repräsentiert eine Adelsfamilie. Im Laufe des Spiels wird diese Familie mehrere Male den König kontrollieren. Der dann aktive Spieler kann Truppen einsetzen (eigene und die der Vasallen (Mitspieler) und sogar feindliche Einheiten!), er kann Burgen bauen und Steuern erheben - letzteres ist entscheidend, denn am Ende gewinnt derjenige, der für seine Familie das meiste Geld sammeln konnte – leider kann man das nur dreimal während einer Partie machen. Und die anderen verdienen immer mit.

Ein außergewöhnliches Strategiespiel für 2-4 Spieler.

Spieldauer: ca. 90-120 Minuten

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 1 Regelheft (deutsch)
- 1 Leinenbeutel
- 248 Spielmarker aus Pappe:
- Einheiten in vier Spielerfarben
- Feinde: schwarze Einheiten
- Söldner in drei Kampfstärken
- Burgen in drei Verteidigungsstärken
- je 8 Kronen in den Spielerfarben
- je 4 Steuererhebung-Marker (TAX) in den Spielerfarben
- Geld-Stücke in den Werten 10 (X), 20 (XX) und 100 (C)

MATERIAL

Spielbrett

Legen Sie das Spielfeld in die Mitte des Tisches, so dass jeder Spieler es gut erreichen kann.

Breiten Sie den Spielplan in der Mitte des Tisches aus, so dass er für jeden Spieler gut erreichbar ist. Schauen Sie sich den Plan kurz an, um sich damit vertraut zu machen. Sie finden auf dem Kings&Castles Plan ...

Länder

Das Spielbrett zeigt 5 **Länder**: England, Schottland, Wales, Irland und Frankreich.

Regionen

Jedes **Land** ist in **Regionen** unterteilt, in jeder Region befindet sich eine Stadt. Der **Wert der Städte** lässt sich aus der Schriftgröße ablesen:

London ist 3 Punkte wert, Bristol, York, Llandaff, Edinburgh, Dublin, Rouen

und Bordeaux 2 und der Rest je 1.

Symbole

Anker (Häfen) und Fallgitter:

Nur über die so gekennzeichneten **Regionen** kann der König **Einheiten** der Spielerfarben in ein feindliches **Land** setzen.

Flaggen:

Über diese **Regionen** erfolgen Invasionen des **Feindes**.

Steuern-Leiste

Hier stellen die Spieler die Einer-Stelle ihres Vermögens ein.

Liste der Könige

Auf beiden Seiten des Spielplans befindet sich die **Liste der Könige**. Jedes Feld mit dem Namen eines Königs steht dabei für eine **Aktionsrunde**. Folgende Informationen kann man ablesen:

- Den **Namen des Königs**. Historisch, aber nicht Spiel relevant.
- Den Namen eines **Landes**. In dem genannten Land - und zwar **NUR** dort - dürfen Spielmarker des aktiven Spielers (= des momentanen Königs) gesetzt werden.
- Der **Königs-Bonus** (von röm. I (1) bis IV (4)), der angibt, wie viele zusätzliche Spielmarken der aktive Spieler ziehen darf, der diesen König kontrolliert.

Zum Spielablauf später mehr.

Jedes Feld am Rand des Spielplans mit einem Königsnamen stellt eine Runde des Spiels dar.

Die Regierungszeit mancher Monarchen währte länger, sodass sie in mehr als nur einer Box untergebracht wurde. Spieltechnisch wird jedes Feld als eigener Monarch und somit als eine eigene Aktionsrunde behandelt. Normalerweise wird ein Spieler nicht mehrere aufeinander folgende Aktionsrunden durchführen, auch wenn es sich um den selben König handelt.

Spielmarken

Spielerzahl	4	3	2
Kronen	6	8	6+6
Steuereinnahmer	3	3	3+3
Ritter	4	4	4+4
Fußvolk	4	4	4+4
Bogenschilder	4	4	4+4

Sortieren Sie alle Spielmarker nach Farbe und legen Sie sie bereit. Jeder Spieler wählt eine Farbe.

Übrige Kronen können bei Seite gelegt werden. Sie werden im Spiel nicht mehr benötigt.

Die Spielmarken legt jeder Spieler zunächst vor sich ab.

