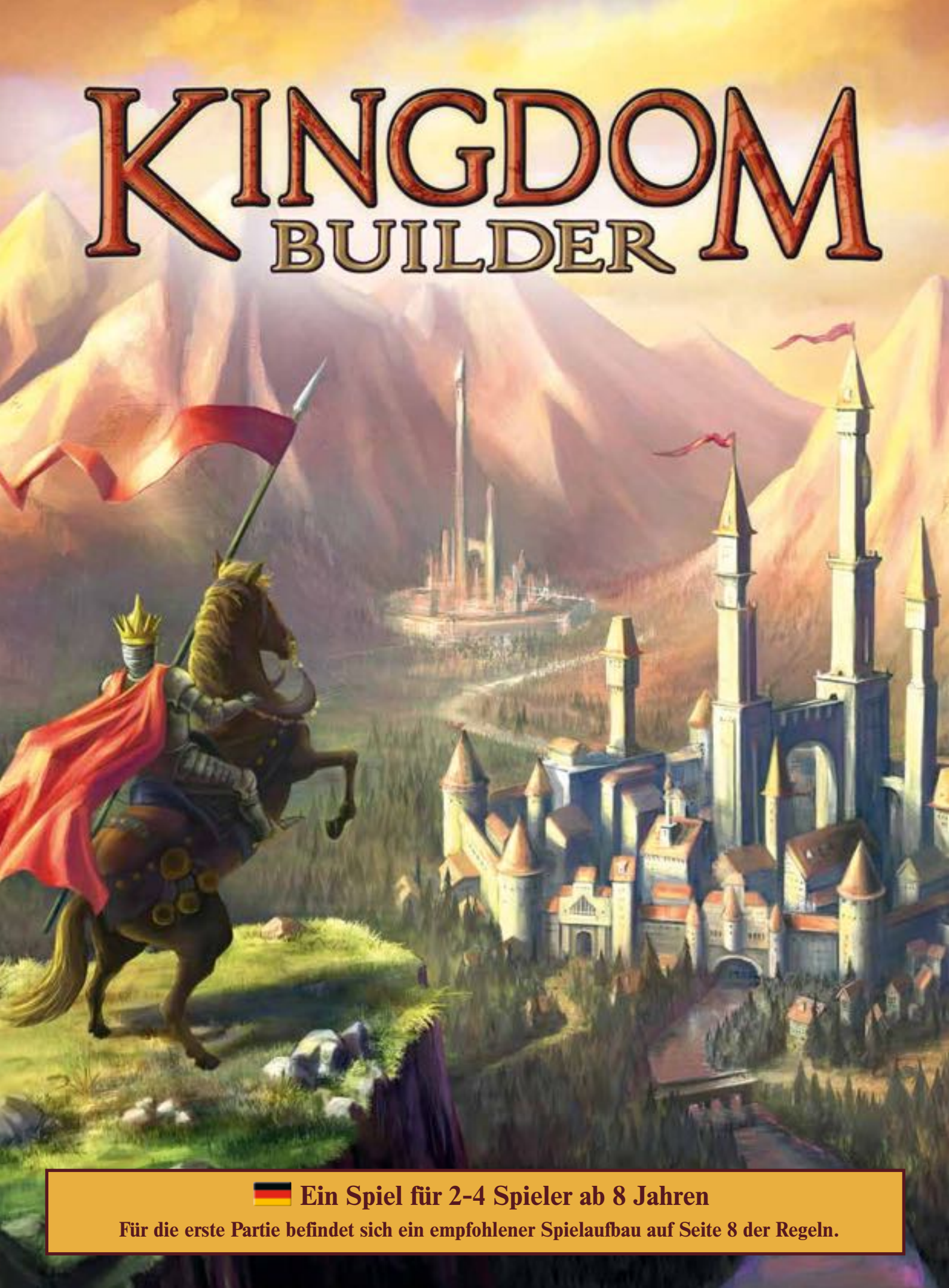
KINGDOM BUILDER



Ein Spiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

Für die erste Partie befindet sich ein empfohlener Spielaufbau auf Seite 8 der Regeln.

