



BLACKSTONE CASTLE

Design: Harvey N. Cornell, IV
Entwicklung: Harvey und Carlie Cornell, Bryn Smith
Gestaltung und Grafik: Carlie Cornell
Herausgeber: Dragon Phoenix Games
1–4 Spieler • ca. 20 Minuten pro Spieler.

SPIELMATERIAL

Diese Anleitung



20 Spielfeldkarten



32 Intrigenkarten (Aufgabenkarten)



32 Machtkarten (Aufgabenkarten)



32 Gildenkarten (Aufgabenkarten)

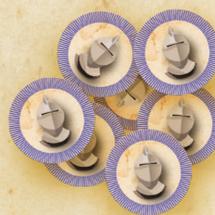


72 Vasallenkarten



20 Startkarten

2



20 Rittermarker



20 Zauberermarker



20 Burgmarker



8 Intrigenmarker



1 Startspielermarker



Das Reich von Westerland ist in Aufruhr. Seit dem Zusammenbruch des Permon-Imperiums hat das Machtvakuum die Nationen in lokale Konflikte gebracht. Einst kleine Herrscher streben nun den Thron von Permon an.

Das Königreich Avondell ist in diese politischen Wirren verstrickt. Der König und sein Ratgeber in Blackstone Castle kämpfen um sichere Grenzen mit den benachbarten Königreichen Hanshore, Magdar und Wildom. Um seine politischen Ziele zu erreichen setzt der König Abgesandte, Späher, Anführer und sogar Spione ein.

Du kannst helfen. Nutze deinen Einfluss auf Ritter, Zauberer und den König selbst, um die Missionen für den König auszuführen.

STANDARDSPIELUARIANTE „DIE AUFGABE DES KÖNIGS“

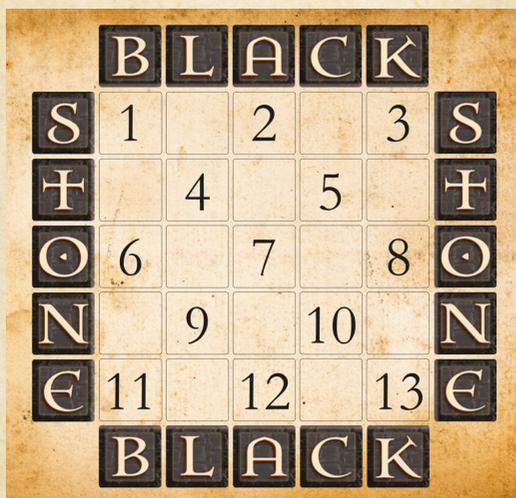
Überblick und Ziele

Als Höfling am Hof von Avondell manipulierst du Vasallen zur Verwirklichung der politischen Ziele des Königs. Mit Aktionen verstärkst du deinen Einfluss auf Ritter und Zauberer, was dir wiederum helfen kann, die politischen Aufgaben des Königs zu erfüllen. Letztendlich musst du die politischen Intrigen des Königs vollenden und so viel Einfluss auf die Gilden der Zauberer und Ritter bekommen, dass du mit 21 oder mehr Punkten das Spiel gewinnst.



SPIELAUFBAU UND VORBEREITUNGEN

1. Legt die Spielfeldkarten (BLACK/STONE) wie abgebildet aus.
2. Mischt die Vasallenkarten und füllt damit die in der Abbildung nummerierten 13 Felder.



Spielaufbau mit den Spielfeldkarten (Rand) und Vasallenkarten (nummerierte Felder).

3. Teilt die übrigen Vasallenkarten in vier gleiche Stapel auf und legt diese an die Ecken des Spielfeldes.
4. Jeder Spieler wählt einen der vier Stapel als Nachziehstapel für das Spiel aus.

5. Teilt an jeden Spieler folgende fünf Startkarten aus: Zugfolge (1), Könige (2), Zauberer (1) und Ritter (1).
6. Jeder Spieler nimmt sich je einen Ritter- und einen Zauberermarker.
7. Legt je einen weiteren Ritter-, Zauberer- und Burgmarker griffbereit.
8. Mischt die Aufgabenkarten getrennt (Gilden-, die Macht- und die Intrigenkarten) und legt sie als separate Stapel bereit.
9. Jeder Spieler zieht zwei Gildenkarten auf seine Hand.
10. Wählt einen Startspieler aus, der sich den Startspielermarker nimmt.

Hinweise

- Spezialkarten wie Attentäter/Saboteur oder Joker mischt ihr, wenn ihr mögt, in Schritt 2 in den Vasallenstapel
- Das Spielfeld muss immer 13 Vasallen enthalten. Liegen weniger als 13 aus, habt ihr möglicherweise einen entfernten Vasallen vergessen zu ersetzen. Bemerkt ihr das im Spiel, dann fügt die fehlende Karte an einer Stelle eurer Wahl wieder hinzu.
- Jeder Spieler wählt einen eigenen Nachziehstapel.

