

KURZSPIELREGEL

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält **1 große Spielfigur**, die er in sein Startgebiet stellt, **18 Höflinge** derselben Farbe (2 in Startgebiet, 1 auf Pfeil der Bonusstimmen-Tabelle, 15 in Vorrat) sowie **20 Einflusskarten** (12-mal x1, 7-mal x2, 1-mal x3).

SPIELVERLAUF

Wer an der Reihe ist, hat **4 Zugmöglichkeiten**:

1. Versetzen der Spielfigur in ein leeres Nachbargebiet; 2. in ein eigenes; 3. in ein fremdes; 4. stehen bleiben.

Wer stehen bleibt oder in ein leeres oder eigenes Gebiet zieht, kann anschließend **einen Höfling kostenlos platzieren und weitere nachwürfeln** (Höchstgrenze beachten: nie mehr Höflinge als Zahl in Wappen).

Nachwürfeln heißt: Eine Einflusskarte abgeben (möglichst x1-Karte); einmal würfeln: bei 3-6 einen Höfling platzieren; bei 1-2 keinen Höfling.

Man kann auch leere oder eigene **Gebiete durchqueren**; muss aber ebenfalls nachwürfeln, um weiterzukommen.

Wer in ein fremdes Gebiet zieht, löst eine **diplomatische Auseinandersetzung** aus. Hieran nehmen **immer alle Spieler** teil. Jeder Spieler muss **mind. 1 und max. 5 Karten** auswählen und entsprechend würfeln. Zu Würfelsumme noch **+ 2 Punkte pro Spielfigur/Höfling** in umstrittenen Gebiet addieren. Höchste Gesamtsumme gewinnt. Sieger platziert eigene Höflinge, gibt fremde zurück und verbannt fremde Spielfiguren.

Ein Spieler ohne Einflusskarten löst **Königswahl** aus.

Spieler zählen ihre Stimmen. Genügen sie nicht zum Spielsieg - **bei 3 Spielern 19, bei 4/5 Spielern 20 Stimmen** -, werden **Bonusstimmen** verteilt. Der Spieler mit den meisten Gebietsstimmen erhält die meisten Bonusstimmen usw.

Jeder Spieler erhält wieder **15 Einflusskarten**. Spiel wird fortgesetzt; wieder ein Spieler ohne Einflusskarten, erneut Königswahl usw.

SPIELEND

Es gewinnt, wer bei einer Königswahl die nötige Stimmenzahl (Gebietsstimmen + aktuelle Bonusstimmen) zusammenbekommt.



England, kurz vor Ende des ersten Jahrtausends nach Christus. Ein Land im Umbruch, ein Reich ohne Herrscher.

Doch schon stehen einige machthungrige Männer des Großadels bereit, sich zum neuen König wählen zu lassen. Aber dazu müssen sie zunächst einmal genügend Grafschaften als Stimmgeber hinter sich bringen, denn nur wer wenigstens die Hälfte aller Stimmen auf sich vereinen kann, wird die Königswahl gewinnen.

Die Spieler schlüpfen in die Rolle dieser Königsanwärter und versuchen mit Hilfe ihrer Höflinge, möglichst viele der Grafschaften unter ihren Einfluss zu bekommen und zu halten.

Dass es hierbei immer wieder zu diplomatischen Auseinandersetzungen unter den Adligen kommt, liegt auf der Hand. Doch wer wird sie gewinnen? Wer hat die besseren Karten, wer macht den größeren Einfluss geltend?

Je mehr Karten die Spieler einsetzen, desto größer ist ihre Chance, eine diplomatische Auseinandersetzung zu gewinnen. Doch die eingesetzten Karten sind verloren - und wer keine Karten mehr hat, löst nicht nur eine Königswahl aus, sondern büßt auch einige seiner Stimmen ein, was ihn den Sieg kosten kann.

Genügen keinem Spieler die Stimmen zur erfolgreichen Königswahl, wird das Spiel - nach dem Verteilen von neuen Karten - fortgesetzt. Doch schon bald wird wieder eine Wahl ausgelöst. Reichen die Stimmen diesmal zum Sieg?

Es gewinnt, wer schließlich bei einer Königswahl die Mehrheit aller Stimmen auf sich vereinen kann.

Lang lebe der König!

Diese Spielregel wurde gemäß der Rechtschreibreform verfasst.

DAS ENDE

Das Spiel endet, wenn bei einer Königswahl - *und nur dann!* - ein Spieler mit seinen aktuellen Gebietsstimmen und Bonusstimmen die erforderliche Stimmenzahl zusammenbekommt. Dieser Spieler ist Sieger.

Sollte dies mehreren Spielern gelingen, gewinnt von diesen derjenige, der mehr Gebietsstimmen vorweisen kann. Alle weiteren Plätze lassen sich ebenfalls aus der aktuellen Summe von Gebiets- und Bonusstimmen ermitteln.

Das Spiel kann beginnen! Lang lebe der König!



Autor und Verlag bedanken sich bei den zahlreichen Testspielern für ihre großartige Unterstützung.

Haben Sie Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel?
Wir stehen Ihnen jederzeit zur Verfügung.
Schreiben Sie uns oder rufen Sie an.

F. X. Schmid GmbH & Co. KG
Produktentwicklung
Bachstraße 17
83209 Prien / Chiemsee
(0 80 51) 69 08 31

Spielidee: Günter Burkhardt Gestaltung: Franz Vohwinkel
Redaktion, Art Direction und Herstellung: Stefan Brück

Sieger ist, wer 20 (bzw. 19) oder mehr Stimmen (Gebiets- und Bonusstimmen zusammen) erhält

©1997 F.X.Schmid
D-83209 Prien



No. 71265.8

Bei Gleichstand erhält Spieler mit mehr Einflusskarten den Vorzug

Neue Einflusskarten werden verteilt:
max. 15 pro Spieler

Wieder ein Spieler ohne Einflusskarten:
2. Königswahl usw.

Neue Bonusstimmen werden immer entsprechend der Gebietsstimmen (ohne alte Bonusstimmen) verteilt

Erneut 15 Einflusskarten pro Spieler usw.

Herrscht zwischen Spielern **Gleichstand bei Gebietsstimmen**, erhält von diesen Spielern derjenige die höhere Bonusstimmen-Anzahl, der noch **mehr Einflusskarten** besitzt.

Da die Spieler nun nur noch wenige oder gar keine Einflusskarten mehr besitzen, werden alle Karten des Ablagestapels gut gemischt und reihum - einzeln und verdeckt - an die Spieler verteilt, die sie zu ihren restlichen dazunehmen. Allerdings werden **höchstens 15 Karten** an jeden Spieler verteilt. Eventuell übrig bleibende Karten werden - verdeckt - wieder auf den Ablagestapel zurückgelegt.

Nach dem Kartenverteilen setzt sich das Spiel mit dem nächsten Spieler fort. Es wird so lange weitergespielt, bis wieder ein oder mehrere Spieler keine Einflusskarten mehr haben; erneut kommt es zu einer Königswahl:

Die zweite Königswahl und alle weiteren verlaufen in derselben Weise wie die erste - so lange, bis ein Spieler die zum Sieg notwendigen Stimmen zusammen hat.

Jeder Spieler zählt **zunächst seine Gebietsstimmen**, subtrahiert hiervon ein Drittel, falls er keine Einflusskarten mehr hat, und addiert dann seine **momentanen Bonusstimmen**, die sein Höfling auf der Bonusstimmen-Tabelle anzeigt. Kommt auf diese Weise kein Spieler auf die zum Sieg nötige Stimmenzahl, wird wie bei der ersten Königswahl verfahren: Derjenige, der die meisten Gebietsstimmen - *ohne seine bisherigen Bonusstimmen!* - vorweisen kann, erhält wie gehabt die höchste Anzahl Bonusstimmen zu seinen bisherigen dazu, indem er seinen Höfling auf der Tabelle entsprechend nach oben versetzt, dann erhält der mit den zweitmeisten Gebietsstimmen die nächst tiefere Bonusstimmen-Anzahl usw.

Zur Bestimmung der neuen Bonusstimmen werden also nicht die bisherigen zu den Gebietsstimmen dazugezählt, sondern immer nur die Gebietsstimmen allein bewertet.

Anschließend werden wieder höchstens 15 Einflusskarten vom gut gemischten Ablagestapel an jeden Spieler verteilt, und das Spiel wird fortgesetzt usw.

DIE AUSSTATTUNG

- **1 Spielplan**, der die englische Insel zeigt. Sie ist in 13 Gebiete unterteilt (gelb-orange Grenzen), die sich wiederum aus mehreren Grafschaften zusammensetzen (*die aber für das Spiel keine weitere Bedeutung haben, sondern lediglich den historischen Hintergrund liefern*). Jedes Gebiet zeigt eine Hauptstadt mit Namen sowie ein Wappen mit einer Zahl von 2-4. Diese Zahl gibt die Anzahl Stimmen wieder, die das Gebiet bei einer Königswahl beisteuert. Insgesamt gibt es 39 Stimmen - somit sind mindestens 20 Stimmen für den Spielsieg notwendig.

***Achtung!** Bei 3 Spielern spielt die Insel Man nicht mit, d.h. man kann mit seiner Spielfigur weder darauf noch darüber hinweg ziehen. Dadurch vermindert sich die gesamte Stimmenanzahl auf 37 - und somit reichen bei 3 Spielern schon 19 Stimmen zum Spielsieg aus.*

- **5 große Spielfiguren**, die jene machthungrigen Adligen darstellen, die gerne zum König gewählt würden.
- **90 kleine Spielfiguren** (je 18 pro Farbe), die die Gefolgsleute, Angehörige und Höflinge der einzelnen Adligen symbolisieren. Sie werden im Folgenden Höflinge genannt.
- **100 Spielkarten** mit den Werten x1, x2 und x3. Diese Karten (= *Einflusskarten*) symbolisieren den Einfluss, den die Spieler bei diplomatischen Auseinandersetzungen ausüben. Je nach Karte steigert er sich von einfachen Abkommen (*Pergament*) über das Hinzunehmen von finanziellen Mitteln (*Geldbeutel*) bis hin zum Androhen von Schlimmeren (*Dolch*).
- **12 Startkarten**, die auf der Vorderseite die Gebiete zeigen, in denen die Spieler das Spiel beginnen.
- **2 gelbe Spielfiguren**, die als Anzeigesteine (= *Marker*) dienen und auf der Banderole (0-9, 10-60) unten rechts auf dem Spielplan platziert werden.
- **5 Holzwürfel** mit Augen von 1-6. Mittels dieser Würfel werden die diplomatischen Auseinandersetzungen ausgetragen.

Spielmaterial:

1 Spielplan
5 große Spielfiguren
90 kleine Spielfiguren
100 Spielkarten
12 Startkarten
2 gelbe Marker
5 Würfel

Bei 3 Spielern wird ohne die Insel Man gespielt; es genügen 19 Stimmen zum Sieg



Spielplan ausbreiten,
Marker platzieren

Startgebiet der Spieler
bestimmen



Jeder Spieler erhält:

- 1 große Spielfigur, die
im Startgebiet aufge-
stellt wird

- 18 Höflinge:
2 ins Startgebiet,
1 auf die Bonus-
stimmen-Tabelle,
15 in Vorrat

- 20 Einflusskarten:



DIE VORBEREITUNG

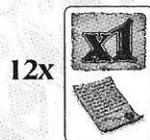
- **Der Spielplan** wird in der Tischmitte ausgebreitet. **Die zwei gelben Marker** werden auf der unteren Banderole, **die fünf Würfel** neben dem Plan platziert.
- **Die Startkarten** werden entsprechend der Spielerzahl ausgewählt, gemischt und an jeden Spieler eine verteilt. *Bei 3 Spielern werden die 3 Karten mit dem grünen 3er-Wappen auf der Rückseite, bei 4 entsprechend die vier 4er-Wappen und bei 5 Spielern die fünf 5er-Wappen verteilt.*

• **Jeder Spieler erhält:**

- **1 große Spielfigur** in der Farbe seiner Wahl, die er in dem Gebiet platziert, das seine Startkarte angibt.
- **18 Höflinge** derselben Farbe. Zwei davon stellt er neben die Spielfigur in sein Startgebiet. Einen weiteren platziert er auf dem ersten Feld (= Pfeil) der Bonusstimmen-Tabelle (1-15) in der rechten oberen Spielplanecke. Die restlichen fünfzehn stellt er vor sich auf dem Tisch bereit (= Vorrat).

Zwecks der besseren Übersichtlichkeit sollten die Höflinge in einem Gebiet immer dicht nebeneinander aufgestellt werden. Zudem sollte eine solche Gruppe in der Nähe des Wappens platziert werden, so dass man stets auf den ersten Blick erkennen kann, welcher Spieler welche Gebiete unter seinem Einfluss hat.

- **20 Einflusskarten** folgender Stückelung:



Die Einflusskarten sollten während des weiteren Spielverlaufs vor den anderen Spielern möglichst geheim gehalten werden.

Spielen weniger als 5 Spieler, werden die restlichen Einflusskarten und Spielfiguren/Höflinge sowie alle Startkarten zurück in die Schachtel gelegt; sie werden für den Rest des Spiels nicht mehr benötigt.

DIE KÖNIGSWAHL

Hat irgendein Spieler nach seinem oder dem Zug eines Mitspielers **keine einzige Einflusskarte mehr** (sei es durch eine Auseinandersetzung und/oder nachwürfeln), so muss er dies umgehend mitteilen. Das Spiel wird unterbrochen und **es kommt zur ersten Königswahl:**

Jeder Spieler zählt alle Stimmen der Gebiete zusammen (= Gebietsstimmen), in denen er Höflinge und/oder seine Spielfigur platziert hat, d.h. er addiert einfach alle Zahlen in den Wappen der von ihm beeinflussten Gebiete.

Achtung! Der oder die Spieler, die keine Karten mehr haben, müssen - zur Strafe für ihren übermäßigen Gebrauch von Einfluss - **ein Drittel ihrer Gebietsstimmen abziehen** (abgerundet).

Beispiel: Spieler C hat keine Einflusskarten mehr und löst damit eine Königswahl aus. Er zählt die Stimmen aller Gebiete zusammen, in denen er durch seine Höflinge Einfluss ausübt: Tateshale, Lincolia, Grentebrige und Lundonia = 14. Ein Drittel seiner Stimmen ($14:3 = 4,6$; abgerundet = 4) muss er abziehen, bleiben also noch 10 Stimmen (14-4) übrig.

Sollte ein Spieler nun die Mehrheit aller Stimmen zur Königswahl auf sich vereinen können, das sind

- **bei 3 Spielern 19 Stimmen,**
 - **bei 4 oder 5 Spielern 20 Stimmen,**
- endet damit das Spiel und der Sieger steht fest.

Andernfalls aber - und das wird so gut wie immer der Fall sein bei den ersten beiden und oft auch noch bei der dritten oder gar vierten Wahl - werden **Bonusstimmen** vergeben und anschließend wird das Spiel fortgesetzt.

Bei 4 Spielern beispielsweise erhält der Spieler, der **die meisten Gebietsstimmen** vorweisen kann, 4 Bonusstimmen, d.h. er rückt seinen Höfling auf der Bonusstimmen-Tabelle 4 Felder nach oben.

Der Spieler mit den zweitmeisten Gebietsstimmen erhält 3 Bonusstimmen, der nächste 2 und der letzte 1.

Bei 3 Spielern werden entsprechend 3/2/1 Bonusstimmen verteilt, bei 5 Spielern 5/4/3/2/1.

Königswahl

Tritt ein, wenn ein Spieler keine Einflusskarten mehr hat

Alle eigenen Gebietsstimmen werden addiert

Spieler ohne Einflusskarten verliert $\frac{1}{3}$ seiner Stimmen

Zur erfolgreichen Königswahl nötig:
3 Spieler: 19 Stimmen
4/5 Spieler: 20 Stimmen

Bonusstimmen:
Spieler mit den meisten Gebietsstimmen gewinnt höchste Bonusstimmenanzahl usw.

3 Spieler: 3/2/1
4 Spieler: 4/3/2/1
5 Spieler: 5/4/3/2/1

Höchste Gesamtsumme gewinnt.

Gewinner platziert Höflinge (1 kostenlos, weitere durch nachwürfeln)

Wenn Verteidiger gewinnt, verbannt er fremde Spielfigur

Wenn Eindringling gewinnt, verbannt er fremde Spielfigur und gibt Höflinge zurück

Anderer Spieler verfährt genauso

Alle eingesetzten Karten werden abgelegt

Pro gewürfelter Eins eine Karte zurück, wenn mehr als eine Karte eingesetzt wurde

Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme an Einflusspunkten hat den größten Einfluss ausgeübt und die diplomatische Auseinandersetzung gewonnen.

Er darf in dem umstrittenen Gebiet umgehend einen Höfling kostenlos platzieren und eventuell zusätzliche nachwürfeln (Höchstgrenze beachten!).

Ist es der Verteidiger, versetzt er zudem die fremde Spielfigur in ein Gebiet, in der Höflinge dieses Spielers stehen (= *verbannen*). Seine eigene Spielfigur versetzt er nicht.

Ist es der Eindringling, gibt er die gegnerischen Höflinge in diesem Gebiet seinem Besitzer zurück (in dessen Vorrat) und verbannt dessen Spielfigur, falls sie sich auch in diesem Gebiet befindet, in ein anderes Gebiet dieses Spielers.

Ist es ein anderer Spieler, verfährt dieser genauso: gegnerische Höflinge zurückgeben und gegnerische Spielfigur/en verbannen.

Auch dieser Spieler darf seine Spielfigur nicht in dieses Gebiet versetzen!

In einem Gebiet können sich am Ende eines Zuges immer nur Höflinge und/oder die Spielfigur eines einzigen Spielers befinden, niemals die von mehreren Spielern.

Alle eingesetzten Karten aller Spieler werden auf den Ablagestapel gelegt.

Es sei denn, ein Spieler hat Einsen gewürfelt. **Für jede 1** darf er wieder eine der eingesetzten Karten zurücknehmen. Dabei muss er allerdings „unten“ anfangen, d.h. er muss zunächst die x1-Karten nehmen, bevor er x2- oder gar x3-Karten nehmen kann, gleichgültig, auf welchen Karten er Einsen platziert hatte. Diese Regel können nur Spieler in Anspruch nehmen, die **mindestens zwei Karten** eingesetzt haben.

Beispiel: Ein Spieler setzte zweimal x1, zweimal x2 und einmal x3 ein. Er würfelte 1-1-3-4-6. Für die beiden Einsen darf er nun die beiden x1-Karten wieder auf die Hand nehmen. Hätte er drei Einsen gewürfelt, hätte er auch eine x2-Karte aufnehmen können.

Der Zug ist nun beendet und der nächste Spieler (der linke Nachbar vom Eindringling) ist an der Reihe.

DER VERLAUF

Es beginnt bei 3 Spielern der Spieler in Rouecestre, bei 4 derjenige in Tateshale und bei 5 der Spieler in Stadford (♠ auf Startkarte).

Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

Wer an der Reihe ist, versetzt normalerweise seine Spielfigur in ein Nachbargebiet. Nun gibt es drei Möglichkeiten:

- A) Das Nachbargebiet ist vollkommen leer.
- B) Es befinden sich eigene Höflinge darin.
- C) Es befinden sich gegnerische Höflinge darin.

Je nach Lage hat ein Gebiet zwischen zwei (alle 2er-Gebiete) und sechs (alle 4er-Gebiete) Nachbargebiete. Wigemor beispielsweise hat Man (gestrichelte Linie), Loncastre, Tateshale, Stadford, Oxeneford und Lideforde (gestrichelte Linie) als Nachbarn. Sarisberie dagegen nur Oxeneford und Lideforde.

→ A) Zieht ein Spieler in ein leeres Gebiet...

...kann er umgehend einen seiner Höflinge aus seinem Vorrat in dieses Gebiet stellen - und wenn er möchte, weitere „nachwürfeln“.

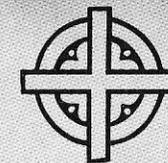
Um einen Höfling nachwürfeln zu können, muss der Spieler eine seiner Einflusskarten (möglichst eine x1-Karte) auf der Ablagefläche in der linken, oberen Spielplanecke ablegen. Dadurch erhält er das Recht, mit einem Würfel zu würfeln. Gelingt ihm dabei eine 3 - 6, darf er einen Höfling platzieren, bei einer 1 oder 2 nicht. Die Einflusskarte ist in jedem Fall verbraucht.

Ein Spieler hat beliebig viele Würfelversuche (*muss aber natürlich für jeden Wurf eine weitere Karte abgeben*), bis er entweder die Höchstzahl an Höflingen platzieren konnte oder vorher aufgibt.

Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

In einem Gebiet dürfen sich maximal so viele Höflinge befinden, dass ihre Anzahl nicht die Zahl im Wappen überschreitet (die Spielfigur wird dabei nicht mitgezählt).

In Tateshale können also beispielsweise höchstens 4 Höflinge, in Sedberouie höchstens 2 Höflinge stehen, unabhängig von der Spielfigur.



Figur versetzen in:

- A) leeres Gebiet
- B) eigenes Gebiet
- C) fremdes Gebiet

Gebiete haben zwischen 2 und 6 Nachbargebiete

A) Leeres Gebiet:

1 Höfling „kostenlos“; weitere Höflinge nachwürfeln:
Einflusskarte abgeben, 3-6 würfeln

Nie mehr Höflinge in einem Gebiet als Zahl im Wappen



B) Eigenes Gebiet:

Ebenfalls 1 Höfling kostenlos, weitere nachwürfeln

Spielfigur kann auch stehen bleiben:

Ebenfalls 1 Höfling kostenlos, weitere nachwürfeln

Durch leere oder eigene Gebiete kann hindurchgezogen werden.

Ebenfalls nachwürfeln

→B) ZIEHT EIN SPIELER IN EIN EIGENES GEBIET...

...also in ein Gebiet, in dem sich bereits mindestens ein Höfling von ihm befindet, kann er auf dieselbe Weise verfahren, wie gerade unter → A) beschrieben: Er platziert einen seiner Höflinge „kostenlos“ und kann weitere durch nachwürfeln hinzufügen. Auch hier ist - wie immer und überall - die Höchstgrenze an Höflingen zu beachten.

Wer möchte, kann auch gänzlich **auf das Versetzen seiner Spielfigur verzichten**. In diesem Fall darf der Spieler in dem Gebiet, in dem seine Spielfigur stehen geblieben ist, einen Höfling kostenlos und weitere durch nachwürfeln platzieren, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt.

Statt in einem leeren oder eigenen Gebiet Höflinge zu platzieren, kann ein Spieler auch **durch ein solches Gebiet hindurch in ein anderes benachbartes Gebiet ziehen**. In diesem Fall darf er aber in dem durchquerten Gebiet keinen einzigen Höfling platzieren - weder kostenlos noch durch nachwürfeln.

Das Platzieren von Höflingen beendet also immer den Zug eines Spielers.

Um in ein weiteres Gebiet ziehen zu können, muss ein Spieler ebenfalls nachwürfeln. Gelingt der Wurf nicht (1 oder 2), kann er entweder aufhören (*sein Zug endet damit; er darf nun auch keine Höflinge mehr platzieren!*) oder es erneut versuchen, indem er eine weitere Einflusskarte abgibt, würfelt usw. Gelingt es, zieht er seine Spielfigur in das nächste Gebiet. Hier tritt nun wieder Möglichkeit → A), → B) oder → C) in Kraft. Auf diese Weise kann ein Spieler also seine Figur auch mehrere Gebiete weit bewegen, zumindest so lange, wie er leere bzw. eigene Gebiete durchquert und beim Nachwürfeln erfolgreich ist.

→ C) ZIEHT EIN SPIELER IN EIN FREMDES GEBIET...

C) Fremdes Gebiet:

Es kommt zu einer diplomatischen Auseinandersetzung

...d.h. es befindet sich hier mindestens ein fremder Höfling oder eine fremde Spielfigur, kommt es unweigerlich zu einer **diplomatischen Auseinandersetzung**.

Achtung! Verfügt ein Spieler nur über ein einziges Gebiet, darf dort nicht hineingezogen werden!

DIPLOMATISCHE AUSEINANDERSETZUNGEN

An einer diplomatischen Auseinandersetzung nehmen **immer alle Spieler** teil, also nicht nur der Eindringling und der, der bereits in dem Gebiet sitzt (= *Verteidiger*).

Jeder Spieler muss **mindestens 1 und höchstens 5** beliebige seiner Einflusskarten - verdeckt für seine Mitspieler! - in eine Hand nehmen und diese auf den Tisch legen. Haben dies alle getan, werden die eingesetzten Karten aufgedeckt und ausgeführt.

Der Eindringling beginnt und würfelt mit so vielen Würfeln, wie er Karten eingesetzt hat. Anschließend platziert er auf jeder Karte einen Würfel und errechnet die gesamte Punktzahl.

Die Würfelaugen auf einer blauen x1-Karte zählen einfach, auf einer violetten x2-Karte zweifach und auf einer roten x3-Karte dreifach. *Alles eine Frage des größeren Einflusses!* Zu diesem Würfelergebnis addiert er nun noch **2 Punkte für seine Spielfigur**, die ja in dem umstrittenen Gebiet steht. Mittels der beiden gelben Marker markiert er seine Gesamtsumme an Einflusspunkten auf der Zählleiste.

Auf die gleiche Weise ermitteln nun reihum auch alle anderen Spieler ihre Einflusspunkte, wobei der Verteidiger des umstrittenen Gebietes zu seinem Würfelergebnis noch **je 2 Punkte für jeden Höfling in diesem Gebiet** hinzuzählt - und ebenfalls 2 Punkte für seine Spielfigur, falls sich diese auch dort befindet.

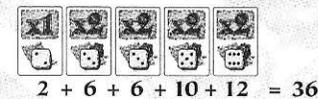
Jeder Spieler, der dabei mehr Einflusspunkte als ein Vorgänger erzielt, versetzt entsprechend die beiden Marker.

Spieler A: Ist Eindringling und addiert für seine Spielfigur in dem Gebiet noch 2 Punkte.

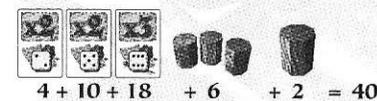
Auf der Zählleiste kann er eine Gesamtpunktzahl von 39 markieren.



Spieler B: Kann nur mit seinen Karten Einfluss ausüben: 36 Punkte. Zu wenig!



Spieler C: Ist Verteidiger und addiert noch 8 Punkte für seine 3 Höflinge und 1 Spielfigur in diesem Gebiet: insgesamt 40 Punkte. Sieger!



Diplomatische Auseinandersetzungen:

Es sind immer alle Spieler beteiligt

Mindestens 1, höchstens 5 Karten

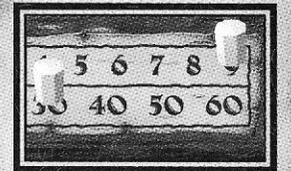
Pro Karte ein Würfel

= Würfelwurf mal 1

= Würfelwurf mal 2

= Würfelwurf mal 3

+ 2 Punkte für Spielfigur
+ 2 Punkte pro Höfling in diesem Gebiet



Einflusspunkte mit Marker auf Zählleiste markieren

Gebietsstimmen vor und nach Abzug des Drittels:

2 = 2 8 = 6 14 = 10
3 = 2 9 = 6 15 = 10
4 = 3 10 = 7 16 = 11
5 = 4 11 = 8 17 = 12
6 = 4 12 = 8 18 = 12
7 = 5 13 = 9 19 = 13

Wenn auch bei Kartenanzahl Gleichstand, dann würfeln

Stimmenanzahl ist unabhängig von Höflingen in einem Gebiet

Immer gleich viele Karten verteilen

Nur bei Königswahl kann ein Spieler gewinnen

- **Zum Ermitteln der Bonusstimmen** - wie auch zum Ermitteln des Königs/Siegers - müssen die Spieler, die keine Einflusskarten mehr haben, bei einer Wahl immer **zuerst ein Drittel ihrer Gebietsstimmen abziehen**, erst danach wird die Reihenfolge ermittelt. Entsteht hierdurch ein Gleichstand (*Spieler A hat 12 Stimmen und muss 4 abziehen, Spieler B hat 11 und muss 3 abziehen, Spieler C hat 8*), entscheidet auch hier wie beschrieben die höhere Kartenanzahl dieser Spieler und keineswegs die ursprüngliche Höhe der Gebietsstimmen.
- Herrscht aber auch bei der Kartenanzahl **Gleichstand**, entscheidet das Glück. Alle betroffenen Spieler würfeln jeweils mit 5 Würfeln; die höchste Summe gewinnt.
- Diese Regelung gilt auch bei Spielende, falls mehrere Spieler über **gleich viele siebringende Stimmen** verfügen - und auch der Vergleich ihrer aktuellen Gebietsstimmen gleich ausfällt. In diesem Fall wird ebenfalls die Kartenanzahl der Spieler verglichen und, falls auch hier Gleichstand herrscht, anschließend gewürfelt.
- **Die Zahl der Höflinge** in einem Gebiet wirkt sich nicht auf die Höhe der Stimmen dieses Gebietes aus. *Ob null Höflinge und nur die Spielfigur oder bis zu 4 Höflinge in Oxeneford stehen, der betreffende Spieler erhält immer 4 Stimmen.* Lediglich ein völlig leeres Gebiet bringt für keinen Spieler Stimmen.
- **Reichen die Karten** beim Verteilen nach einer Königswahl **nicht**, um jedem Spieler 15 auszuteilen, werden eben weniger verteilt, aber gleich viele für jeden. Eventuell übrig bleibende Karten werden wieder zurück auf den Ablagestapel gelegt.
- Noch einmal zur Verdeutlichung: Ein Spieler kann **nur bei einer Königswahl** gewinnen, indem er dann die nötige Stimmenanzahl zusammenbekommt. Während des sonstigen Spielverlaufs nützen 20 oder mehr Stimmen nichts.



Lang lebe der König!

- DAS HEFT DER BESONDEREN REGELN -
Obwohl es sich bei „Lang lebe der König!“ um ein einfaches und leicht zu überblickendes Strategiespiel handelt, können immer wieder einmal besondere Spielsituationen Fragen aufwerfen, auf die Sie in diesem Heft Antwort finden. Es genügt, wenn Sie dann in diesem Heft nachschlagen.

ZIEHEN DER SPIELFIGUREN UND PLATZIEREN VON HÖFLINGEN

- Ein Spieler kann **nur mit seiner Spielfigur ziehen**. **Höflinge** auf dem Spielplan können weder in andere Gebiete versetzt noch zurück in den Vorrat genommen werden (außer sie werden bei einer Auseinandersetzung „rausgeworfen“).
- Nur durch leere oder eigene Gebiete kann hindurchgezogen werden; in einem fremden Gebiet endet der Zug einer Spielfigur grundsätzlich - **und es kommt immer zu einer Auseinandersetzung**, selbst wenn beide Hauptbeteiligten dies gar nicht wollen.

Nur Spielfigur versetzen, keine Höflinge

Immer Auseinandersetzung, wenn zwei Spieler zusammentreffen



Nichtstun ist erlaubt,
aber wenig sinnvoll

Kein Gebiet mehrmals
betreten

Nicht mit letzter
Einflusskarte in fremdes
Gebiet ziehen

x2-Karten verdoppeln
auch beim Nachwürfeln

Spieler ohne Höflinge
kann weiterhin in fremde
Gebiete eindringen

Nie mehr Höflinge als
Zahl im Wappen

Nie Höflinge mehrerer
Farben in einem Gebiet

- **Die gestrichelten Seefahrtslinien** deuten eine Nachbarschaft dieser Gebiete an. Selbstverständlich gelten sie in beide Richtungen.
- Ein Spieler darf auch „**gar nichts tun**“. D.h. er versetzt weder seine Figur noch platziert er einen Höfling. Aus spieltaktischen Gründen ist ein Eindringen in ein fremdes Gebiet aber meist sinnvoller, denn was hat man schon zu verlieren? Selbst wenn man bei der Auseinandersetzung den Kürzeren zieht, kann man höchstens wieder in ein eigenes Gebiet verbannt werden. Andererseits aber hat man vielleicht anderen Spielern viele Karten „aus der Reserve gelockt“ - und selbst nur eine x1-Karte eingesetzt.
- Ein Spieler darf in einem Spielzug ein Gebiet **nicht mehr als einmal** betreten.
- Ein Spieler darf nicht in ein fremdes Gebiet ziehen, wenn er dafür **seine letzte Einflusskarte** einsetzen müsste, d.h. man muss grundsätzlich mindestens eine Karte haben, wenn man in eine Auseinandersetzung eintritt.
- **Beim Nachwürfeln** sollten in erster Linie die x1-Karten benutzt werden. Wer will, kann aber auch eine der wertvolleren x2- oder gar x3-Karten benutzen - selbstverständlich wird das Würfelergebnis dann auch verzweifelt bzw. verdreifacht, *so dass also beispielsweise eine gewürfelte 2 bei x2 bereits eine 4 ergibt und damit erfolgreich ist.*
- In seltenen Fällen kann es geschehen, dass ein Spieler **alle seine Höflinge auf dem Spielplan** platziert hat. Er kann aber trotzdem noch mit seiner Spielfigur ein weiteres Gebiet unter seinen Einfluss bringen. Zieht er aber später aus diesem Gebiet heraus, ist es wieder herrenlos, da dort ja kein einziger Höfling steht - und jeder Spieler kann es, wie andere leere Gebiete auch, wieder unter seinen Einfluss bringen.
- Zu keinem Zeitpunkt des Spiels können in einem Gebiet mehr Höflinge stehen als das Gebiet Stimmen einbringt. Es können auch niemals **Höflinge mehrerer Farben** in einem Gebiet stehen. Lediglich eine farbfremde Spielfigur in einem Gebiet ist - bei einer diplomatischen Auseinandersetzung - möglich. Aber auch nur so lange, bis die Auseinandersetzung geklärt ist.

DIPLOMATISCHE AUSEINANDERSETZUNGEN

- Kein Spieler kann einer Auseinandersetzung aus dem Weg gehen; jeder muss mindestens 1 Karte einsetzen.
- Hat ein Spieler aus Versehen **mehr als 5 Karten** eingesetzt, nimmt er einfach die überzähligen - beginnend mit x1-Karten - zurück.
- Zieht ein Spieler in ein Gebiet, in dem **nur die Spielfigur**, aber kein Höfling eines anderen Spielers steht, kommt es trotzdem zu einer Auseinandersetzung.
- Haben bei einer Auseinandersetzung zwei oder mehr Spieler **gleich viele Einflusspunkte**, wiederholen diese noch einmal ihre Würfe. (Deswegen wird auch empfohlen, die Karten bis zur endgültigen Klärung einer Auseinandersetzung liegen zu lassen.) Einsen, die im vorherigen Wurf fielen, zählen dann nicht mehr (um so Karten wieder zurücknehmen zu können); es gilt immer nur der letzte Wurf.
- **Das Zurücknehmen** von einer Karte bei einer gewürfelten Eins ist freiwillig. Wer will, kann auch darauf verzichten und die Karte abgeben.
- Nach der ersten Königswahl können Spieler **mehr als eine x3-Karte** besitzen. Selbstverständlich darf ein Spieler in einer Auseinandersetzung dann auch mehrere dieser Karten einsetzen.

KÖNIGSWAHLEN

- Erfordert ein **Gleichstand von Gebietsstimmen**, dass diese Spieler die Anzahl ihrer Einflusskarten vergleichen müssen, wird folgendermaßen verfahren:
Jeder der beteiligten Spieler legt - mit der Rückseite nach oben - zunächst eine Karte für alle sichtbar auf den Tisch, dann die nächste usw., so lange, bis nur noch ein Spieler eine Karte legen kann und so als Sieger aus diesem Vergleich hervorgeht.
Anschließend nehmen die Spieler ihre Karten wieder auf die Hand.

Jeder Spieler muss mind.
eine Karte einsetzen

Wenn mehr als 5 Karten,
überzählige einfach
zurücknehmen

Auch Spielfigur allein
muss besiegt werden

Bei gleicher Punktzahl
wird Würfelwurf
wiederholt

Zurücknehmen bei
gewürfelter Eins ist
freiwillig

Auch mehrere
x3-Karten können
eingesetzt werden

Bei Mengenvergleich
Karte für Karte auflegen