KINGDOM BUILDER

Ein Spiel von Donald X. Vaccarino
für 2-4 Personen ab 8 Jahren

Spielziel

Jeder Spieler erschafft durch den geschickten Bau von Siedlungen sein eigenes Königreich mit dem Ziel, dafür am Ende das meiste Gold zu bekommen.

Die 3 Kingdom Builder–Karten zeigen die Bedingungen, für die es in der Schlusswertung das begehrte Gold gibt.

Spielmaterial

- **8 verschiedene Quadranten**

Vorderseite: Zeigt eine Landschaft aus 100 Geländefeldern.

Rückseite: Zeigt die Goldzählleiste für die Schlusswertung.

Jede Vorderseite besteht aus 9 unterschiedlichen Geländearten:

5 bebaubare Geländefelder

Gras *Canyon* *Wüste* *Blumen* *Wald*

4 nicht bebaubare Geländefelder

Burg *Wasser* *Berg* *8 verschiedene Orte*

- **28 Ortsplättchen**

2x Orakel *4x Farm* *4x Taverne* *4x Turm*

2x Hafen *4x Koppel* *4x Scheune* *4x Oase*

- **160 Siedlungen** - 40 je Spielerfarbe

- **4 Gold-Marker**
  1 je Spielerfarbe

- **1 Startspielerplättchen**

- **25 Geländekarten**

5x Gras *5x Blumen* *5x Wald* *5x Canyon* *5x Wüste*

- **10 verschiedene Kingdom Builder–Karten**

In jedem Spiel kommen 3 der 10 folgenden Karten zum Einsatz. Sie zeigen die Bedingungen, für die die Spieler Gold erhalten.

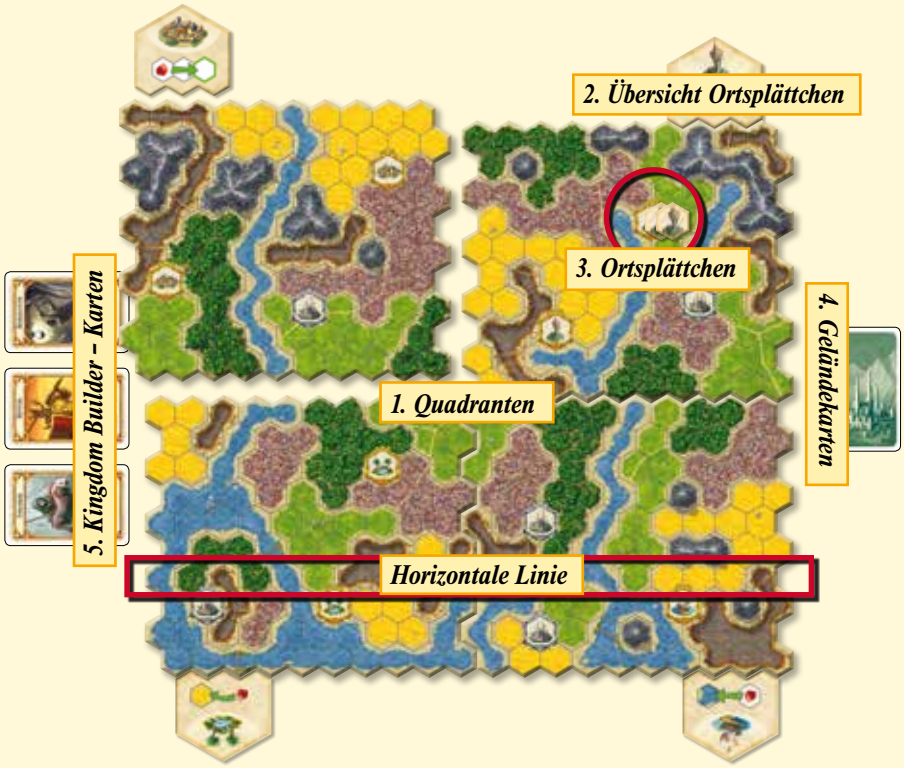
Eine detailierte Übersicht der Kingdom Builder – Karten steht im Abschnitt „Kingdom Builder – Karten“ auf Seite 6 der Regeln.