Einheiten

Ritter, Fußvolk und Bogenschützen werden **Einheiten** genannt. Jede **Einheit** hat einen **Kampfwert**:



Bogenschütze

Fußvolk

Ritter

1

2

3

Der vierte Steuereinnehmer wird zum „Steuerbeamten“ und auf den Wert 0 der Steuern-Leiste des Spielplans gelegt.

Feindliche Einheiten

Neben den Spielerfarben gibt es auch **schwarze Einheiten**. Diese stellen allgemein die **Feinde Englands** dar - gleichermaßen Schotten, Iren, Waliser, angriffslustige Franzosen oder sächsische Aufständische.

In jeder **Region** darf am Ende eines Spielzuges nur ein Einheiten-Marker stehen!

Söldner

Söldner gibt es mit Kampfstärke 1, 2 oder 3. Dies ist an der Anzahl der Pfeile auf dem Marker ersichtlich.

Burgen

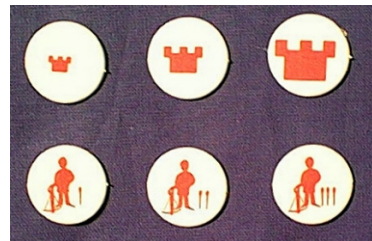
Burgen gibt es in drei Größen – auch dies zeigt die **Kampfstärke** (nur Verteidigung) an.

Es gibt Burgen mit Verteidigungs-Kampfstärke 1, 2 und 3.

Alle feindlichen Einheiten (Ritter, Fußvolk und Bogenschützen) werden in den Leinen-sack getan. Reihum zieht jeder Spieler **EINE** Spielmarke und legt sie auf eine beliebige **freie Region** des Spielplanes – außer Rouen. Diese **Region** bleibt zunächst leer.

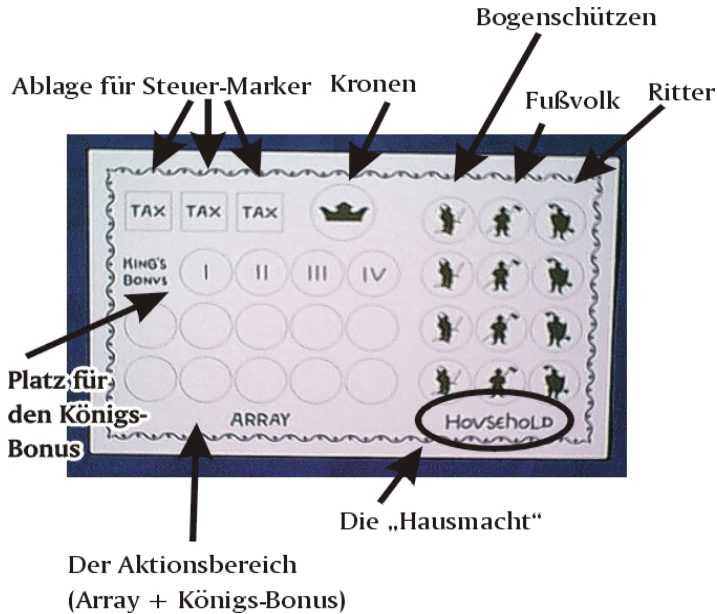
Jetzt werden alle Söldner, alle Burgen sowie die verbliebenen **Einheiten** der Spieler zu den **Feinden** in den Leinenbeutel getan und gemischt.

Die Abbildung rechts zeigt Burgen und Söldner von links nach rechts mit den Werten 1, 2 und 3.



Stammsitz

Die Stammsitzkarte sieht so aus:



Die 12 Einheiten, die jeder Spieler in seiner eigenen Farbe besitzt, sind seine **Hausmacht**: Streitkräfte, die ihm während der Partie zur Verfügung stehen. Sie werden auf den entsprechenden Bereich des Stammsitzes gelegt.

Platzieren Sie auch die Kronen und Steuereinnehmer in die entsprechenden Felder.

Wichtig ist der **Aktionsbereich** des Stammsitzes, er besteht aus

- 1.) ... dem **Array**: Stellt die 10 verfügbaren **Einheiten** (und **Burgen**) für den nächsten Zug in dem der Spieler aktiv ist (den König kontrolliert) dar. Hier werden Marker von der **Hausmacht** oder zufällig gezogene platziert.
- 2.) ... dem Bereich des **Königsbonus**: Bietet Platz für bis zu vier weitere Marker die als Königs-Bonus (siehe: Spielbrett/Liste der Könige) dem **Array** hinzugefügt werden dürfen.