3.



7.



8.



4.



5.

ORDER OF EVENTS

- 1. Roll the dice and move your piece.
- 2. Check for traps and obstacles on your path.
- 3. If you land on a trap, you must roll the dice again and move your piece.
- 4. If you land on an obstacle, you must roll the dice again and move your piece.
- 5. If you land on a trap or obstacle, you must roll the dice again and move your piece.
- 6. If you land on a trap or obstacle, you must roll the dice again and move your piece.

KING

- Strongest and most powerful.
- Can move any piece.
- Can capture any piece.
- Can be captured by any piece.
- Can be promoted to a Queen.

KING

- Strongest and most powerful.
- Can move any piece.
- Can capture any piece.
- Can be captured by any piece.
- Can be promoted to a Queen.

WIZARD

- Strongest and most powerful.
- Can move any piece.
- Can capture any piece.
- Can be captured by any piece.
- Can be promoted to a Queen.

KNIGHT

- Strongest and most powerful.
- Can move any piece.
- Can capture any piece.
- Can be captured by any piece.
- Can be promoted to a Queen.



10.

6.

ORDER OF EVENTS

1. Recall Intrigue agents (retrieve tokens)
2. Muster Knights and Wizards (take tokens)
3. Work with Knights and Wizards to:
 - Manipulate Vassals on grid
 - Take new Task cards
 - Complete up to one Task
4. Assign new Vassals
 - (replace cards, if Task completed)
5. Assign Intrigue agent (place tokens)
 - On Vassal on board, if Task completed
 - Else, on Task card from hand
6. Check limits

ZUGFOLGE

Wer am Zug ist, führt folgendes durch:

1. Intriganten zurückholen

Entferne Intrigenmarker vom Spielfeld oder verdeckten Karten. Du kannst einen Intrigenmarker auf einer verdeckten Karte lassen bis er eine Belohnung auslöst. Dieser Schritt entfällt in der ersten Runde des Spiels.

2. Ritter und Zauberer anwerben

Für jede Ritter- oder Zaubererkarte in deiner Auslage (Startkarten oder weitere vollendete Karten) erhältst du einen Ritter- oder Zauberermarker. Die Anzahl der Ritter- oder Zauberermarker darf jeweils die Anzahl der Könige in deiner Auslage nicht überschreiten.

3. Ritter und Zauberer einsetzen, um:

a) Vasallen auf dem Spielfeld zu manipulieren.

Nutze Ritter- und Zauberermarker für die auf ihren Startkarten aufgeführten Aktionen.

b) neue Aufgabenkarte(n) zu nehmen.

Du darfst für jeden Zauberermarker, den du in den Vorrat zurücklegst, eine Gilden-, Macht- oder Intrigenkarte ziehen.

c) eine Aufgabenkarte (Gilden-, Macht- oder Intrigenkarte) zu vollenden.

Markiere die beiden Vasallenkarten, die du verwendest, um die beiden Anforderungen auf der Aufgabenkarte zu erfüllen, mit Burgmarkern. Du musst dafür zwei verschiedene Vasallenkarten auf dem Spielfeld nutzen.

Setze weitere Ritter- oder Zauberermarker ein, bis du keine mehr hast oder passen möchtest.

4. Neue Vasallen einsetzen

Ersetze alle genutzten Vasallen, die du mit Burgmarkern markiert hast, durch neue von deinem Nachzugstapel. Beginne mit der obersten Reihe und ersetze dann die andere Karte. Wenn sich beide Karten in derselben Reihe befinden, beginne mit der am weitesten links. Lege die Burgmarker in den Vorrat zurück.

5. Neue Intriganten markieren

- Hast du eine Aufgabenkarte vollendet, darfst du 1 Intrigenmarker auf eine deiner vollendeten Ritter-, Zauberer- oder Königs-Aufgabenkarten platzieren.

Lege den passenden Intrigenmarker auf eine Vasallenkarte auf dem Spielfeld, deren aufgedeckte Symbole entweder der Fraktion oder dem Rollensymbol (oder beiden) entsprechen. Wenn du in diesem Zug noch keine Karten vollendet hast, kannst du eine beliebige Aufgabenkarte aus deiner Hand verdeckt auf den Tisch legen und den Intrigenmarker darauf platzieren.

6. Limits überprüfen

Hast du von einem der folgenden Dinge mehr als du Königskarten hast, musst du die überzähligen abwerfen:

- Rittermarker
- Zauberermarker
- Aufgabenkarten auf deiner Hand
- Vasallen in deiner Auslage

Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

Hinweise

- Die Karten aus dem Nachzugstapel müssen mit der gleichen Seite nach oben auf das Spielfeld gelegt werden, wie sie im Nachzugstapel lagen (Karten beim Nachfüllen nicht umdrehen!).