- **8 Übersichten Ortsplättchen** - zeigen die Sonderaktion als Piktogramm.

- **1 Spielanleitung**

Spielaufbau

1. Von den **8 Quadranten** werden **4 beliebig gewählt** und wie im Beispiel dargestellt zu einem **rechteckigen Spielplan zusammengesetzt.**



2. **Vier Übersichten Ortsplättchen** werden passend zu den Ortsfeldern an die 4 Quadranten **angelegt.**

3. **Auf jedes Ortsfeld** werden **zwei** passende **Ortsplättchen** abgelegt.

4. **Die Geländekarten** werden **gemischt** und als verdeckter Nachziehstapel **bereitgelegt.**

5. **Die Kingdom Builder – Karten** werden **gemischt, 3 Karten zufällig gezogen** und offen neben dem Spielplan **ausgelegt.**

Verteilung des Spielmaterials

Jeder Spieler erhält in seiner Farbe:

Alle 40 Siedlungen, sie bilden seinen Vorrat.

1 Gold-Marker

Zusätzlich zieht jeder Spieler noch **eine Geländekarte** vom Nachziehstapel **verdeckt auf die Hand.**

Der **älteste Spieler** wird Startspieler und erhält das **Startspielerplättchen.**

Ein in diesem Aufbau **nicht verwendeter Quadrant** wird mit der **Rückseite** nach oben neben den Spielplan gelegt. Anschließend stellt jeder Spieler für die **Schlusswertung** seinen Goldmarker auf das schwarz markierte Feld der Goldzählleiste.

Das übrige Spielmaterial wird nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

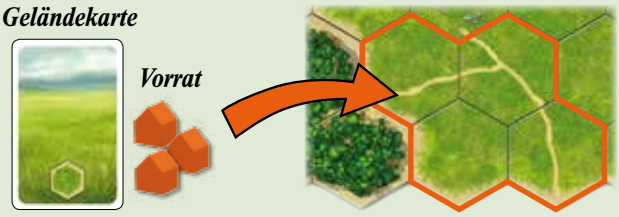
Spielablauf

Beginnend mit dem **Startspieler** wird im **Uhrzeigersinn** über mehrere Runden gespielt.
Ein Spielzug wird wie folgt ausgeführt:

Der Spieler am Zug legt seine Geländekarte für jeden gut sichtbar offen vor sich ab und baut anschließend Siedlungen.

Pflichtaktion

Der Spieler **muss** in jeder Runde unter Beachtung der Bauregeln (s.S. 5) **3 Siedlungen** aus seinem Vorrat auf ein freies Feld der Geländeart bauen, welche die ausgespielte Geländekarte zeigt.



Die Abbildung zeigt ein Beispiel für eine Pflichtaktion.

Anmerkung: Die Pflichtaktion muss jede Runde ausgeführt werden, dabei sind die 3 Siedlungen umittelbar nacheinander zu bauen.

Sonderaktion

Im Laufe des Spiels haben die Spieler die Möglichkeit **Ortsplättchen** zu erhalten.

Diese erlauben verschiedene **Sonderaktionen,** die in **jeder Runde einmal** genutzt werden dürfen.

Jede einzelne **Sonderaktion** kann entweder **vor oder nach der Pflichtaktion** verwendet werden.

Mit Hilfe der Sonderaktionen können zusätzliche Siedlungen gebaut oder bestehende Siedlungen versetzt werden (s.S. 7).

Um anzuzeigen, dass eine Ortsaktion verwendet wurde, wird das entsprechende Ortsplättchen auf die Bildseite gedreht. Am Ende des Zugs werden alle Ortsplättchen wieder auf die Piktogrammseite gedreht.

Wenn der Spieler seine **Pflichtaktion ausgeführt** hat und **keine weiteren Sonderaktionen** mehr spielen kann oder möchte, legt er seine Geländekarte auf den Ablagestapel und zieht verdeckt **eine neue Karte** auf die Hand.