Für beide Bereiche gilt immer, dass der Spieler **zuerst von der Hausmacht** wählen muss (er darf auch keinen Marker seiner Hausmacht wählen) und dann zufällig aus dem Beutel zieht.

Jeder Spieler erhält einen Stammsitz.

STARTSPIELER BESTIMMEN

Die Position des Startspielers ist bei Kings&Castles eine mächtige. Sie ermöglicht es, den ersten Zug zu tun und das stellt in der Regel eine gute Ausgangsposition dar. Daher wird die Reihenfolge in der die **Thronfolge** der ersten Serie fest gelegt wird durch eine **Bietrunde** bestimmt. Geboten wird mit Einheiten der Hausmacht, wobei

jede Einheit den Wert ihrer Kampfstärke hat.

Es wird offen geboten. Der älteste Mitspieler hat das Recht des ersten Gebotes. Im

Uhrzeigersinn müssen alle Spieler nacheinander entweder passen oder das vorherige

Gebot um mindestens einen Punkt (= 1 Bogenschütze) überbieten. Das wird so lange

fortgesetzt, bis alle bis auf einen Spieler gepasst haben. Dieser Spieler muss die

Einheiten seines Gebotes in den Leinenbeutel geben. Er ist der **Startspieler** und legt einen

seiner Kronen-Marker in das erste Feld der Liste der Könige.

Es darf beim Bezahlen des Gebotes nicht mehr getauscht werden (z.B. statt eines Fußvolks zwei Bogenschützen)!

Ersteigern des Startspielers mit Einheiten der Hausmacht.

Der Sieger gibt sein Gebot in den Leinenbeutel und legt einen Kronen-Marker in das erste Feld der Liste der Könige (William I).

Auf dem Stammsitz aller Spieler werden nun die **Kronen** (als Stapel), die 3 **Steuereinnnehmer** und die 12 **Einheiten** der Hausmacht platziert.

THRONFOLGE FESTLEGEN

Dreimal während des Spiels wird die **Thronfolge** bestimmt:

– Am Anfang der Partie, nachdem der **Startspieler** bestimmt wurde.

Von William I (Startspieler) bis Henry II (zweites Feld)

– Nach der zweiten Aktionsrunde von Henry II (= das 8. Feld der Liste)

Von Richard I bis Edward III (1. Feld)

– Nach der Aktionsrunde von Edward III

Von Edward III (zweites Feld) bis Richard III

Reihum je einen Kronen-Marker auf ein freies Feld der Liste der Könige legen. Dabei möglichst keine eigenen Marker nebeneinander platzieren.

Durch Platzieren eigener **Kronen-Spielmarken** legen die Spieler fest, wann sie **aktiver Spieler** sein werden, also einen Zug durchführen. Die erste Krone wurde beim Bestimmen des Startspielers gelegt. Nun folgt der links vom Startspieler sitzende Teilnehmer und legt eine Krone seiner Farbe auf (zunächst) irgendein freies Feld der Liste der Könige bis maximal zum zweiten Feld von Henry II. Es folgen im Uhrzeigersinn alle Spieler reihum, bis alle Felder dieses Bereiches belegt sind.

Wichtig: Ein Spieler darf einen Kronen-Marker **nicht** in einem Feld platzieren, wenn ein benachbartes Feld ebenfalls von seiner Farbe belegt ist, so lange es noch andere Möglichkeiten gibt! Dabei gilt, dass Henry III (2. Feld) vor Edward I liegt! – das bedeutet normalerweise nichts anderes, als dass ein Spieler nicht zweimal hintereinander an der Reihe sein wird.

Im Spielzug von Henry II (zweites Feld) und von Edward III (erstes Feld) wird eine weitere Thronfolge Platzierungsrunde durchgeführt. Es wird dabei **kein Startspieler** bestimmt, der **aktive Spieler setzt den ersten Kronenmarker**. Er darf ihn jetzt **nicht** in das erste Feld des neuen Abschnitts legen!

Beachten Sie die Informationen in den Königs-Feldern:

Das angegebene Land ist das einzige, in dem der aktive Spieler mit Einheiten der eigenen Farbe agieren darf! Nur in **einem** weiteren Land darf er mit Einheiten anderer Farben aktiv werden.