- Du darfst vollendete Ritter-, Zauberer- und Trickkarten behalten, die die Anzahl deiner vollendeten Könige übersteigen. Du darfst nur nicht mehr Marker einer Sorte oder Siegpunkte für diese überzähligen Karten erhalten, bis du die Königskarten, die du benötigst, vollendet hast.

SIEGBEDINGUNGEN UND SPIELLENDE

Der erste Spieler, der 21 oder mehr Siegpunkte gesammelt hat, löst das Spielende aus. Ist dies der Fall, spielt die Runde zu Ende, so dass jeder die gleiche Anzahl von Zügen hatte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Ein Unentschieden wird wie folgt entschieden (ohne Handkarten):

1. die meisten vollendeten Trickkarten
2. die meisten vollendeten Königs-Aufgabenkarten
3. die meisten vollendeten Ritter- und Zauberer-Aufgabenkarten (zusammen)
4. die meisten verbleibenden Ritter- und Zauberermarker (zusammen)
5. die meisten Vasallen in der Auslage
6. die meisten Handkarten
7. Sonst bleibt es beim Unentschieden.

ZUSÄTZLICHE HINWEISE

Aufbau einer Vasallenkarte



Vasallenaufgaben

Die Aufgabekarten (Gilden, Macht und Intrigen) haben alle Vasallenaufgaben. Jede Aufgabe besteht aus zwei Anforderungen. Jede Anforderung spezifiziert einen Platz auf dem Spielfeld (beschrieben mit einem oder zwei Buchstaben) und einer Vasallenbeschreibung, die eine Fraktion und eine Rolle beinhaltet.

Einer der Buchstaben ist hellblau auf einem weißen Feld. Dieser Buchstabe ist eine Voraussetzung für das fortgeschrittene Spiel und wird im Grundspiel ignoriert.

Der beschriebene Vasall muss an dem angegebenen Platz erscheinen, um die Anforderung zu erfüllen. Du musst beide Anforderungen erfüllen, um die Aufgabekarte zu vollenden und ins Spiel zu bringen. Sie müssen die zwei Anforderungen mit zwei verschiedenen Karten erfüllen.

Hinweise

- Eine regenbogenfarbene Standarde zeigt an, dass der Vasall jeder Fraktion angehören kann, solange er die angegebene Rolle hat.
- Eine regenbogenfarbene Silhouette von Köpfen zeigt an, dass jede Rolle eines Vasallen die Anforderung erfüllt, solange er der angegebenen Fraktion angehört.
- Ein einzelner Buchstabe bedeutet, dass der Vasall in der passenden Zeile oder Spalte erscheinen muss.
- Zwei Buchstaben bedeuten, dass der Vasall auf der Kreuzung der angegebenen Reihe und Spalte sein muss.
- Du darfst keinen einzelnen Vasallen für beide Anforderungen auf einer Aufgabekarte verwenden. Du musst zwei separate Vasallen verwenden.

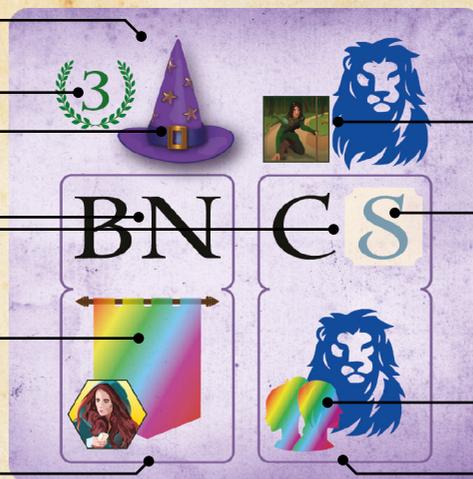
Belohnung für vollendete Aufgabe

Siegpunkte
Zauberer

Platz

Regenbogenstandarde:
Joker – jede beliebige
Fraktion passt

1. Anforderung



Zusätzliche Anforderung für das Anwerben weiterer Zauberer

Optional (nur für Fortgeschrittenenspiel)

Regenbogensilhouetten: Joker – jede beliebige Rolle passt

2. Anforderung

Wenn du zeigen kannst, dass sich Vasallen auf dem Spielbrett befinden, die die Anforderungen für eine Aufgabenkarte in deiner Hand erfüllen, du kannst du sie ins Spiel bringen. Markiere die Vasallen, die du verwendest, mit Burgmarkern. Nachdem die anderen Spieler sich davon überzeugt haben, dass die Voraussetzungen erfüllt sind, lege die Aufgabenkarte an den entsprechenden Platz in deiner Auslage. Ist es eine Ritter-, Zauberer- oder Königs-Aufgabenkarte, lege sie unter die Spitze des entsprechenden Kartenstapels. Wenn es sich um einen Trick handelt, lege ihn unter die Karte „Zugfolge“ (oder den obersten Trick in diesem Stapel).