Anmerkung: Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet.

Ortsfeld und Ortsplättchen

Sobald ein Spieler eine Siedlung **angrenzend an ein Ortsfeld** baut, nimmt er sich, solange vorhanden, **sofort** ein dort liegendes **Ortsplättchen** und legt es mit der Bildseite nach oben vor sich ab. Die **Sonderaktion** kann erst ab der **nächsten Runde** genutzt werden.

Pro Ortsfeld kann ein Spieler nur **ein Ortsplättchen** erhalten.

Ein erlangtes Ortsplättchen **bleibt** solange **im Besitz** des Spielers, wie **mindestens eine seiner Siedlungen** an das zugehörige **Ortsfeld angrenzt.** Versetzt er durch eine Sonderaktion die letzte Siedlung, sodass sie **nicht mehr angrenzt, muss** er das zugehörige **Ortsplättchen ablegen.** Es geht aus dem Spiel.

Liegt kein Ortsplättchen mehr auf dem Ortsfeld, bekommt der Spieler kein Ortsplättchen.

Anmerkung: Ein Spieler kann nur dann 2 gleiche Ortsplättchen besitzen, wenn er an beide gleichen Ortsfelder eines Quadranten eine eigene Siedlung angrenzend gebaut hat.

Burgfeld

Für **jedes** Burgfeld, an das **mindestens eine** eigene Siedlung angrenzt, erhält der Spieler am Ende des Spiels **3 Gold.**

= 3 Gold

Auch wenn mehr als eine eigene Siedlung an ein Burgfeld angrenzt, erhält der Spieler nur 3 Gold.

Bauregeln – Sie gelten für jede der 3 zu bauenden Siedlungen der Pflichtaktion sowie für alle Sonderaktionen

1.

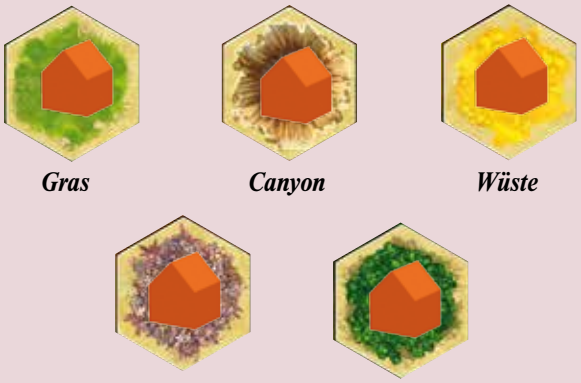
Auf **einem Geländefeld** darf **nur** genau **eine Siedlung** gebaut werden.

Anmerkung: Ein Geländefeld entspricht genau einem Hexfeld im Quadranten.

2.

Siedlungen **dürfen nur** auf Felder **folgender Geländearten** gebaut werden: Gras, Canyon, Wüste, Blumen und Wald.

***Sonderfall:** Sollte der seltene Fall eintreten, dass zu Beginn oder während des Zugs eines Spielers kein bebaubares Feld vorhanden ist, das seiner ausgespielten Geländekarte entspricht, erhält der Spieler sofort eine neue Karte. Die alte Geländekarte geht aus dem Spiel. Es wird so lange neu gezogen bis der Spieler eine bebaubare Geländeart zieht.*



3.

Jede neue Siedlung **muss** immer, wenn möglich, **angrenzend** an eine bereits bestehende **eigene Siedlung** gebaut werden.

Der Spieler hat seine ersten beiden Siedlungen (1./2.) der Pflichtaktion gesetzt und hat nun 2 Möglichkeiten, seine 3. Siedlung zu platzieren.