Der **Königsbonus** (zwischen 1 und 4) zeigt an, wie viele Marker zusätzlich zum Array für diese Aktionsrunde zur Verfügung stehen.

Bei Spielbeginn:

Wenn alle Königs-Felder des ersten Bereiches belegt sind, wird der Array-Bereich des Stammsitzes aufgefüllt (Bei den beiden späteren Platzierungsrunden findet das Auffüllen am Ende des voran gehenden Zuges statt). Jeder Spieler wählt aus seiner Hausmacht, was er für seinen ersten Zug einzusetzen gedenkt und füllt das Array dann mit zufällig aus dem Leinensäckchen gezogenen Markern auf. Das können auch Burgen, Söldner, Feinde oder Marker der anderen Spieler sein – was kein Nachteil ist! Der Startspieler darf dann noch den Königsbonus William I (4 Marker) auf den Stammsitz legen.

Immer gilt bei der Bestückung des Array und des Königsbonus: Zuerst aus der Hausmacht auswählen und dann zufällig ziehen.

Das Spiel beginnt, indem der Startspieler eine eigene **Einheit** aus seinem Array in die **Region Rouen** legt. Dazu ist kein Angriff nötig. Und der erste Spielzug findet statt. Der Startspieler wird zum **aktiven Spieler**.

Nur bei Spielbeginn:
Arrays auffüllen: Zuerst aus Hausmacht wählen, Rest blind ziehen.
Startspieler füllt den Königsbonus gleichermaßen auf.
Startspieler wird „aktiver Spieler“ und legt eine eigene Einheit aus seinem Aktionsbereich in die Region Rouen.

DER SPIELZUG

Kronen-
Marker
nehmen

KRONE NEHMEN

Der **aktive Spieler** nimmt seinen Kronen-Marker und legt ihn auf das entsprechende Feld seines Stammsitzes.



ANGRIFFE

Der **aktive Spieler** darf alle Einheiten seines **Aktionsbereiches** verwenden (auch Söldner, Feinde und Einheiten anderer Spieler) um damit Angriffe durchzuführen. dabei gelten folgende **grundsätzliche Regeln**:

- Jeder Angriff muss **mit einer Farbe** durchgeführt werden.
- Söldner sind **zusätzlich** erlaubt. Söldner können niemals alleine angreifen und niemals in einer Region verbleiben.
- Der aktive Spieler darf mit **Einheiten seiner eigenen Farbe nur in dem Land, das im aktuellen Königsfeld angegeben ist**, angreifen.
- Mit allen anderen Spielerfarben (und **Feinden**) in diesem und **einem** weiteren Land seiner Wahl.
- Grundsätzlich kann von einer Region aus eine **benachbarte** angegriffen werden (gemeinsame Grenze).
- Jede Region hat einen **Verteidigungswert**, der dem Kampfwert der in ihr stehenden Einheit plus dem Wert einer eventuell vorhandenen Burg entspricht.
- Um eine Region erfolgreich anzugreifen müssen aus dem **Aktionsbereich** des Stammsitzes Einheiten (**eine Farbe**, ggf. plus Söldner) **mindestens im Wert dieses Verteidigungswertes + 1** genommen werden.
- Die verteidigende Einheit (plus einer evt. vorhandenen

Burg) wird vom Brett genommen.

- Die **kampfstärkste Einheit** der angreifenden Farbe (**niemals** Söldner) wird in die Region gelegt. Alle anderen am Angriff beteiligten Einheiten werden zusammen mit der verteidigenden Einheit (und evt. einer Burg) zunächst beiseite gelegt.

Abhängig vom **Status** des Landes in dem eine Aktion (ein Angriff) durchgeführt werden soll, gelten die folgenden Einschränkungen. Der Status eines Landes hat keinen Einfluss auf andere Länder!

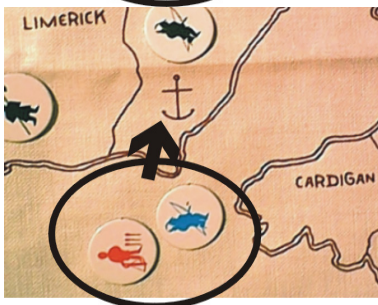
Angriffe mit der Farbe des aktiven Spielers nur in dem Land, das im Königs-Feld angegeben ist. Angriffe mit anderen Farben nur dort und einem weiteren Land. Jeden Angriff mit einer Farbe (plus Söldner). Kampfwert muss mindestens 1 höher sein als Verteidigungswert. Kampfstärkste Angriffseinheit ins Feld, alle anderen Marker beiseite legen.