Jede vollendete Aufgabenkarte fügt den nachfolgenden Aufgabenkarten desselben Typs eine dauerhafte Vasallenanforderung hinzu.

Hast du zum Beispiel eine vollendete Ritter-Aufgabenkarte (die Start-Ritterkarte nicht mitgezählt) vollendet und in deiner Auslage und in der oberen rechten Ecke ist Spion/Löwe abgebildet (siehe Beispiel), musst du für weitere Ritter, die du in deine Auslage legen möchtest auch eine Vasallenkarte der Rolle Spion und der Fraktion der Löwen in deiner Auslage haben.

Diese Karte muss eine Vasall deiner Auslage sein (siehe „Ritterkarten“ auf Seite 11).



In diesem Beispiel ist für das Hinzufügen eines weiteren Ritters zusätzlich ein Vasall (Spion der Löwen) in deiner Auslage notwendig.

Er kann nicht vom Spielfeld kommen, es sei denn du legst ihn erst in deine Auslage. Die erforderliche Vasallenkarte muss aufgedeckt sein.

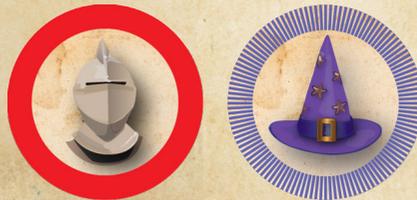
Hier sind zusätzlich zwei Vasallen (Anführer der Drachen und Spion der Löwen) in deiner Auslage notwendig, um einen weiteren Ritter hinzuzufügen.



Stecke den neuen Ritter (*siehe Beispiel unten*) hinter deinen obersten Ritter. Jetzt, wo du zwei vollendete Ritter-Aufgabenkarten hast (also insgesamt 3 Ritter), musst du, wenn du eine weitere Ritter-Aufgabenkarte vollendest, mindestens Vasallen in deiner Auslage haben, darunter ein Spion der Löwen und ein Anführer der Drachen.

Ritter und Zauberer

Diese Mitglieder des Hofes werden jeweils durch Ritter- oder Zauberermarker repräsentiert. Wenn du einen Ritter oder Zauberer für eine Aktion verwendest, lege einen Ritter- oder Zauberermarker in den Vorrat zurück. Zu Beginn jedes Zuges bekommst du Ritter-



und Zauberermarker in der Anzahl deiner entsprechenden Karten deiner Auslage.



Ritterkarten

Ritterkarten geben dir in jeder Runde ein Einkommen von Rittermarkern. Rittermarker können verwendet werden für:

1. Einen Vasallen orthogonal ein Feld verschieben

Verschiebe einen Vasallen ein Feld entweder horizontal oder vertikal (nicht diagonal) auf ein freies Feld. Ist das gewünschte Feld besetzt, musst du es zunächst mit einer Aktion freiräumen.

2. Einen Vasallen behalten

Behalte eine einzelne Vasallenkarte mit einem Ritter vom Spielfeld. Für diese Aktion markierst du den Standort des Vasallen mit dem Rittermarker und legst den Vasallen in deine Auslage. Fülle das

frei gewordenen Feld mit einem neuen Vasallen vom einem der Nachziehstapel.

Hinweise

- Der Vasall darf nicht umgedreht werden. Die Seite, die oben ist wenn du den Vasallen nimmst, bleibt oben und wird für alle folgenden Vasallenanforderungen verwendet. Auch die Karte mit der vom Nachziehstapel aufgefüllt wird, darf nicht umgedreht werden.
- Ein Vasall aus der Auslage kann weder auf das Spielfeld zurückgebracht noch umgedreht werden.

3. Eine Aufgabenkarte ziehen

Du darfst eine Karte aus dem Gilden-, Macht- oder Intrigenkartenstapel ziehen, wenn du dafür zwei Rittermarker abgibst.



Zaubererkarten

Zaubererkarten geben dir in jeder Runde ein Einkommen von Zauberermarkern. Zauberer, die durch Zauberermarker repräsentiert werden, können verwendet werden für:

1. Zwei Vasallen tauschen

Tausche zwei senkrecht oder waagrecht (nicht diagonal) direkt nebeneinander liegende Vasallenkarten.

2. Einen Vasallen verwandeln

Drehe eine beliebige Vasallenkarte auf dem Spielfeld um und gib dafür einen Zauberermarker ab.