Ist dies **nicht möglich,** so muss (Pflichtaktion) bzw. darf (Sonderaktion) der Spieler ein **neues freies Geländefeld** auf dem Spielplan zum Bau der Siedlung **wählen.** Je nach genutzter Aktion bestehen folgende Möglichkeiten:

Die Abbildung zeigt ein Beispiel für eine Pflichtaktion in der nicht angrenzend gebaut werden kann.

a) Führt der Spieler die Pflichtaktion oder die Sonderaktion **Orakel** bzw. **Scheune** aus, muss er ein der **Geländekarte** entsprechendes Geländefeld wählen.

b) Führt der Spieler die Sonderaktion **Oase, Farm** oder **Hafen** durch, muss er ein Geländefeld der von der **Sonderaktion** angewiesenen Geländeart wählen.

c) Führt der Spieler die Sonderaktion **Turm** aus, darf er sich ein bebaubares Geländefeld am **Spielfeldrand** wählen.

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet, sobald **ein Spieler** die **letzte Siedlung** aus seinem Vorrat **gebaut hat.** Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, sie endet mit dem Spieler **rechts vom Startspieler.**

Anschließend wird **für jeden Spieler** die **Goldmenge** ermittelt und auf die **Goldzählleiste übertragen.**

- Die **3 Kingdom Builder-Karten** werden der Reihe nach **für jeden Spieler** (beginnend mit dem Startspieler) **ausgewertet.**
- Außerdem werden **für jeden Spieler** noch die Gewinne durch die **Burgfelder** (3 Gold je Burgfeld) errechnet.

Gewonnen hat der Spieler mit dem **meisten Gold.**
Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Kingdom Builder-Karten

1 Gold

Anmerkung: Sonderaktion Hafen: Die Karte Fischer bringt kein Gold für Siedlungen auf Wasserfeldern.

4 Gold *4 Gold*

4 Gold *4 Gold* *0 Gold*

Horizontale Linie ——

1 Gold
1 Gold
1 Gold

1 Gold

1 Gold

Anmerkung: Siedlungsgebiet = Gruppe von miteinander verbundenen eigenen Siedlungen.

0 Gold

3 Gold

Anmerkung: Siedlungsgebiet = Gruppe von miteinander verbundenen eigenen Siedlungen.

1 Gold

1 Gold

0 Gold
1 Gold
1 Gold

Horizontale Linie ——

6 Gold
0 Gold
0 Gold

Anmerkung: Hat ein Spieler auf zwei oder mehr horizontalen Linien gleich viele Siedlungen, so wird nur eine von diesen gewertet.

8x *12 Gold*
8x *12 Gold*
6x *6 Gold*
2x *0 Gold*

Anmerkung: Haben mehrere Spieler die größte Anzahl Siedlungen, bekommt jeder von ihnen 12 Gold. Entsprechend bekommen mehrere Spieler, welche die zweitgrößte Anzahl an Siedlungen haben 6 Gold.

Wertung für jeden einzelnen Spieler:

Orange hat im rechten unteren Quadranten die wenigsten eigenen Siedlungen. Somit erhält er 12 Gold. (4x3)

Anmerkung: Hat ein Spieler in zwei oder mehr Quadranten gleich wenig Siedlungen, so wird nur einer von diesen gewertet. Ein Spieler muss in jedem Quadranten mindestens eine Siedlung gebaut haben, sonst bekommt er für die Karte „Bauern" kein Gold.

Sonderaktionen der Ortsplättchen – Es gelten alle Bauregeln

Sonderaktion: Eine zusätzliche Siedlung aus dem Vorrat bauen.

Orakel

Eine Siedlung auf ein Feld der Geländeart bauen, welche die ausgespielte **Geländekarte** zeigt. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.

Farm

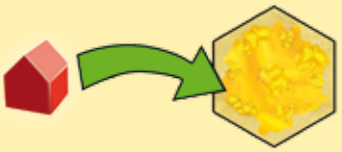
Eine Siedlung auf ein **Grasfeld** bauen. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.

Existiert kein freies Grasfeld mehr auf dem Spielplan, entfällt die Aktion.

Oase

Eine Siedlung auf ein **Wüstenfeld** bauen. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.

Existiert kein freies Wüstenfeld mehr auf dem Spielplan, entfällt die Aktion.



Turm

Eine Siedlung am **Rand des Spielplans** bauen. Es darf jede der 5 bebaubaren Geländearten gewählt werden. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.