Invasion

Ein Land, dessen Regionen alle von **Feinden** (= schwarze Einheiten) besetzt sind (ggf. plus Burgen), kann durch eine **Invasion** durch Spielerfarben „betreten“ werden (= einen Angriff ausführen). Eine Invasion ist nur in den mit einem **Anker** oder einem **Fallgitter** gekennzeichneten Regionen möglich. Bei einer Invasion über eine Anker-Region ist natürlich kein „angrenzende“ Region vorhanden. Nur in diesem Fall gelten alle Küstenregionen als angrenzend.

Umgekehrt können **Feinde** vom aktiven Spieler nur über eine Region mit einem **Flaggen**-Symbol ein Land angreifen, dessen Regionen komplett von Engländern (= Einheiten in Spielerfarben) besetzt sind.

Zu beachten ist, dass England selbst, wenn



Irland ist von Feinden besetzt. Spielerfarben können nur über die Region Dublin eingesetzt werden. (Anker-Symbol)

Komplett von Feinden besetzte Länder können nur auf Anker- oder Fallgitter-Regionen angegriffen werden, komplett von Engländern besetzte von Feinden nur über Regionen mit Flaggen-Symbol.

Links sehen Sie eine Invasion Irlands: Oben mit Ritter (3) und Bogenschütze (1), also Kampfwert 4, gegen Bogenschütze (1) plus Burg (2) = Verteidigungswert 3. Der blaue Ritter besetzt die Region, alle anderen Marker kommen bei Seite. Unten wird der blaue Bogenschütze durch einen 3er Söldner unterstützt. Auch das ergibt Kampfwert 4 – hier allerdings verbleibt der blaue Bogenschütze in der Region!

einmal alle Feinde vertrieben sind, nicht mehr von schwarzen Einheiten angegriffen werden kann, weil es keine Region mit einer Flagge gibt!

Umstrittenes Land

*Solange in einem Land noch eine Region von einer feindlichen (= schwarzen) Einheit besetzt ist, gilt es als **umstritten**. Die Solidarität der Barone (Spieler) und ihre Loyalität zum König ist groß.*

*In einem **umstrittenen** Land darf der aktive Spieler mit Einheiten in Spielerfarben nur Feinde (= schwarze Einheiten) angreifen.*

Außerdem unterstützen sich die Barone gegenseitig: Man darf eine Region mit einer schwarzen Einheit mit Einheiten einer Spielerfarbe auch dann angreifen, wenn nicht diese Farbe sondern eine andere benachbart ist.

Beispiel: Blau kontrolliert Dublin und eine feindliche schwarze Einheit steht in Galway. Der aktive Spieler darf z.B. pinke Einheiten verwenden, um von Dublin aus Galway anzugreifen.

Nur Feinde können angegriffen werden. Farbe der Einheit, die im benachbarten Feld steht spielt keine Rolle.

Befreites Land

*Wenn in einem Land keine Feinde mehr stehen, gilt es als **befreit**. Mangels äußerer Feinde beginnen nun sofort in diesem Land die Streitereien der Adligen untereinander!*

Soll eine Region

Nur Angriffe untereinander: Mit der Farbe einer Region eine angrenzende Region.



angegriffen werden, muss das mit genau der Farbe geschehen, die zu dieser Region benachbart ist (ggf. sind mehrere Angriffe auf eine Region aus unterschiedlichen angrenzenden Regionen möglich).

Beispiel: Blau kontrolliert Armagh und eine pinke Einheit steht in Derry. Für einen Angriff aus Armagh auf Derry darf der aktive Spieler nur blaue Einheiten benutzen (ggf. plus Söldner), nicht aber z.B. grüne, weil die von Grün kontrollierte Region Limerick keine Grenze zu Armagh hat.

BURGEN PLATZIEREN

Sie können nun aus dem Aktionsbereich eventuell vorhandene Burgen auf dem Spielplan platzieren.

In jeder Region darf nur **eine** Burg stehen.