3. Eine Aufgabenkarte ziehen

Du darfst eine Karte aus dem Gilde-, Macht- oder Intrigenkartenstapel ziehen,



wenn du dafür einen Zauberermarker abgibst

Königskarten

Die Anzahl der Königskarten in deiner Auslage bestimmt, wie viele Gegenstände du am Ende deines Zuges haben darfst. Folgendes ist durch die Anzahl deiner Königskarten begrenzt:

1. Deine Handkarten (Summe aus Gilde-, Macht- und Intrigenkarten)
2. Ritter in deinen Diensten (Rittermarker)
3. Zauberer in deinen Diensten (Zauberermarker)
4. Vasallenkarten in deiner Auslage

Hast du am Ende einer Runde von einer der oben genannten oben genannten Sachen zu viel, musst du sie sofort bis zum Limit abwerfen.

Hast du mehr Aufgabenkarten (Ritter, Zauberer, Tricks) als Könige, kannst du die Karten behalten, darfst jedoch keine Einkommensmarker oder Siegpunkte von denen erhalten, die die Anzahl der Königskarten im Spiel übersteigen.

Trickkarten

Trickkarten bringen in der Regel die meisten Siegpunkte, haben aber sonst keine Wirkung. (siehe „Siegbedingungen und Spielende“ auf Seite



7)

Intrigenmarker

Wenn im Zug eines anderen Spielers die Karte, die du mit deinem Intrigenmarker markiert hast, manipuliert oder in irgendeiner anderen Weise benutzt wird, erhältst du eine Belohnung. Abhängig von der Art der Karte bekommst du folgende Belohnungen:



- **Ritter oder Zauberer**

Du erhältst einen entsprechenden Marker (Ritter oder Zauberer) oder eine Gildekarte, wenn du mit einem Symbol übereinstimmst. Passen beide Symbole, erhältst du beides (Marker und Gildekarte) oder eine Machtkarte.

- **König**

Du erhältst eine Machtkarte wenn du mit einem Symbol übereinstimmst oder eine Intrigenkarte, wenn beide Symbole passen.

- **Eine deiner verdeckten Karten**

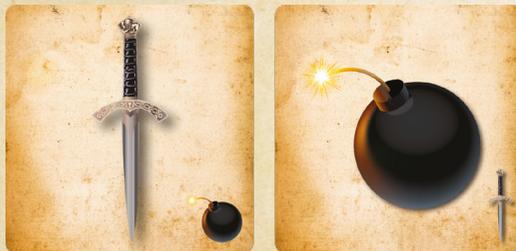
Du kannst die Karte, die du markiert hast, in deine Auslage legen, wenn du eine fälligen Kosten bezahlen kannst. Wenn

du eine Karte auf diese Weise vollendest, sind deine Intriganten erschöpft und du kannst keine die Intrige für den Rest des Spiels nicht mehr nutzen.

SPEZIALKARTEN

Attentäter/Saboteur

Im Deluxe-Spiel gibt es 4 Karten mit einem Attentäter auf der einen und einem Saboteur auf der anderen Seite, die du optional in das



Spiel einbinden kannst.

Eine Attentäter/Saboteur-Karte darf nicht unter den ersten Karten sein, die während des Spielaufbaus auf dem Spielplan ausgelegt werden. Wenn dabei einer erscheint ersetzt ihn durch die nächste Karte vom Stapel. Erscheint eine Attentäter/Saboteur-Karte auf dem Vasallenstapel, legt sie beiseite bis ihr mit dem Ersetzen der genutzten Vasellenkarten fertig seid. Dann muss der Spieler, der am Zug ist, den Attentäter/Saboteur (ohne ihn umzudrehen) auf ein leeres Feld auf dem Spielfeld legen.

Ein Attentäter kann wie ein Vasall bewegt oder umgedreht, aber nicht behalten werden. Ein Saboteur kann umgedreht oder behalten, aber nicht bewegt werden. Wird ein Saboteur behalten, legt diesen und ALLE Vasallen, Attentäter und Saboteure vom Spielfeld auf den Vasallenablagestapel und baut das Spielfeld wie zum Spielbeginn neu auf. Deckt ihr dabei erneut einen Attentäter/Saboteur auf, verfährt mit diesem wie im Spiel (*siehe oben*).

Familienkarten

Jeder Spieler repräsentiert eine Adelsfamilie im Königreich Avondell. Jeder Spieler erhält eine zufällige Familienkarte (optional könnt ihr an jeden Spieler zwei Karten austeilen und er kann eine auswählen). Jede Familie hat eine besondere Hauptfähigkeit und eine Nebenfähigkeit, die ihr im Spiel hilft.

Corwin



Hauptfähigkeit: Mit einem Rittermarker kannst du einen Vasallen bis zu 3 Felder in gerader Linie ziehen.

Nebenfähigkeit: Ein Rittermarker kann auch dazu verwendet werden, benachbarte Vasallen zu tauschen.

Keygriff



Hauptfähigkeit: Für dich gibt es keine Limits.
Nebenfähigkeit: Beginne das Spiel mit einem zusätzlichen Ritter- und Zauberermarker.

Thistledown



Hauptfähigkeit: Mit einem Rittermarker kannst du einen Vasallen auch diagonal verschieben.

Nebenfähigkeit: Ein Rittermarker kann auch verwendet werden, um einen Vasallen umzudrehen.

Wolfram



Hauptfähigkeit: Mit einem Zauberermarker kannst du einen Vasallen auch diagonal verschieben.

Nebenfähigkeit: Ein Zauberermarker kann auch verwendet werden, um einen Vasallen ein Feld orthogonal zu verschieben.

SPIELVARIANTE 1 „GEMEINSAM FÜR DEN KÖNIG“

Das Spiel „Die Aufgabe des Königs“ kann auch von zwei Spielern kooperativ gespielt werden. Dafür werden ein gemeinsames Ziel und ein Timer hinzugefügt. Richtet das Spiel genau wie das Basisspiel für zwei Spieler ein. Das gemeinsame Ziel ist, sechzehn Punkte zu sammeln. Punkte werden durch das Abschließen von Trickkarten verdient. Die erste Trickkarte, die ein Spieler abschließt, ist einen Punkt wert, die zweite zwei usw. Hat also ein Spieler vier und der andere Spieler drei abgeschlossen, erhalten sie insgesamt sechzehn Siegpunkte (zehn für den ersten Spieler (1, 2, 3, 4) und sechs für den zweiten Spieler (1, 2, 3)).

Der Timer funktioniert wie folgt:

Zu Beginn des Spiels gibt es 20 Burgmarker. Dieser Vorrat wird „Limbo“ genannt. Zu Beginn seines Zuges verschiebt jeder Spieler einen Burgmarker vom Limbo zu einem zweiten Haufen, der „Abyss“ genannt wird. Vollendet ein Spieler eine Trickkarte, zieht er eine entsprechende Anzahl Marker aus dem „Abyss“ auf einen dritten Haufen, der „Nirvana“ genannt wird. Sind nicht genügend Marker im „Abyss“ vorhanden, nimmt die zusätzlichen Marker aus dem „Limbo“.

Vollendet ein Spieler eine Aufgabenkarte (Gilde, Macht oder Intrige), muss er die beiden Vasallen, die vom Spielfeld verwendet wurden, mit einem Burgmarker aus dem „Limbo“ markieren. Sind nicht genug Burgmarker im „Limbo“, kann er diese Aufgabenkarte möglicherweise nicht vollenden. Kann eine Intrigenkarte deswegen nicht vollendet werden, verlieren die Spieler (dies passiert, bevor die Burgmarker alle sind). Die Burgmarker werden in den „Limbo“ zurückgelegt, wenn die genutzten Vasallen auf dem Spielfeld ersetzt werden. Die Spieler dürfen keine anderen Burgmarker als die aus dem „Limbo“ verwenden und können so zu einem bestimmten Zeitpunkt eventuell keine Aufgabenkarten mehr vollenden. Die Spieler gewinnen sofort, wenn der 16. Burgmarker ins „Nirvana“ gelegt wird. Wird in der selben Runde der „Limbo“ leer, gewinnen die Spieler trotzdem.

SPIELVARIANTE 2 **„DIE AUFGABE DER KÖNIGIN“**

Ziel

In diesem Spiel sammelst du Vasallen vom Spielfeld und stellst daraus Sets zusammen, die am Spielende Punkte wert sind.

Spielaufbau

1. Mischt die Vasallenkarten (nutzt keine Joker- oder Attentäter/Saboteurkarten).
2. Baut das Spielfeld wie bei „Die Aufgabe des Königs“ (siehe S.Seite 3) auf.
3. Die Gilden- und Machtkarten werden nicht benötigt und können weggelegt werden.
4. Mischt die Intrigenkarten. Bildet daraus einen Nachziehstapel, dreht die oberen fünf Karten um und legt sie in einer Reihe aus. Dies ist der Angebotsbereich.
5. Jeder Spieler nimmt sich drei Zauberermarker.

Spielablauf

Du hast drei Aktionen pro Zug. Die Zauberermarker repräsentieren diese drei Aktionen. Zählt damit eure Aktionen.

Aktionsmöglichkeiten

- **Eine Intrigenkarte nehmen**

Nimm eine Intrigenkarte aus dem Angebotsbereich auf deine Hand.

- **Einen Vasallen verschieben**

Bewege einen Vasallen entweder horizontal oder vertikal (nicht diagonal) um ein Feld auf ein freies Feld. Befindet sich ein anderer Vasall auf dem Zielfeld, musst du diesen als separate Aktion aus dem Weg räumen.

- **Zwei Vasallen tauschen**

Tausche zwei senkrecht oder waagrecht (nicht diagonal) direkt nebeneinander liegende Vasallenkarten.

- **Einen Vasallen verwandeln**

Drehe eine beliebige Vasallenkarte auf dem Spielfeld um.

- **Eine Intrigenkarte nutzen um einen oder zwei Vasallen zu nehmen**

Wenn ein Vasall eine Orts- und Fraktions/Rollen-Anforderung erfüllt, die auf einer Intrigenkarte beschrieben ist, kannst du diesen Vasallen vom Spielfeld in deine Auslage legen. Werden beide Anforderungen erfüllt, kannst du zwei Vasallen nehmen. Ersetze die vom Spielfeld ent-

nommenen Vasallen durch neue Vasallen vom deinem Nachziehstapel. Wirf die Intrigenkarte ab. Du musst nun ein Set wählen, in welches der/die Vasall(en) gelegt werden. Später dürfen Vasallen nicht in ein anderes Set verschoben werden. Du kannst jederzeit mit einem neuen Vasallen ein neues Set starten.

- **Einen Rittermarker nehmen**

Rittermarker aus vorherigen Runden kannst du für zusätzliche Aktionen verwenden.

Ende der Runde

Wurden eine oder mehrere Intrigenkarten aus dem Angebotsbereich genommen, schiebt die übrigen nach rechts fülle von links wieder auf fünf Karten auf. Wurde keine Karte genommen, werft ihr die ganze rechte Karte ab und füllt links eine auf (wenn möglich).

Setze deine drei Zauberermarker auf „verfügbar“ zurück.

Spielende

Ist der Intrigenkartennachziehstapel erschöpft, wurden alle Intrigenkarten aus dem Angebotsbereich genommen und hat ein

Spieler alle Intrigenkarten von seiner Hand vollendet und abgelegt, beendet ihr die aktuelle Runde und spielt noch eine weitere volle Runde. Dann endet das Spiel. Jeder Spieler berechnet die Werte seiner Sets wie folgt („Wertung“) und addiert die Siegpunkte. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Wertung

Vasallenkarten-Sets, in denen weder die Fraktion noch die Rolle doppelt vorkommen:

Karten im Set	1	2	3	4
Siegpunkte	0	1	2	4

Vasallenkarten-Sets, mit gleicher Fraktion oder gleicher Rolle:

Karten im Set	1	2	3	4	...
Siegpunkte	0	1	2	3	+1

Vasallenkarten-Sets, mit gleicher Fraktion und gleicher Rolle:

Karten im Set	1	2	3	4	...
Siegpunkte	0	1	4	8	+8

SPIELVARIANTE 3 „DIE AUFGABE DES ZAUBERERS“

Ziel

In diesem Spiel müsst ihr so viele Karten wie möglich aus der Hand spielen.

Spielaufbau

1. Legt die Spielfeldkarten (BLACK/STONE) wie auf S. 5 gezeigt aus.
2. Mischt die Vasallenkarten (ohne Joker oder Attentäter/Saboteur).
3. Für ein Spiel mit zwei Spielern erhält jeder Spieler 25 Vasallenkarten. Bei 3 Spielern teilt jedem Spieler 20 und bei 4 Spielern 15 Vasallenkarten aus.
4. Mischt die verbleibenden Vasallenkarten. Bildet daraus einen Nachziehstapel und dreht die obersten fünf um und legt sie in einer Reihe aus.
5. Mischt die Intrigenkarten. Bildet auch daraus einen Nachziehstapel und dreht die obersten fünf um und legt sie in einer Reihe aus.
6. Jeder Spieler nimmt sich drei Zauberermarker.

Spielablauf

Du hast drei Aktionen pro Runde. Die Zauberermarker repräsentieren diese drei Aktionen. Zählt damit eure Aktionen.

Aktionsmöglichkeiten

- **Eine Intrigenkarte nehmen**

Nimm eine Intrigenkarte aus dem Angebotsbereich auf deine Hand. Zahle einen Zauberermarker für den ersten dieser Runde, zwei für den zweiten in dieser Runde. **Hinweis:** Es ist übersichtlicher, die Vasellenkarten und die Intrigenkarten auf der Hand getrennt zu halten.

- **Einen Vasallen verschieben**

Bewege einen Vasallen entweder horizontal oder vertikal (nicht diagonal) um ein Feld auf ein freies Feld. Du darfst dabei einen einzelnen Vasallen auf einen anderen Vasallen oder Stapel von Vasallen verschieben, wenn die oberste Karte der Fraktion und der Rolle des Vasallen entspricht, den du verschiebst.

- **Zwei Vasallen tauschen**

Tausche zwei senkrecht oder waagrecht (nicht diagonal) direkt nebeneinander liegende Vasallenkarten. Du kannst einen

einzelnen Vasallen oder einen Stapel Vasallen tauschen.

- **Einen Vasallen verwandeln**

Drehe eine beliebige Vasallenkarte auf dem Spielfeld um. Ein Stapel Vasallen darf nicht umgedreht werden.

