

KOMPLOTT UM DIE KRONE

Ein taktisches Kartenspiel für 3–5 intrigante Familienoberhäupter ab 10 Jahren von Adrien und Axel Hesling

Der König ist tot! Es lebe der König! Überall im Reich trachten die einflussreichen Familien danach, mit List und Tücke, Kraft und Stärke, Tugend und Niedertracht an die Macht zu gelangen. Führe deine Familie zu wahrer Größe und sichere dir den Thron!

ÜBERBLICK

Im Laufe von 6 Runden versucht ihr für eure Familie die meisten Einflusspunkte (🔞) zu sammeln und so das Spiel zu gewinnen.

Durch das geschickte Ausspielen verdeckter Karten und das taktisch kluge Aufdecken und Aktivieren ihrer Effekte könnt ihr die anderen ausstechen oder ganz aus dem Weg räumen.



SPIFLMATERIAL

- 50 Machtkarten (je 10 in den 5 Spielfarben)
- 5 Spielhilfekarten
- 70 Marker "Einflusspunkt" (50 im Wert 1, 20 im Wert 5)
- 1 Krone
- 1 Schwertlanze

SPIELVORBEREITUNG

· Nehmt euch jeweils die 10 Machtkarten einer Spielfarbe und 1 Spielhilfekarte.

Mischt die Karten und legt 3 davon unbesehen in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie in diesem

• Nehmt euch je 1 Einflusspunkt 2 und legt ihn vor euch ab. Legt alle übrigen Einflusspunkte als allgemeinen Vorrat 3 bereit, sodass alle sie erreichen können.





Eine Partie Oriflamme dauert exakt 6 Runden. Jede Runde besteht aus einer Kartenphase, gefolgt von einer Auswertungsphase.

1. **KARTENPHASE**

Spiele 1 Karte aus deiner Hand.

- Beginnend bei der Person mit der Krone und dann reihum im Uhrzeigersinn, legt ihr ie 1 Karte aus eurer Hand in die Einflussreihe.
- Wenn du am Zug bist, wähle 1 Karte aus deiner Hand. Lege sie **verdeckt** entweder a) als **erste** Karte (neben die Schwertlanze) ODER
- b) als **letzte** Karte in die Einflussreihe ODER auf eine deiner Karten in der Einflussreihe.

Wer das Spiel beginnt, legt die erste Karte einfach in die Einflussreihe.

In der ersten Runde könnt ihr Karten nur als erste oder letzte in die Einflussreihe legen (nicht darauf), da dort noch keine eurer anderen Karten liegen.

- Du darfst auf das Ausspielen nicht verzichten. Du darfst keine Karte zwischen ausliegende Karten legen.
 - Du darfst die Karte auf 1 oder mehrere deiner anderen Karten legen. Es spielt keine Rolle, wie viele Karten darunter liegen, ob die Karten aufgedeckt oder verdeckt sind und ob Einflusspunkte darauf liegen.

Du darfst dir deine verdeckten Karten jederzeit ansehen.

• Habt ihr alle 1 Karte in die Einflussreihe gelegt, fahrt mit der Auswertungsphase fort.



Chris (rot) beginnt das Spiel und legt die 1. Karte in die Einflussreihe in der Tischmitte.





Deborah (blau) legt ihre Karte links daneben.







Peter (grün) dürfte seine Karte nun links Karte legen. Er entscheidet sich für letzteres.







2. Runde

Deborah legt ihre Karte für diese Runde auf ihren Nachfahren. Er ist nun verdeckt und wird nur ausgelöst, falls die Karte darauf vorher entfernt wird (siehe Auswertungsphase).

2. **AUSWERTUNGS-PHASE**

Handelt die Karten der Reihe nach ab: Aufdecken (opt.) und ausführen.

Nun wertet ihr die ausliegenden Karten der Reihe nach aus. Beginnt bei der ersten Karte der Einflussreihe.

Liegen mehrere Karten aufeinander, wertet zunächst nur die obenauf liegende aus.

- · Wenn eine deiner aufgedeckten Karten an die Reihe kommt. führe ihren Effekt aus (siehe un-
- · Wenn eine deiner verdeckten Karten an die Reihe kommt, musst du dich entscheiden:
 - a) Decke die Karte nicht auf. Lege stattdessen 1 Einflusspunkt aus dem allgemeinen Vorrat darauf.
 - b) Decke die Karte auf. Lege alle ggf. daraufliegenden Einflusspunkte danach wieder auf die Karte zurück.