Burgen können in beliebigen Regionen gebaut werden – auch bei anderen Spielern – und sogar beim Feind! Dem König mag das manchmal durchaus sinnvoll erscheinen.

Burgen können nicht abgerissen oder durch andere ersetzt werden. Bei einem Angriff wird eine Burg zerstört und kommt mit der verteidigenden Einheit bei Seite.



Beliebig
Burgen aus dem
Aktionsbereich auf
Regionen setzen.
Maximal 1 Burg
pro Region.

STEUERN



Wenn die Situation es sinnvoll erscheinen lässt, kann der aktive Spieler nun

Steuern erheben. Dazu gibt er einen seiner drei Steuer-Marker vom **Stammsitz** ab.

Es folgt eine Wertung:

Jeder Spieler, ausgehend links vom aktiven Spieler, zählt **die Werte der von seiner Farbe**

besetzten Regionen zusammen (3 für London, 2 oder 1; siehe unter Regionen) und erhält das Ergebnis als Geld (Einer-Stellen auf der Steuern-Leiste am Spielplan einstellen, 10er, 20er und 100er auszahlen). Geld darf – und sollte – geheim gehalten werden. **Der aktive Spieler erhält den doppelten Wert** seiner Regionen.

Möglicher Weise
Steuern erheben:
Steuer-Spielmarke (TAX)
abgeben. Jeder bekommt
die Summe der Werte, der von
ihm kontrollierten Regionen,
der aktive Spieler erhält
das doppelte ausbe-
zahlt.

Aktionsbereich aufstocken

Der aktive Spieler füllt sein Array wieder auf 10 Marker auf, der nächste aktive Spieler den ihm zustehenden Königsbonus. Jeweils **zuerst** aus der Hausmacht auswählen und den Rest zufällig aus dem Beutel ziehen.

Der Aktionsbereich muss während der Spielrunde **nicht** geleert werden. Man kann Einheiten, Söldner und Burgen auch für kommende Aktionsrunden aufheben. Nicht benutzte Einheiten / Burgen aus dem Königs-Bonus wandern ins Array.

Der aktive Spieler wählt **zuerst** aus seiner Hausmacht die Einheiten, die er bei seiner nächsten Aktionsrunde benutzen möchte und verschiebt sie ins Array seines Stammsitzes.

Gleichzeitig entscheidet sich der Spieler, der **als nächstes** an der Reihe ist, welche Einheiten seiner Hausmacht er als **Königsbonus** benutzen möchte. Wenn jetzt noch Felder im Array **des aktiven Spielers** frei sind, füllt er diese durch zufällig

gezogene Marker aus dem Beutel auf.

Der nächste aktive Spieler verfährt mit dem Königsbonus entsprechend.

Der Königsbonus beträgt nicht immer 4 zusätzliche Marker! Die Anzahl ist jeweils im Feld des Königs auf dem Spielplan angegeben!

Wenn der Beutel leer ist – und zwar erst dann! – kommen die Verluste aus früheren Konflikten wieder hinein.

Thronfolge festlegen

Wenn Henry II (2. Feld) oder Edward III (1. Feld): Thronfolge für die nächsten 8 Runden festlegen

Nach der Runde von Henry II (2. Feld) und Edward III (1. Feld) wird für die nächsten 8 Königsfelder die Platzierung der Kronen durchgeführt.

Der **aktive Spieler** legt den ersten Kronen-Marker, dann weiter im Uhrzeigersinn jeder immer eine Krone in ein freies Feld dieses Abschnitts, wobei wann immer möglich **nicht neben eine bereits liegende Krone der eigenen Farbe** gelegt werden darf. Dies ist nur erlaubt, wenn es **keine anderen Möglichkeiten** mehr gibt.

Der aktive Spieler darf **nicht in das erste Feld** des zu belegenden Abschnitts legen (er würde dann ja 2 Aktionsrunden hintereinander durchführen!), wenn es andere Möglichkeiten gibt.

Spielende

Nach der Aktionsrunde von Richard III ist das Spiel beendet. Es findet eine **abschließende Steuererhebung** statt, bei der **jeder** den doppelten Steuersatz kassiert. Diese

Steuererhebung findet auch statt, wenn der Zug von Richard III mit einer Steuererhebung durch den aktiven Spieler beendet wurde.

Der Spieler mit dem meisten Geld hat die Partie gewonnen.

*Nach der Aktionsrunde von Richard III ist das Spiel beendet. Abschließende Steuererhebung: **Jeder** Spieler erhält den doppelten Wert seiner Regionen.*

Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt

Hinweise

Beratungen

Es gehört zum Wesen von Kings&Castles, dass der aktive Spieler durch „Beratungen“ der anderen Barone (Spieler) während seiner Runde „unterstützt“ wird. Die vielfältigen Möglichkeiten durch Feinde und Bürgerkrieg zum Schaden der anderen (und dem eigenen Nutzen) zu agieren, bedeuten auch, dass man von praktisch jeder Aktion des aktiven Spielers betroffen ist – das sollte man nicht kommentarlos hinnehmen!

Absprachen sind erlaubt, aber nicht bindend. Der aktive Spieler ist der Herrscher und seine Aktionen können nicht verhindert werden, auch wenn er in der Runde zuvor noch so große Versprechungen gemacht hat. Natürlich wird ein solches Verhalten in der Zukunft wahrscheinlich negativen Einfluss haben. Umso wichtiger ist es, den König durch „Argumente“ zu Aktionen zu bewegen, die auch einem selber Nutzen bringen!

2 Spieler

Jeder Spieler spielt mit zwei Farben.

Thronfolge

Beim Festlegen der Thronfolge wird abwechselnd jede Farbe gelegt. Dabei gilt: Wenn möglich darf keine Krone neben einer anderen eigenen, egal welcher Farbe, gelegt werden. Ist das nicht möglich darf der Spieler zunächst neben einen Kronen-Marker der **anderen** eigenen Farbe legen. Nur wenn auch das nicht möglich ist, dürfen zwei gleichfarbige Kronenmarker nebeneinander platziert werden.

3 Spieler

Die nicht gewählte Spielerfarbe wird vor der Partie entfernt und nimmt nicht am Spiel teil.

Thronfolge

Es werden **vier** Platzierungsrunden für jeweils 6 Könige durchgeführt:

- Nach dem Bestimmen des Startspielers wie oben beschrieben
- Am Ende der Aktionsrunde von Stephen
- Am Ende der Aktionsrunde von Henry III (2. Feld)
- Am Ende der Aktionsrunde von Richard II

KURZE VARIANTE

Gespielt wird nur von William I bis Henry III (2. Feld), also 12 Runden statt 24.

Steuererhebung

*Auf jedem Stammsitz werden nur 2 **Steuern-Marker** gelegt – es werden nur 2× Steuern erhoben.*

Hausmacht

*Jeder Stammsitz erhält nur 3 **Ritter**, 3 **Fußvolk** und 3 **Bogenschützen**.*

Thronfolge

*Bei 2 **oder 4 Spielern** erhält jeder Stammsitz 3 **Kronen-Marker**. Bei 3 Spielern entsprechend 4 **Kronen**.*

*Es finden 2 **Platzierungsrunden** statt: Am Anfang des Spiels beim Bestimmen des Startspielers und am Ende der Aktionsrunde von Stephen.*

Abschließende Steuererhebung

*Bei der abschließenden Steuererhebung erhalten die Spieler nur den **einfachen** Wert ihrer kontrollierten Regionen.*

Kings & Castles

KURZÜBERSICHT (4 SPIELER)

Vor dem ersten Zug

Material verteilen

Jeder Spieler erhält einen „Stammsitz“, seine „Hausmacht“ sowie 3 TAX Marker (Steuererhebung) und 6 Kronen seiner Farbe.

Startspieler bestimmen (Bietrunde)

Thronfolge festlegen

Für den ersten Spiel-Bereich bis Henry II (2. Feld)

Der Spielzug

Krone nehmen

Muss-Aktion

Angriffe durchführen

Kann-Aktionen (Beliebig viele, den Regeln entsprechend und in maximal 2 Ländern)

Burgen platzieren

Kann-Aktionen (Aus dem Aktionsbereich in beliebige Region setzen)

Steuern erheben

Kann (3× pro Spiel und Spieler)

Aktionsbereich aufstocken

Muss-Aktion

Thronfolge festlegen

Nach Henry II (2. Feld) und Edward III (1. Feld)

Spielende

Abschließende Wertung

JEDER erhält doppelten Wert seiner kontrollierten Regionen