

König Laurin

von Thilo Hutzler

für 3-5 Spieler ab 10 Jahren
Spielanleitung von Roman Pelek
Piatnik Spiel Nr. 643026

© 2002 by PIATNIK, Wien
Printed in Austria

Tief im Inneren seiner kristallinen Burg herrscht seit undenklichen Zeiten der geheimnisvolle König Laurin. Ihm untertan sind Zwerge, Gold, Silber und Edelsteinen aus dem Felsen graben, um die Schatzkammern des Königs zu füllen. Oben aber, im Licht der Sonne, hat sich der König einen herrlichen Garten angelegt, in dem es prächtige Bäume und wunderschöne Blumen gibt. Um in seiner Gunst zu steigen, zeigen die Zwerge dort ihrem Herrn die kostbarsten Schätze, die sie gefunden haben. Doch nur wenigen wird es gelingen, sich auf diesem Wege ihre Freiheit zu erkaufen....

Spielziel

Der Spielplan zeigt den prachtvollen Garten, in welchem sich König Laurin aufhält. Die Spieler schlüpfen in die Rolle der Zwerge, die mit möglichst wertvollen Geschenken um die Gunst ihres Herrschers buhlen - das Ziel vor Augen, sich damit ihre Freiheit zu erkaufen. Der Spieler, dem es am besten gelingt, den König in die Nähe seiner mit Schätzen beladenen Zwerge zu lenken, kann die meisten Geschenke übergeben und gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 König Laurin (Spielfigur)
- 1 Königskrone (Startspielermarkierung)
- 1 Hindernis
- 30 Zugkarten in den Zugweiten 1, 2, 3 (je 5x waagrecht, 5x senkrecht)
- 54 Schatzkarten in den Werten 1, 2, 3 (je 18x)
- 24 Zauberkarten, je 4 Karten in 6 Sorten
- 30 Zwerge (doppelseitig: Vorderseite hell, Rückseite dunkel) in 5 Spielerfarben, je Farbe 6 Zwerge: 1/1 (3x), 3/2 (2x), 5/3 (1x)
- 5 Zählsteine in den 5 Spielerfarben
- 5 Farbplättchen in den 5 Spielerfarben
- 5 Übersichtskarten (doppelseitig, mit Runden- und Zauberkartenübersicht)
- 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgelegt. Die Spielfigur "König Laurin" wird auf den dunkelgrünen Kreis im Zentrum des Gartens gestellt.

Zugkarten, Schatzkarten sowie Zauberkarten werden voneinander getrennt gemischt und als drei verdeckte Nachziehstapel neben dem Spielplan ausgelegt. Im Spielverlauf wandern ausgespielte Karten auf drei separate, nach Sorten getrennte Ablagestapel neben dem Spielplan. Sollte ein Nachziehstapel im Verlauf des Spiels aufgebraucht sein, so wird der entsprechende Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Nachziehstapel verwendet.

Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte, wählt eine Spielfarbe und legt sein Farbplättchen zur Kennzeichnung vor sich ab. Des weiteren setzt er seinen Zählstein auf das entsprechende Startfeld der Zählleiste und erhält die 6 Zwerge seiner Farbe. Das Hindernis wird neben dem Spielplan bereit gelegt.

Beim Spiel zu fünft erhält jeder Spieler nur 5 Zwerge, je ein 1/1-Zwerg wird beiseite gelegt und bleibt aus dem Spiel.

Der jüngste Spieler ist in der ersten Runde Startspieler und erhält die Königskrone.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Nach jeder Runde wechselt der Startspieler im Uhrzeigersinn.

Ablauf einer Spielrunde:

Eine Runde besteht jeweils aus 6 Phasen, die immer in derselben Reihenfolge durchlaufen werden:

1. Schatzkarten verteilen
2. Zauberkarten kaufen
3. Zugkarten verteilen
4. Zwerge einsetzen
5. Zwerge umsetzen
6. Königszüge versteigern

Erläuterung der einzelnen Phasen:

1. Schatzkarten verteilen

Zu Beginn jeder Runde zieht jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler reihum, 3 Schatzkarten vom entsprechenden Nachziehstapel, die er verdeckt auf die Hand nimmt (zu Spielbeginn, d.h. in der ersten Runde, bekommt jeder Spieler 4 statt 3 Schatzkarten als Startkapital).

2. Zauberkarten kaufen

Der Startspieler zieht so viele Zauberkarten wie Spieler teilnehmen vom entsprechenden Nachziehstapel und legt sie offen neben dem Spielplan aus.

Beginnend mit dem Startspieler reihum kann sich nun jeder Spieler entscheiden, ob er **eine** der ausliegenden Zauberkarten erwerben möchte oder auf einen Kauf verzichtet; der Preis einer Karte in Schätzen ist jeweils **oben links** angegeben. Bezahlt ein Spieler mit höheren Schatzkarten, bekommt er **keine Schätze zurück**. Am Ende der Phase übrig gebliebene Zauberkarten werden auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.

Beispiele:



Michael ist an der Reihe und hat 2 Schatzkarten mit dem Wert 3 auf der Hand, er möchte aber den ausliegenden "Verwechslungszauber" zum Preis von 2 Schätzen erwerben. Michael muss also eine 3 opfern und überbezahlen.



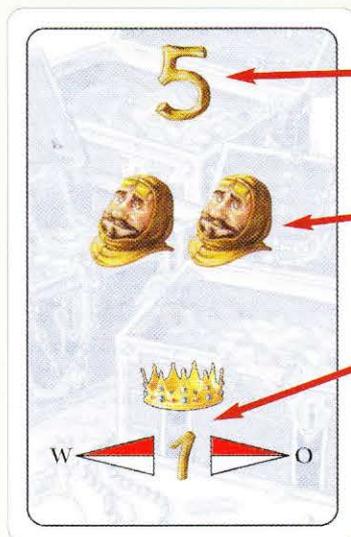
Claudia hat 3 Schatzkarten mit dem Wert 2 auf der Hand; sie spekuliert auf die "Magische Hast". Falls sie jene Zauberkarte kaufen möchte, muss sie mit zwei 2er-Karten bezahlen.

3. Zugkarten verteilen

Der Startspieler nimmt so viele Zugkarten vom verdeckten Zugkartenstapel wie Spieler mitspielen. Er sieht sich die Karten an und ordnet jedem Spieler, inklusive sich selbst, je **eine** Karte zu. Die Spieler legen ihre Zugkarte offen vor sich aus.

Gleiche Richtungen: Zieht der Startspieler Zugkarten, die ausschließlich senkrechte oder waagrechte Königszüge zeigen, legt er diese auf den Ablagestapel für Zugkarten und zieht neu.

Bedeutung der Symbole auf den Zugkarten:



① Punktzahl, die beim Setzen der Zwerge nicht überschritten werden darf.

② Maximale Anzahl der Zwerge, die umgesetzt werden dürfen.

③ Richtung und Anzahl der Felder, die der König zieht.

Anmerkung: Den auf der Zugkarte abgebildeten Königszug führt später nicht unbedingt der Spieler aus, der die entsprechende Karte vor sich liegen hat! Die Königszüge werden später separat mit Schatzkarten von den Spielern ersteigert (siehe Phase 6).

W ← 1 → O = waagrecht
West–Ost

↑ 1 ↓ = senkrecht
Nord–Süd

4. Zwerge einsetzen

Entsprechend der Zahl im oberen Abschnitt **seiner** Zugkarte darf jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler reihum, Zwerge aus seinem Vorrat mit der Vorderseite (hell) nach oben auf beliebige freie hellgrüne Felder des Gartens einsetzen. Diese Zahl auf der Zugkarte gibt an, wie viele Punkte beim Setzen der Zwerge **maximal** verbraucht werden dürfen; hierbei zählen die Punkte auf der Vorderseite der Zwerge. Ein Spieler kann auch ganz auf das Einsetzen verzichten.

Beispiel:

Claudias Zugkarte zeigt im oberen Abschnitt eine "7". In diesem Fall darf Claudia zum Beispiel folgende Zwerge setzen:

- (1) 1,3,3 = 7 Punkte oder
- (2) 5,1,1 = 7 Punkte, aber auch
- (3) 1,1,3 = 5 Punkte.

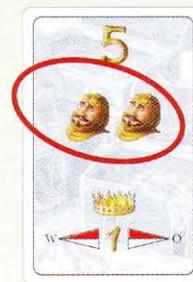


5. Zwerge umsetzen

Beginnend mit dem Startspieler **darf** jeder Spieler maximal so viele **eigene** Zwerge vom Spielplan nehmen und mit der **gleichen Seite nach oben** auf leere Felder neu einsetzen, wie im mittleren Teil seiner Zugkarte abgebildet sind. Ein Spieler kann auch ganz auf das Umsetzen verzichten.

Beispiel:

Claudia darf bis zu 2 beliebige eigene Zwerge vom Spielplan nehmen und neu einsetzen.



6. Königszüge versteigern

Nun werden die Königszüge der Zugkarten versteigert und der König entsprechend gezogen. Nach jedem Zug des Königs erfolgt eine Wertung der angrenzenden Zwerge.

Versteigerung: Das Recht, einen der Königszüge auszuwählen und auszuführen, wird versteigert. Es wird pro Versteigerung genau **eine** Bietrunde gespielt: der Startspieler beginnt und legt die Schatzkarten, die er bieten möchte, **verdeckt** vor sich aus. Möchte er keine Karten ausspielen, so passt er. Im Uhrzeigersinn bieten oder passen die anderen Spieler auf die gleiche Weise, danach werden die Schatzkarten aufgedeckt.

Wer nun die höchste Zahl an Schätzen vorweisen kann, **muss** sich für **einen der ausliegenden Königszüge** entscheiden und bestimmen, in welche der beiden möglichen Richtungen der König zieht. Würde der König in einer der beiden Richtungen über den Spielfeldrand hinausziehen, so hat der Spieler die Wahl, entweder die andere Richtung zu wählen oder die Karte verfallen zu lassen. Lässt er sie verfallen, wird sie sofort auf den Ablagestapel gelegt und es findet keine Wertung statt.

Es ist prinzipiell bei der Versteigerung erlaubt, auch weniger Schatzkarten zu bieten als die Spieler zuvor. Wie viele Schatzkarten ein Spieler auf der Hand hält bzw. verdeckt bietet muss für die anderen immer klar ersichtlich sein.

Abgeben gebotener Schatzkarten: Wer eine Versteigerung gewinnt, verliert alle Schatzkarten, die er eingesetzt hat. Die anderen Spieler dürfen die Hälfte ihrer gebotenen Karten (abgerundet) wieder aufnehmen. Welche Karten sie aufnehmen, dürfen sie sich aussuchen.

Gebotene Karten:	1	2	3	4	5	6	7	...
Karten zurück:	0	1	1	2	2	3	3	...

Gleichstand: Falls mehrere Spieler die höchste Anzahl von Schätzen geboten haben, gewinnt von diesen derjenige, der die meisten Schatzkarten ausgespielt hat. Fällt hierbei keine Entscheidung, so gewinnt derjenige von den Höchstbietenden, der dem Startspieler im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt (bzw. der Startspieler selbst, falls er zu den Höchstbietenden gehört).

Kein Gebot: Werden in einer Versteigerung von keinem Spieler Schatzkarten geboten, so erhält der Startspieler das Recht, einen Königszug zu wählen und auszuführen. Verzichtet er darauf, so hat der im Uhrzeigersinn folgende Spieler die Möglichkeit, einen Zug zu wählen; bei erneutem Verzicht dessen linker Nachbar usw. Möchte keiner der Spieler einen Königszug ausführen, so verfallen **alle** noch ausliegenden Zugkarten und die Runde endet sofort.

Wertung: Nach jedem Zug des Königs werden die Zählsteine der Spieler auf der Wertungsleiste weiterbewegt. Ein Spieler erhält für jeden Zwerg, der nun direkt neben dem König liegt, so viele Punkte wie die sichtbare Seite des Zwergs zeigt. Hierbei ist zu beachten, dass die Spieler durch den Einsatz von Zauberkarten nach dem Königszug noch Einfluss auf die endgültige Position des Königs oder die Wertung selbst nehmen können, siehe "Die Zauberkarten".

Beispiel:

Alle Zwerge auf den rot markierten Feldern liegen direkt neben dem König und werden gewertet.



Zwerge, die auf diese Weise gewertet wurden und deren Vorderseite oben liegt, werden danach umgedreht, so dass die Rückseite mit dem niedrigeren Zahlenwert sichtbar ist. Zwerge, deren Rückseite bereits oben liegt, werden vom Spielplan genommen und den jeweiligen Besitzern zurückgegeben. Sie können in den folgenden Runden wieder mit der Vorderseite nach oben neu eingesetzt werden.

Die soeben eingesetzte Zugkarte kommt auf den entsprechenden Ablagestapel. Solange noch mindestens zwei Zugkarten offen vor den Spielern ausliegen folgen weitere Versteigerungen in der gleichen Weise.

Letzte Zugkarte: Um den letzten Zug des Königs in einer Runde wird **nicht** mehr gesteigert. Der Spieler, vor dem die Zugkarte liegt, entscheidet, ob er den Zug ausführen möchte. Führt er ihn nicht aus, findet auch keine Wertung statt. Die letzte Zugkarte kommt aber in jedem Fall auf den entsprechenden Ablagestapel.

Beispiel für eine Versteigerungsphase bei 3 Spielern:

Es spielen Michael (rot), Claudia (blau) und Susanne (gelb). Michael ist aktueller Startspieler und bietet immer zuerst. Es wird jeweils die Situation direkt nach dem Aufdecken der gebotenen Schatzkarten beschrieben.

1. Versteigerung:

Michael hat die Schatzkarten 3/3 geboten, Claudia hat gepasst. Susanne hat 1/1/3 gespielt. Michael mit dem Höchstgebot von 6 Schätzen gewinnt die Versteigerung und gibt alle von ihm gebotenen Schatzkarten ab. Susanne darf eine ihrer Schatzkarten wieder aufnehmen. Sie wählt die Karte mit dem höchsten Wert – die 3.

Michael darf sich nun für einen der ausliegenden Königszüge entscheiden. Er wählt den Zug auf Claudias Karte und zieht den König 2 Felder nach oben. Danach legt er Claudias Zugkarte auf den Ablagestapel.

Wertung: Michael hat zwei Zwerge auf direkt angrenzenden Feldern: einen, der seine Vorderseite mit Wert 5 und einen, der seine Rückseite mit Wert 2 zeigt. Michael bekommt also 7 Punkte. Den Zwerg mit Vorderseite 5 dreht er um, den mit Rückseite 2 legt er zu seinem Vorrat zurück. Claudia bekommt 4 Punkte für ihre beiden angrenzenden Zwerge mit den Vorderseiten 1 und 3 und dreht diese um.



2. Versteigerung:

Michael hat gepasst, weil er darauf spekuliert, dass Claudia in dieselbe Richtung ziehen will wie er. Claudia hat 3/3 geboten; Susanne hat eine 2 und die 3, die sie bei der 1. Versteigerung zurückgenommen hatte, gespielt - in der Hoffnung, die beiden Machtkarten von Claudia zu übertreffen.

Claudia gewinnt die Versteigerung, wählt den Zug auf Michaels Karte und zieht den König ein Feld nach links. Danach legt sie Michaels Zugkarte auf den Ablagestapel.

Wertung: 6 Punkte für Claudia, 3 für Michael. Claudia dreht ihren Zwerg mit Vorderseite 5 auf seine Rückseite, den Zwerg mit Rückseite 1 nimmt sie zu ihrem Vorrat zurück. Michael nimmt seinen Zwerg mit Rückseite 3 zurück.



Letzte Zugkarte:

Susanne kann mit der vor ihr ausliegenden Zugkarte keine Punkte mehr gewinnen und verzichtet deshalb auf den Zug. Sie legt die Karte auf den Ablagestapel und es findet keine Wertung statt.



Ende der Spielrunde: Nachdem die letzte Zugkarte auf den Ablagestapel gelegt wurde, endet die aktuelle Spielrunde. Die Spieler dürfen ihre verbliebenen Schatz- und Zauberkarten behalten. Der König und die Zwerge bleiben auf ihren Feldern stehen. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn bekommt die Königskrone und ist neuer Startspieler.

Spielende

Sobald der Zählstein eines Spielers auf der Wertungsleiste 25 Punkte bei 5 Spielern, 30 Punkte bei 4 Spielern oder 35 Punkte bei 3 Spielern erreicht oder überschreitet, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt, danach endet das Spiel. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat seinen Zwergen die Freiheit erkaufte und gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der zuerst diese Punktzahl erreichte.

Die Zauberkarten

Regeln für den Einsatz von Zauberkarten:

- Wer zuerst eine Zauberkarte spielt, darf auch zuerst seine Aktion ausführen.
- Pro Königszug darf jede der Zauberkarten C,D,E und F maximal je einmal gespielt werden.
- **Ausgespielte Zauberkarten kommen auf jeden Fall auf den Ablagestapel.**

Bedeutung der Zauberkarten:

A) **Magischer Bann** (Preis: 2 Schätze)

Ein Spieler darf keine Zwerge einsetzen oder umsetzen

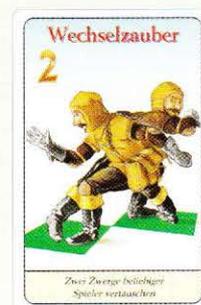
Diese Karte darf gespielt werden, wenn ein Spieler in **Phase 4** Zwerge einsetzen **oder in Phase 5** umsetzen will, und zwar **bevor** dieser Zwerge bewegt hat. Der betreffende Spieler darf dann seinen Zug in der jeweiligen Phase nicht ausführen.



B) **Wechselzauber** (Preis: 2 Schätze)

Zwei Zwerge beliebiger Spieler vertauschen

Mit dieser Karte ist es erlaubt, **während der Phasen 4** ("Zwerge einsetzen") **und 5** ("Zwerge umsetzen") **zwei Zwerge beliebiger Spieler** auf dem Spielplan miteinander zu **vertauschen**.



C) **Magische Hast** (Preis: 3 Schätze)

König Laurin zieht ein Feld weiter

Diese Karte kann nach **einem gültigen Königszug** gespielt werden. Es findet zunächst **keine** Wertung statt. Stattdessen darf der Spieler dieser Zauberkarte den König zuerst um ein Feld in eine beliebige Richtung weiter ziehen, dann wird gewertet.

Nach dem **erfolgreichen** Einsatz dieser Karte (es wurde kein "Gegenzauber" gespielt) darf im selben Königszug kein "Zwergenaufstand" mehr gespielt werden.



D) **Zwergenaufstand** (Preis: 3 Schätze)

König Laurin wird zu einem Umweg gezwungen

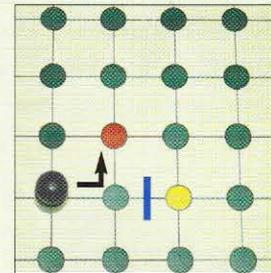
Diese Karte kann **nach einem gültigen Königszug** gespielt werden. Es findet zunächst **keine** Wertung statt. Der König wird auf sein Ausgangsfeld zurück gestellt. An eine Stelle des Weges, den der König soeben genommen hat, wird ein Hindernis gestellt, das den König zwingt, im rechten Winkel abzubiegen; in welche Richtung, entscheidet der Spieler, der das Hindernis setzt.



Der König muss aber zunächst **mindestens ein Feld in die ursprüngliche Richtung** gezogen werden. Dementsprechend darf diese Karte bei Königszügen der Zugweite 1 nicht eingesetzt werden.

Beispiel:

Susanne hat einen waagrechten Königszug der Länge 2 nach rechts ausgeführt. Michael spielt einen "Zwergenaufstand". Er setzt das Hindernis ein und lenkt König Laurin, nachdem er ein Feld nach rechts gegangen ist, ein Feld nach oben ab.



- = Feld auf das der König ursprünglich ziehen wollte
- = Hindernis
- = Feld, auf das der König umgeleitet wird

E) **Magischer Nebel** (Preis: 2 Schätze)

Die Zwerge eines Spielers werden bei einer Wertung nicht berücksichtigt.

Diese Karte darf **nach einem gültigen Königszug** gespielt werden. Wer diese Karte ausspielt, darf einen Spieler bestimmen, der von der unmittelbar darauffolgenden Wertung ausgeschlossen wird. Dieser Spieler erhält bei dieser Wertung dann **keine Punkte** für zum König angrenzende Zwerge, diese werden dementsprechend auch **nicht umgedreht**.



Nach dem **erfolgreichen** Einsatz dieser Karte (kein "Gegenzauber") dürfen im selben Königszug keine Zauberkarten "Magische Hast" oder "Zwergenaufstand" mehr gespielt werden.

F) **Gegenzauber** (Preis: 3 Schätze)

Die zuletzt ausgespielte Zauberkarte verliert ihre Wirkung

Wer diese Zauberkarte ausspielt, setzt die unmittelbar zuvor eingesetzte Zauberkarte außer Kraft. Die Aktion dieser Zauberkarte darf dann nicht ausgeführt werden, sie wandert aber dennoch auf den Ablagestapel. Im selben Königszug darf auch keine weitere Zauberkarte dieser Sorte mehr gespielt werden.



Wenn Sie zu "König Laurin" noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne
Postfach 79, A-1141 Wien

www.piatnik.com