Führe den Effekt der aufgedeckten Karte aus. Nimm dir dann ggf. alle Einflusspunkte, die darauf liegen.

Lege zuletzt die Karte ab, wenn es sich um eine EINMALIGE Karte handelt. (Lass sie einfach liegen, wenn es eine DAUERHAFTE Karte ist).

Wertet dann die nächste Karte in der Reihe aus.

Achtung: Habt ihr gerade eine EINMALIGE Karte ausgewertet und abgelegt, fahrt mit der Karte darunter fort, sofern dort eine liegt. Liegt dort keine Karte oder habt ihr eine DAUERHAFTE Karte ausgewertet, fahrt mit der nächsten Karte (also rechts davon) fort.





Liegt eine Karte unter fahrt damit fort.



Liegt **keine** Karte unter der EINMALIGEN, fahrt mit der **nächsten** Karte in der Reihe fort.

· Habt ihr alle Karten ausgewertet, reicht die Krone im Uhrzeigersinn weiter. Beginnt dann mit der nächsten Runde.



ERKLÄRUNGEN DER BEGRIFFE

EINFLUSSPUNKTE

"Lege/Nimm 1 Einflusspunkt" bedeutet eigentlich: "Lege/Nimm 1 Einflusspunkt mit Wert 1". Ihr dürft diese Marker jederzeit gegen eine entsprechende Anzahl Einflusspunkte mit Wert 5 eintauschen. Die Anzahl der Marker im Vorrat ist nicht begrenzt. Wenn sie euch ausgehen, verwendet bitte einen passenden Ersatz. Wenn ihr Einflusspunkte erhaltet, legt sie offen vor euch ab, sodass alle iederzeit sehen können, wie viele ihr habt.

EFFEKTE AUSFÜHREN

Ihr müsst die Effekte offenliegender Karten in der Auswertungsphase stets vollständig ausführen, auch wenn das für euch von Nachteil sein sollte.

ABGELEGTE UND ENTFERNTE KARTEN

Legt abgelegte und entfernte Karten auf persönliche und offene Ablagestapel. Ihr dürft alle Ablagestapel jederzeit durchsehen. Wird eine Karte entfernt, legt alle Einflusspunkte auf ihr in den allgemeinen Vorrat zurück. Entsteht in der Einflussreihe eine Lücke, rückt die verbliebenen Karten zusammen.

Beispiel für die Auswertungsphase:























A Chris' Karte ist an der Reihe.



Chris deckt die Karte nicht auf und legt 1 aus dem Vorrat darauf.

С

Deborah deckt ihre Karte auf und führt ihren Effekt aus. Der Soldat entfernt eine benachbarte Karte nach Deborahs Wahl. Sie entscheidet sich, Chris' Karte rechts vom Soldaten zu entfernen















Ε



Die Karte wird offen abgelegt; es war ein Nachfahre. Der 🚱 auf dem Nachfahren wird in den Vorrat zurückgelegt. Deborah nimmt sich den 🚱 von ihrem Soldaten.



- Indem ihr eine Karte auf eine andere legt, könnt ihr die darunterliegende Karte davor beschützen, entfernt zu werden. Ihr könnt so auch einen Soldaten in die Mitte der Einflussreihe legen, um gegnerische Karten zu entfernen, die sonst nicht erreichbar wären.
- Durch das Aufeinanderlegen lassen sich auch Ketten erzeugen. Eine EINMALIGE, obenliegende Karte wird nach dem Ausführen ihres Effektes abgelegt. Dadurch liegt nun die darunterliegende Karte frei und wird ebenfalls aktiviert. Die entsprechende Familie ist also zweimal hintereinander mit einer Karte an der Reihe.





SPIELENDE

Das Spiel endet nach Ablauf der 6. Runde. Dann habt ihr alle noch 1 Karte auf der Hand.

Wer die meisten Einflusspunkte gesammelt hat, gewinnt.

Einflusspunkte, die evtl. noch auf Karten in der Einflussreihe liegen, zählen nicht hinzu.

Im Falle eines Gleichstandes liegt von den Beteiligten vorne, wer ietzt noch mehr Karten in der Einflussreihe liegen hat. Im Falle eines erneuten Gleichstandes teilen sich die Beteiligten die Platzierung.

KARTENEFFEKTE



ATTENTAT (Einmalig): Entferne 1 Karte aus der Einfluss-

reihe. Nimm dir 1 **(()**. Die entfernte Karte darf verdeckt oder aufgedeckt sein und darf sich an beliebiger Stelle obenauf in der Einflussreihe befinden. Du darfst auch eine Karte deiner Familie entfernen. Nimm 1 🚳 aus dem allgemeinen Vorrat.



BOGENSCHÜTZIN (Dauerhaft): Entferne die erste oder letzte Karte aus der Einflussreihe. Nimm dir 1 🚳

Die entfernte Karte darf verdeckt oder aufgedeckt sein und muss obenauf liegen. Du musst den Effekt auch dann ausführen, wenn du eine Karte deiner Familie oder die Bogenschützin selbst entfernen müsstest. Nimm 1 🚳 aus dem allgemeinen Vorrat.



DEKRET (Einmalig): Verschiebe 1 Karte in der Einflussreihe.

Die verschobene Karte darf verdeckt oder aufgedeckt sein und muss obenauf liegen. Verschiebe die Karte und alle 🚯 die ggf. darauf liegen, an eine Position deiner Wahl in der Einflussreihe, also auch zwischen 2 Karten. Du darfst sie auch auf eine andere Karte ihrer Farbe legen. Verschiebst du eine deiner Karten auf das Dekret, wird die verschobene Karte ausgewertet, nachdem du das Dekret abgelegt hast. Auf diese Weise kann eine Karte auch mehrfach pro Auswertungsphase ausgewertet werden.



FORMWANDLERIN (Dauerhaft): Kopiere den Effekt einer benachbarten Karte und führe ihn aus.

Die zu kopierende Karte muss aufgedeckt sein und obenauf liegen. Führe den Effekt der Karte sofort aus. Die Formwandlerin kopiert nur den Effekt der Karte, nicht deren Namen. Kopiert sie also einen Nachfahren, musst du prüfen, ob keine andere Formwandlerin aufgedeckt ist.



GEBIETER (Dauerhaft): Nimm dir 1 🚳 . Nimm dir 1 weiteren 🌑 für jede benachbarte Karte deiner Familie.

Die benachbarten Karten deiner Familie dürfen verdeckt oder aufgedeckt sein. Zähle dabei nur obenauf liegende Karten; du kannst mit dem Gebieter also höchstens 3 🌃 pro Auswertung erhalten. Nimm die 🚳 aus dem allgemeinen Vorrat.



HINTERHALT (Einmalig): Lege alle 🚳 auf dem Hinterhalt ab. Nimm dir 1

Wird der Hinterhalt durch eine gegnerische Karte entfernt, nimm dir 4 🐠. Wird er durch eine eigene Karte entfernt, nimm dir 1

Deckst du den Hinterhalt selbst auf, lege alle 🚳 darauf ab und nimm dir 1 🚳. Wird der Hinterhalt entfernt, zeige ihn vor. Wurde er durch eine gegnerische Karte entfernt, nimm dir 4 🚳, sonst nimm dir 1 🚳. Lege dann den Hinterhalt ab. Nimm die 🚳 aus dem allgemeinen Vorrat.



KOMPLOTT (Einmalig): Verdopple die 🚳 auf dem

Wenn beim Aufdecken also 3 🚳 darauf liegen, legst du 3 weitere aus dem allgemeinen Vorrat darauf und nimmst



NACHFAHRE (Dauerhaft): Nimm dir 2 0, wenn keine Karte mit gleichem Namen aufgedeckt ist.

Prüfe dies, wenn du den Nachfahren auswertest. Beachte nur obenauf liegende Karten. Nimm die 🚺 aus dem all-



SOLDAT (Dauerhaft): Entferne 1 benachbarte Karte. Nimm dir 1

Die entfernte Karte darf verdeckt oder aufgedeckt sein und muss obenauf liegen. Du musst diesen Effekt auch dann ausführen, wenn du eine Karte deiner Familie entfernen müsstest. Nimm 1 🚳 aus dem allgemeinen Vorrat.



SPIONIN (Dauerhaft): Nimm dir 1 1 von einer Familie, von der mindestens 1 Karte benachbart zur Spionin liegt.

Die benachbarte Karte darf verdeckt oder aufgedeckt sein. Müsstest du einen 🐠 von dir selbst nehmen, geschieht nichts. Nimm den 🚳 von der Familie, nicht von der benachbarten Karte.

IMPRESSUM

Autoren: Adrien und Axel Hesling • Illustrationen: Tomasz Jedruszek • Grafikdesign: L'encre invisible Deutsche Ausgabe – Grafikdesign: Jens Wiese • Realisation: Martin Zeeb

© 2019 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Studio H. Alle Rechte vorbehalten. • Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.