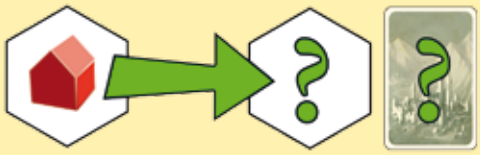
Taverne

Eine Siedlung an **eines der beiden Enden** einer eigenen zusammenhängenden **Siedlungskette** bauen, die aus mindestens 3 Siedlungen besteht. Die Richtung (horizontal oder diagonal) ist ohne Bedeutung. Die Siedlung darf nur auf ein bebaubares Geländefeld gebaut werden.

Sonderaktion: Eine bestehende eigene Siedlung versetzen.

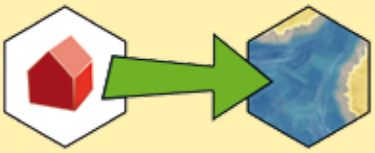
Scheune

Eine beliebige Siedlung auf ein Feld der Geländeart versetzen, welche die ausgespielte **Geländekarte** zeigt. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.



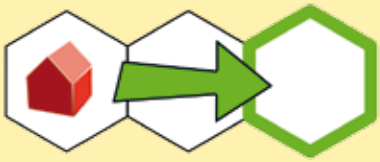
Hafen

Eine beliebige Siedlung auf ein **Wasserfeld** versetzen. In diesem Fall darf auf einem Wasserfeld platziert werden. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.



Koppel

Eine beliebige Siedlung in beliebiger Richtung (horizontal oder diagonal) **zwei Felder weiter in gerader Linie** auf ein bebaubares Geländefeld **versetzen.** Dabei darf jedes Geländefeld, auch Wasser, Berg, Burg und Ort sowie eigene und fremde Siedlungen übersprungen werden. Die Siedlung muss nicht angrenzend gebaut werden (Bauregel 3 gilt hier nicht).



Empfohlener Spielaufbau für die erste Partie

1. Die 4 Quadranten mit den Ortsfeldern Taverne , Koppel , Oase und Farm werden wie in der Abbildung dargestellt zu einem rechteckigen Spielplan zusammengesetzt.

Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert.

2. **Vier Übersichten Ortsplättchen** werden passend zu den Ortsfeldern an die 4 Quadranten **angelegt.**

3. **Auf jedes Ortsfeld** werden **zwei** passende **Ortsplättchen** abgelegt.

4. **Die Geländekarten** werden **gemischt** und als verdeckter Nachziehstapel **bereitgelegt.**

5. Die 3 Kingdom Builder-Karten **Fischer, Ritter** und **Händler** werden neben den Spielplan gelegt.

Tipps für den Bau der ersten Siedlungen

1. Die erste Siedlung sollte angrenzend an ein Ortsfeld gebaut werden.

Dadurch erhält der Spieler sofort ein Ortsplättchen, dessen Sonderaktion ihm ab dem nächsten Zug mehr Möglichkeiten bietet, seine Siedlungen auf den Spielplan zu bauen.

Je Geländekarte gibt es mehrere Ortsfelder, an die gebaut werden kann.

Beispiel: Mats hat die Geländekarte Blumen und hat nun beim empfohlenen Spielaufbau 5 Möglichkeiten, an ein Ortsfeld zu siedeln.

2. Die ersten 3 Siedlungen möglichst so bauen, dass sie an wenige andere Geländearten angrenzen.

Beispiel: Mats hat seine 3 Siedlungen so gebaut, dass sie an nur eine weitere Geländerart angrenzen. (Wald)

Somit erhöht sich die Chance, die nächste Siedlung nicht angrenzend bauen zu müssen und dadurch möglichst früh in anderen Quadranten zu siedeln.

Beispiel: Mats muss in seinem 2. Zug auf Canyon siedeln. Da er im 1. Zug seine Siedlungen so gebaut hat, dass er nicht an Canyon angrenzt, darf er sich nun ein beliebiges Canyonfeld aussuchen. Er baut seine Siedlung direkt neben das Ortsfeld Oase.

© Copyright 2012 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved