

Ein Spiel von Klaus-Jürgen Wrede für 2-5 Personen

# Krone & Schwert



Europa zur Blütezeit des Mittelalters: Während Städte mit riesigen Kathedralen entstehen, die nur noch von den Burgen auf den umliegenden Bergen überragt werden, ringen die mächtigen Fürsten um den Königstitel. Unsicher wie die Zeit ist auch die Krone. Wer die Krone besitzt, hat stets Neider in seiner Nähe, die argwöhnisch auf den richtigen Moment zum Umsturz warten und den Königstitel an sich reißen wollen. Jeder Spieler lauert auf den besten Augenblick, einen solchen Umsturz

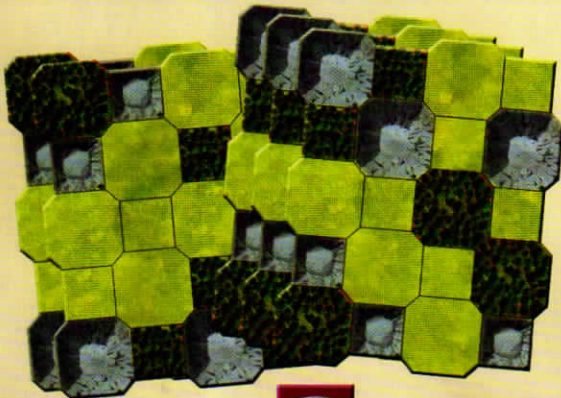
durchzuführen. Gelingt es ihm, andere Mitspieler auf seine Seite zu ziehen und so den Königstitel zu erlangen? Durchaus möglich, Aber das Glück kann manchmal von kurzer Dauer sein, da einige Mitspieler schnell die Seite wechseln und auch das Volk nicht immer auf der Seite des Königs ist.

So sollte man stets den Aufbau seines Reiches im Auge behalten, um jederzeit die Situation wieder für sich nutzen zu können.

## Spielmaterial

### • 5 Spielplanteile –

zeigen die Landschaften Ebene, Berg und Wald als quadratische und achteckige Gebiete.



### • 140 Spielerwappen

(28 pro Spieler) – zeigen die Besitzverhältnisse an.



### • 66 Spielkarten –

Sie bieten dem Spieler die wesentlichen Handlungsmöglichkeiten und zeigen einige Ereignisse.

### • 10 Kathedralen



### • 26 Burgen



### • 66 Münzen in vier Werten –

geben die Zahl der erreichten Siegpunkte an und bestimmen am Ende den Sieger.



### • 10 große Abstimmungskarten –

zeigen an, auf welche Seite einer Revolte sich die Spieler geschlagen haben: Königstreue oder nicht.



### • 22 kleine Volkskarten –

werden im Laufe des Spieles aufgedeckt und zeigen die Stimmung im Volke an.

### • 5 Sichtschirme –

mit denen man die Zahl seiner Siegpunkte geheim halten kann und eine Übersicht der Aktionsmöglichkeiten erhält.

### • 28 kleine und 10 große Städte



### • Das königliche Siegel

ist Zeichen des amtierenden Königs.



### • 1 braunes Siegel –

mit einer Zusammenfassung der Siegpunkte.

### • 1 Beiblatt –

zeigt die Spielkarten im Überblick und nennt die Spielvorbereitungen.

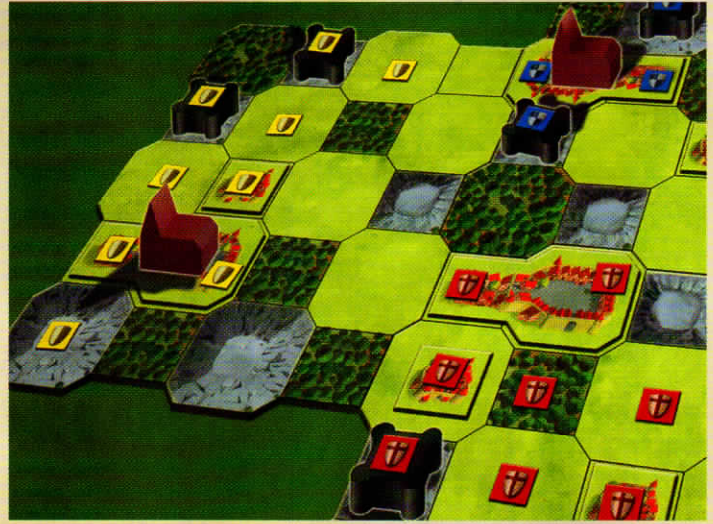


## Spielziel

Jeder Spieler versucht, möglichst viele Siegpunkte zu sammeln. Ihm stehen dafür verschiedene Wege offen.

Als König erhält man die begehrten Siegpunkte-Chips für jede eigene Burg. Doch auch die anderen Spieler können punkten: Dies geschieht bei Städtebewertungen (hier ist die Anzahl der Städte entscheidend) und bei jeder erfolgreichen Teilnahme am Kampf um die Krone (hier zählen die eigenen Kathedralen).

Am Ende werden noch weitere Siegpunkte für das größte Gebiet, den aktuellen König und alle errichteten Bauten verteilt.



## Spielvorbereitungen

Vorbereitungen und Spielaufbau sowie die Beschreibungen der Spielkarten finden Sie auf dem Beiblatt.

## Spielablauf

In jeder Runde stehen dem Spieler 3 Aktionspunkte (AP) zur Verfügung. Der amtierende König kann zu Beginn seines Zuges jedoch zusätzlich die besondere Aktion „Steuereintreiber“ ausführen.

Bei Spielbeginn gibt es noch keinen König. Erst wenn ein Spieler eine Burg gebaut und eine Stadt gegründet hat, wird er der erste König. Alle anderen können dann nur noch durch eine Revolte König werden.

Sobald der erste Spieler König geworden ist, werden der verdeckte Stapel und der Ablagestapel zu einem neuen verdeckten Stapel gemischt.

Der erste König erhält als Zeichen seiner Würde das Siegel und es findet sofort die Königsaktion „Steuereintreiber“ statt.

Anmerkung:

Bedingung für den ersten – und alle weiteren – Könige: mindestens 1 Burg + 1 Stadt.



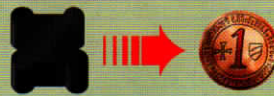
Das königliche Siegel

### Königsaktion: Steuereintreiber

Der König bekommt für jede seiner Burgen einen Siegpunkt (SP).

Dann dreht er die oberste Volkskarte um. Zeigt diese eine Krone, wird sie einfach abgelegt. Zeigt sie ein Schwert, kommt sie offen neben dem Stapel. Sie bleibt dort bis zur nächsten Revolte, und später neu aufgedeckte Schwert-Karten werden hinzugelegt. Jede offene Schwert-Karte zählt bei einer Revolte einen Punkt gegen den König.

Sollte der Stapel mit den Volkskarten aufgebraucht sein, werden keine weiteren Volkskarten aufgedeckt.



Volkskartenstapel



Volkskarten mit einer Krone werden beiseite gelegt und nicht berücksichtigt.

Volkskarten mit einem Schwert werden offen gesammelt.

Im weiteren Spielverlauf muss sich der amtierende König zu Beginn seines Zuges entscheiden! Führt er seine Königsaktion durch oder nicht. Wenn er sie nicht durchführt, bekommt er diese Runde keine Siegpunkte für seine Burgen; dafür deckt er auch keine Volkskarte auf.

## Aktionen für alle Spieler

Jedem Spieler stehen zu Beginn seines Zuges 3 AP zur Verfügung, die er in beliebiger Reihenfolge für folgende Aktionen verwenden kann:

- Gebäude errichten
- „Aufwiegeln“ oder „Papstbesuch“ ausspielen
- Karten nachziehen
- Das eigene Gebiet erweitern
- Ein beliebiges freies Feld besetzen
- Das Gebiet eines Mitspieler angreifen
- Gegen den König revoltieren

Hat ein Spieler seine Aktionen durchgeführt (max. 3 AP), ist der nächste Spieler an der Reihe.

*Anmerkung: Aktionspunkte kann man nicht für spätere Spielzüge „aufsparen“ Man hat in jeder Runde genau 3 AP zur Verfügung.*

*Man darf zwar auf Aktionspunkte verzichten, in den meisten Fällen macht es jedoch keinen Sinn. So ist es zum Beispiel eigentlich immer von Vorteil, eine weitere Karte zu ziehen.*

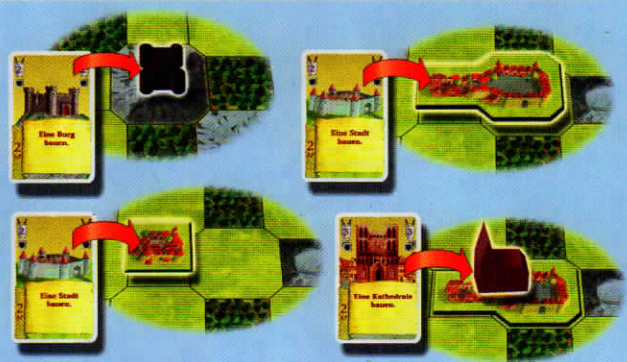
### Gebäude errichten

(Kosten: 2 AP)

Zum Bauen (Burg, kleine Stadt, große Stadt, Kathedrale) spielt man eine entsprechende Karte aus. Das Feld muss einem gehören, (d.h. ein eigenes Wappen befindet sich dort) und außerdem unbebaut sein (Ausnahme: Kathedrale).

**Achtung! Die grosse Stadt benötigt 2 benachbarte Felder (quadratisch und achteckig).**

Burgen dürfen nur auf Bergfeldern, Städte nur auf Ebenen und Kathedralen nur in großen Städten, in denen es noch keine Kathedrale gibt, errichtet werden. Man setzt das Gebäude auf das ausgewählte Feld und legt die verwendete Spielkarte auf den Ablagestapel.



*Die Form der Felder auf dem Spielplan (Achteck und Quadrat) hat keinerlei Bedeutung für das Errichten von Gebäuden. So kann z.B. eine kleine Stadt auf einem quadratischen, wie auch auf einem achteckigen Ebenen-Feld errichtet werden. Dasselbe gilt für die Bergfelder und das Bauen von Burgen. Auf „Wald“-Feldern dürfen keine Gebäude errichtet werden.*

### „Aufwiegeln“ oder „Papstbesuch“ ausspielen

(Kosten: 1 AP)

Das Ausspielen der Karte „Aufwiegeln“ kostet 1 AP. Es werden die obersten 3 Volkskarten aufgedeckt. „Kronen“ werden beiseite gelegt, „Schwerter“ werden gesammelt.

Das Ausspielen der Karte „Papstbesuch“ kostet 1 AP. Die Karte wird offen ausgelegt. Das Gebiet des Spielers darf nicht angegriffen werden. Sollte der Spieler gerade König sein, darf keine Revolte gegen ihn begonnen werden.

Zu Beginn seines nächsten Zuges wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt.



*Gegen den Spieler mit dem „Papstbesuch“ darf eine Runde lang nicht revoltiert werden. Außerdem darf in dieser Zeit sein Gebiet nicht angegriffen werden.*

## ■ Spielkarten nachziehen

(Kosten: 1 AP)

Für 1 AP darf man eine neue Karte ziehen. Man darf beliebig viele Karten auf der Hand halten, muss aber auf Nachfrage seine Handkartenzahl bekannt geben.

Wird eine Ereigniskarte gezogen, wird diese sofort aufgedeckt. Nach dem Befolgen der Anweisungen wird die Ereigniskarte abgeworfen.

**Ausnahme: So lange es noch keinen König gibt, werden gezogene Ereigniskarten ohne Wirkung abgeworfen.**

Für gezogene Ereigniskarten gibt es Ersatz vom verdeckten Stapel.

Ist der verdeckte Stapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet einen neuen verdeckten Stapel.



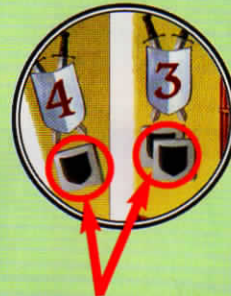
Ereigniskarten

## ■ Das eigene Gebiet erweitern

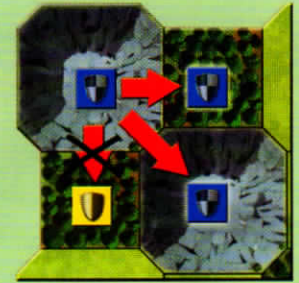
(Kosten: 1 AP)

Um das eigene Gebiet zu erweitern, spielt man eine seiner Handkarten aus. Die Karte zeigt an, um wie viele Felder es sich dabei handelt (1 oder 2). Jedes Feld kostet 1 AP. Die neuen Felder müssen an eigene Felder angrenzen. Bei zwei mit derselben Karte in Besitz genommenen Feldern genügt es, wenn das zweite neue Feld an das erste neue Feld angrenzt. Die Felder dürfen keinem anderen Spieler gehören.

Jedes eigene Feld, egal ob bebaut oder unbebaut, wird durch einen Wappenstein markiert. Danach kommt die gespielte Karte auf den Ablagestapel.



Pro schwarzem Schild darf man sein Gebiet um 1 Feld erweitern.  
Dies kostet pro Feld 1 AP.



Eine Erweiterung ist nur in neutrale (freie) Nachbarfelder erlaubt.

## ■ Ein beliebiges freies Feld besetzen

(Kosten: 3 AP)

Für diese Aktion wird keine Karte benötigt, allerdings kann aufgrund der hohen Kosten keine andere Aktion im gleichen Spielzug ausgeführt werden.

Der Spieler darf einen eigenen Wappenstein ins Spiel bringen und auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielplan setzen.

## ■ Das Gebiet eines Mitspielers angreifen

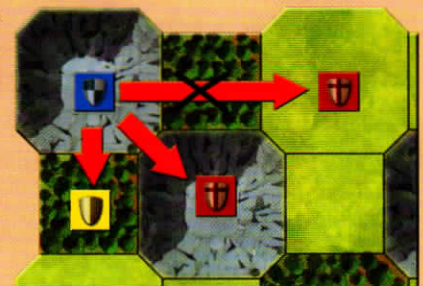
(Kosten: 1 AP)

In der ersten Runde einer Partie darf man keine Gebiete eines Mitspielers angreifen.

Man kann einen Mitspieler nur auf einem Feld angreifen, welches direkt an das eigene Gebiet angrenzt und noch nicht bebaut ist.

Es kommt zu einem Kampf. Der Angreifer spielt

Ein Angriff darf nur auf ein benachbartes Feld erfolgen



Karten mit einem Gesamtwert aus, der höher sein muss als die Anzahl aller Burgen des Gegners.

Der Verteidiger darf sich danach noch durch das Ausspielen einer der Karten „Waffenstillstand“ oder „Hinterhalt“ wehren.

Beim „Waffenstillstand“ wird der Kampf abgebrochen, der Angriff ist gescheitert, und der Angreifer darf seine Karten wieder auf die Hand nehmen.

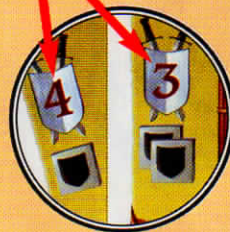
Beim „Hinterhalt“ zählt die Karte des Gegners mit dem höchsten Kampfwert **nicht** mit. Reicht der verringerte Wert trotzdem noch aus, ist das Feld erobert, ansonsten behält der Verteidiger sein Feld.

Bei einem erfolgreichen Angriff wird das Wappen auf dem Feld ausgetauscht. Nach dem Kampf werden die gespielten Karten abgeworfen.

(Ausnahme: die Karten des Angreifers bei einem „Waffenstillstand“, werden nicht abgeworfen.)

Jeder Spieler darf **nur einmal pro Zug** ein gegnerisches Feld angreifen.

Die Zahlen auf den Schilden geben den Kampfwert einer Karte an.



Diese Karten werden bei einem Angriff auf ein Gebiet als Reaktion gespielt

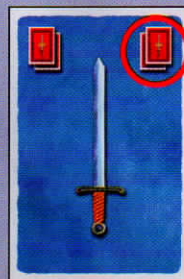
### Gegen den König revoltieren

(Kosten: 1 AP)

Eine Revolte gegen den König verläuft in mehreren Schritten:

1. Der Spieler, der am Zug ist, legt seine Abstimmungskarte „Schwert“ offen aus und kündigt eine Revolte gegen den König an. Er wird dadurch der Anführer der Revolte. Der König legt seine Abstimmungskarte „Krone“ offen aus.
2. Alle Spieler – die beiden Hauptakteure sowie die restlichen Spieler – treffen nun **gleichzeitig und geheim** folgende Entscheidungen:
  - 2a) Alle restlichen Mitspieler entscheiden sich, auf wessen Seite sie stehen (König oder Anführer der Revolte) und legen ihre entsprechende Abstimmungskarte **verdeckt** vor sich ab.
  - 2b) Hauptakteure und restliche Mitspieler können nun noch beliebig viele ihrer Handkarten verdeckt unter ihre Abstimmungskarte legen. Diese zählen in der Kampfentscheidung mit dem angegebenen Kampfwert oder ihrer Sonderfunktion.
3. Zur Auflösung der Revolte werden nun alle Karten gleichzeitig aufgedeckt. Außerdem werden für jede Abstimmungskarte „Schwert“ 2 Volkskarten aufgedeckt. Dann wird für jede Seite der Revolte die Summe der entsprechenden Kampfpunkte (KP) ermittelt.

Jeder hat 2 Abstimmungskarten – das Schwert steht für die Seite der Revolte, die Krone steht für die Seite der Königstreuen.



Für jede Abstimmungskarte „Schwert“ werden 2 Volkskarten aufgedeckt.



Für jede Abstimmungskarte „Krone“ werden 2 Kampfpunkte addiert.



Jeder Spieler – egal, ob Hauptakteur oder nicht – darf beliebig viele seiner Handkarten unter seine Abstimmungskarte legen, um damit das Ergebnis der Revolte zu beeinflussen.



Aber bedenken Sie: Alle gespielten Handkarten werden nach der Revolte abgeworfen!  
(Einzige Ausnahme – bei einem „Waffenstillstand“ werden die Karten zurück auf die Hand genommen.)



Bei einer Revolte zählen alle offenen Volkskarten „Schwert“ je 1 KP für den Anführer der Revolte.

Für den König:  
jede Abstimmungskarte „Krone“ .....2 KP  
jede ausgespielte Handkarte je .....1 -4 KP  
ggfs. Wirkung der Karte „Hinterhalt“

Für den Anführer der Revolte:  
jede offene Volkskarte „Schwert“ .....1 KP  
jede ausgespielte Handkarte je .....1 -4 KP  
ggf. Wirkung der Karte „Hinterhalt“

Die Revolte gewinnt die Seite mit insgesamt mehr Kampfpunkten, bei Gleichstand gewinnt die Seite des Königs.

#### 4. Die Folgen der Revolte

- Sieg des Königs

Der König erhält 2 Siegpunkte (SP) für jede seiner Kathedrale. Jeder seiner Mitstreiter erhält 1 SP für jede eigene Kathedrale.

Die Hälfte (aufgerundet) der offenen Volkskarten mit dem Schwert bleiben liegen. Alle anderen

Volkskarten werden gemischt und bilden einen neuen verdeckten Stapel.

- Sieg des Anführers der Revolte

Der Anführer erhält sofort das königliche Siegel. Dann bekommt er für jede eigene Burg 1 SP und für jede eigene Kathedrale 2 SP. Jeder seiner Mitstreiter erhält 1 SP für jede eigene Kathedrale.

**Der neue König muss nun den Mitspielern die Summe seiner Siegpunkte mitteilen.** Übertrifft sie einen bestimmten Wert wird das Spielende eingeleitet. (Siehe rechts und bei „Spielende“)

Alle Volkskarten werden zu einem neuen verdeckten Stapel gemischt und die oberste Karte aufgedeckt.

Nach der Abrechnung und der Auszahlung der Siegpunkte werden alle eingesetzten Handkarten auf den Ablagestapel gelegt.

## Das Spielende und Abrechnung

Erreichen oder übertreffen die Siegpunkte eines neuen Königs einen bestimmten Wert, wird das Spielende eingeleitet. Dieser Wert ist abhängig von der Spielerzahl:

bei 2 Spielern .....10 Siegpunkte  
bei 3 Spielern .....15 Siegpunkte  
bei 4 Spielern . ....20 Siegpunkte  
bei 5 Spielern .....25 Siegpunkte

Alle Spielkarten aus dem Ablagestapel und dem verdeckten Stapel werden dann neu gemischt. Die Spieler behalten dabei ihre Handkarten. Unter die letzten 20 Karten des Stapels wird die Karte „Spielende“ eingemischt. Das Spiel wird wieder fortgesetzt.

Sobald die Karte „Spielende“ gezogen wird, **endet das Spiel sofort** und es kommt zu einer letzten Wertung:

- Jeder Spieler erhält für jedes eigene Bauwerk (Burg, kleine Stadt, grosse Stadt, Kathedrale) 1 SP.
- Der oder die Spieler mit dem größten zusammenhängenden Gebiet (Anzahl der Felder) erhalten 5 SP.
- Der oder die Spieler mit dem zweitgrößten zusammenhängenden Gebiet erhalten 2 SP.

Ein Spieler kann sowohl für das größte als auch (mit einem anderen Gebiet) für das zweitgrößte Gebiet punkten.

- Der bei Spielschluss amtierende König erhält 5 SP.

Der Spieler mit meisten Siegpunkten hat gewonnen.

## Sonderfälle und Variante

### Ausnahmefall zum Spielende

Sind alle „Ebenen“- und „Wald“-Felder des gesamten Spielplans mit einem Wappen belegt, endet das Spiel sofort mit dem Besetzen des letzten entsprechenden Feldes.

### Ein Spieler hat keine Felder mehr

Wer kein einziges Gebiet mehr besitzt, darf sein Wappen auf zwei beliebigen freien Spielplanfeldern platzieren und anschließend seinen normalen Spielzug durchführen.

### Sonderregel für das Spiel mit 2 Spielern

Bei einer Revolte werden 3 Volkskarten zusätzlich aufgedeckt.

### Variante für ein etwas konkurrenzbetonteres Spiel

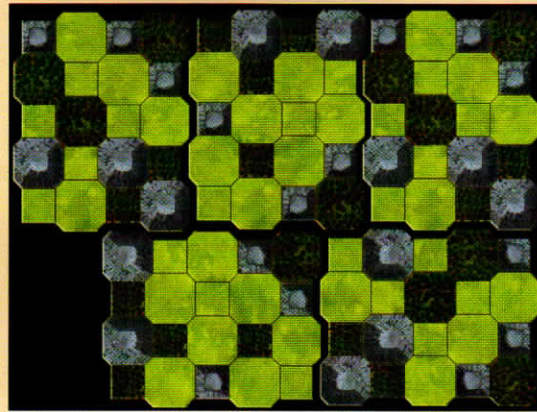
Es wird – bei 4 und 5 Spielern – mit einem Spielplanteil weniger gespielt.

## Spielvorbereitungen

### • Aufbau Spielplan

Jeder Spieler nimmt sich ein Spielplanteil.

Die Teile werden beliebig aneinander gelegt und bilden dann einen großen Spielplan (Wir empfehlen, die Teile möglichst kompakt zu arrangieren). Überschneidungen sind nicht erlaubt. Bitte achten Sie darauf, dass die Verzahnungen gut ineinandergreifen, so dass sie sich schließlich berühren. Die Kanten gelten als Spielfeldbegrenzung.



Der Spielplan wird aus so vielen Teilen zusammengesetzt, wie Spieler teilnehmen.

### • Karten und Siegpunkte vorbereiten

Der Stapel mit den Volkskarten wird gemischt und verdeckt bereit gelegt.

Die Münzen – sie stellen die Siegpunkte dar – werden ebenfalls gut erreichbar bereit gelegt.

Von den Spielkarten wird die Karte „Spielende“ aussortiert und zunächst beiseite gelegt (sie kommt später ins Spiel). Die restlichen 65 Spielkarten werden gemischt.

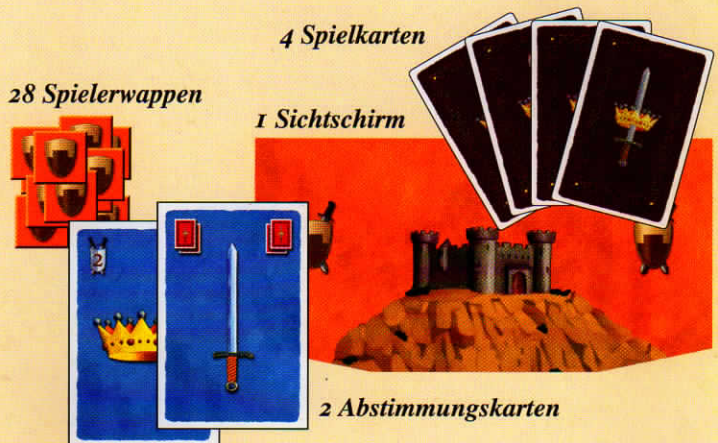


### • Die Spieler erhalten ihr Material

An jeden Spieler werden 4 Spielkarten ausgeteilt, die diese verdeckt auf die Hand nehmen. Sollten Ereigniskarten (rot) dabei sein, werden diese wieder untergemischt, und man erhält dafür neue Karten als Ersatz.

Jeder Spieler erhält außerdem:

- die Wappen der Farbe seiner Wahl
- den dazu farblich passenden Sichtschirm
- 2 Abstimmungskarten („Schwert“ und „Krone“)



### • Startpositionen werden festgelegt

Ein Startspieler wird bestimmt. Er setzt einen seiner Wappensteine auf ein beliebiges Feld. Reihum im Uhrzeigersinn platzieren nun alle anderen Spieler ebenfalls einen ihrer Wappensteine auf ein beliebiges Gebiet.

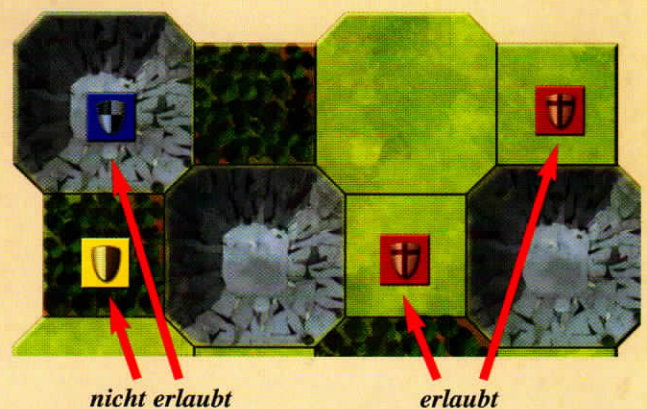
Dabei gilt folgendes: Wappensteine dürfen beim Startaufbau nur auf Felder gelegt werden, die NICHT an Felder mit bereits gelegten Wappen (eigene oder fremde) angrenzen.

Als angrenzend gelten Felder, die eine gemeinsame Kante/Grenze haben.

Nachdem alle Ihren ersten Wappenstein gelegt haben, wird dieser Vorgang einmal wiederholt.

Alle Spieler besitzen somit bei Spielbeginn bereits zwei Felder.

Mehrere eigene **benachbarte** Felder bilden ein Gebiet.



Autor: Klaus-Jürgen Wrede  
 Grafik: Christof Tisch, Jörg Asselborn  
 Realisation: Bernd Dietrich



© Copyright 2002 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany

## Spielkarten

Man kann die Karten auf dreierlei Arten verwenden  
(Ausnahme: die Anführer-Karten nur auf zwei Arten):



1. bei einer Revolte und bei einem Angriff auf gegnerische Felder, hierbei zählt der Wert (1-4) auf den Schilden.
  2. um freie Felder zu besetzen (pro schwarzem Schild 1 Feld).
  3. als besondere Kartenaktion (die Wirkung ist auf der Karte angegeben).
- Die Kosten dieser Aktion (Aktionspunkte) stehen links am Rand.

## Ereigniskarten

Beim Aufdecken einer Ereigniskarte, hat man keine Wahl. Der Text wird vorgelesen und sofort ausgeführt. Die Ereigniskarte kommt auf den Ablagestapel. Der Spieler, der die Karte gezogen hat, darf sich eine neue Karte ziehen.



**WICHTIG:**

**DIE EREIGNIS-KARTEN HABEN IHRE WIRKUNG ERST, WENN ES EINEN KÖNIG GIBT.**

**VORHER WERDEN SIE WIRKUNGSLOS ABGELEGT.**



**Städtewertung**  
Alle Spieler, außer dem amtierenden König, erhalten für jede eigene Stadt (egal, ob groß oder klein) 1 Siegpunkt.

2x vorhanden



**Unruhen**  
Es werden 2 Volkskarten aufgedeckt („Schwerter“ bleiben liegen).

5x vorhanden.



**Spielende**  
Wird diese Karte gezogen, ist Spiel sofort beendet. Der Spieler darf seinen Zug nicht zu Ende führen. Es kommt zur Endabrechnung.

1x vorhanden



**Anführer (3 KP)**  
Eine kampfkraftige Karte, die bei Revolten und Angriffen auf gegnerische Felder eingesetzt werden kann.

5x vorhanden



**Anführer (4 KP)**  
Eine kampfkraftige Karte, die bei Revolten und Angriffen auf gegnerische Felder eingesetzt werden kann.

3x vorhanden.



**Aufwiegeln**  
Für 1 AP werden 3 Volkskarten aufgedeckt („Schwerter“ bleiben liegen.) Eine Karte, die eine Revolte gut vorbereiten kann.

3x vorhanden



**Burg bauen**  
Für 2 AP darf man eine Burg auf ein eigenes Berg-Feld bauen.

15x vorhanden



**Kathedrale bauen**  
Für 2 AP darf man eine Kathedrale in einer eigenen großen Stadt bauen.

10x vorhanden



**Stadt bauen**  
Für 2 AP darf man eine kleine oder eine große Stadt auf 1 bzw. 2 eigenen Ebenen-Feldern bauen. (Städte können nicht zusammengefügt oder ausgebaut werden!)

15x vorhanden



**Hinterhalt**  
Sie neutralisiert bei einer Revolte oder einem Angriff auf das eigene Gebiet die gegnerische Karte mit dem höchsten Kampfwert.  
-REAKTIV-

2x vorhanden.



**Waffenstillstand**  
Bricht den aktuellen Angriff oder die Revolte ab. Alle gespielten Karten (außer dieser) kommen zurück auf die Hand.  
-REAKTIV-

2x vorhanden.



**Papstbesuch**  
Für 1 AP wird die Karte offen ausgelegt und schützt einen für 1 Runde vor allen Angriffen und Revolten. (Sehr effektiv – hält aber leider nur 1 Runde)

3x vorhanden.