- **Eine Intrigenkarte nutzen um einen oder zwei Vasallen zu platzieren**

Lege einen Vasallen, der den Anforderungen an Fraktion und Rolle auf einer Intrigenkarte entspricht, auf den Platz der auf dieser Intrigenkarte angegeben ist. Der Platz muss leer sein oder der Vasall (oder die oberste Karte des Stapels) an diesem Platz muss mit der Fraktion und der Rolle des Vasallen übereinstimmt, den du platzierst. Erfüllst du beide Anforderungen, kannst du zwei Vasallen platzieren. Wirf die Intrigenkarte ab.

- **Einen Rittermarker nehmen**

Rittermarker aus vorherigen Runden kannst du für zusätzliche Aktionen verwenden.

- 8. **Eine Vasallenkarte** aus deiner Hand mit einer Vasallenkarte aus dem Angebotsbereich tauschen.

Rundenende

Wenn eine Intrigenkarte (oder -karten) genommen wurde(n), schiebt die übrigen im Angebotsbereich nach rechts um Lücken zu füllen und füllen den angebotsbereich von links nach. Wurde keine Karte genommen, werft die rechte Karte ab und füllt von links auf.

Setze deine drei Zauberermarker auf „verfügbar“ zurück.

Spielende

Kannst du keine Karten aus deiner Hand spielen, musst du passen. Nachdem dies einem Spieler passiert ist, beendet die Runde und erlaubt allen Spielern einen weiteren Zug.

Wertung

Der Spieler mit den wenigsten Vasallenkarten auf der Hand gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Markern.

SPIELVARIANTE 4 „DIE AUFGABE DES PUZZLE- MEISTERS“ (KOOPERATION)

Das Ziel dieses Spiels für zwei Spieler ist, so zusammenzuarbeiten dass folgende Formation auf dem Spielfeld entsteht:

1. Genau sechzehn Vasallenkarten auf dem Spielfeld (nicht mehr oder weniger)
2. Es darf von jeder Kombination aus Fraktion und Rollenur genau eins auf dem Spielfeld geben (Es gibt vier Fraktionen und vier Rollen, so dass es 16 einzigartige Kombinationen gibt).
3. Alle Vasallenkarten müssen sich am Rand des Spielfeldes befinden (keine auf den neun Innenfeldern).
4. Eines der beiden folgenden Kriterien muss erfüllt sein:
 - Alle vier Karten einer **Fraktion** müssen sich in einer Spalte (B oder K) oder einer Reihe (S oder E) befinden, und zwei benachbarte Vasallenkarten dürfen nicht die gleiche Rolle haben.
 - Alle vier Karten einer **Rolle** müssen sich in einer Spalte (B oder K) oder einer Reihe (S oder E) befinden, und zwei benachbarte Vasallenkarten dürfen nicht der gleichen Fraktion angehören.



Hier ein *akzeptables* Beispiel für einen Sieg: Alle Kundschafter-Vasallen in Spalte B, alle Abgesandten-Vasallen in Spalte K, alle Spionage-Vasallens in Reihe S und alle Anführer-Vasallen auf Reihe E.

Spielaufbau

Der Spielaufbau ist das gleiche wie für die „Standardspielvariante
„Die Aufgabe des König““ auf Seite 3)
für zwei Spieler mit diesen Änderungen:

- Auf jedem der 25 Felder des Spielplans wird eine Vasallenkarte platziert.
- Keine Joker oder Attentäter/Saboteurkarten verwenden.

- Legt die ungenutzten Vasallenkarten in zwei Nachziehstapel (statt vier wie im Standardspiel).
- Zu Beginn des Spiels nimmt sich kein Spieler einen Marker.
- Intrigenkarten werden nicht verwendet

Regeländerungen

• Timer

Wie bei „Spielvariante 1
„Gemeinsam

für den König““ auf Seite 16) werden die Burgmarker in einem „Limbo“ genannten Vorrat bereitgelegt und jeder Spieler verschiebt zu Beginn seines Spielzugs einen Marker vom „Limbo“ zum „Abyss“. Es gibt aber keinen Vorrat „Nirvana“.

• Niederlage

Liegen zu Beginn des Zuges eines Spielers keine Marker mehr im „Limbo“ verlieren die Spieler. Marker im „Abyss“ zählen nicht.

• Karten ersetzen

Wird ein Rittermarker verwendet um eine Vasallenkarte zu behalten, entscheidet der Spieler, ob er die behaltene Karte durch eine neue Vasallenkarte ersetzt oder

nicht. Die Spieler können sich auch dafür entscheiden, Vasallenkarten auf dem Spielfeld nicht zu ersetzen, wenn sie zur Erfüllung der Anforderungen verwendet werden. Die Spieler dürfen eine der beiden verwendeten Vasallenkarten oder beide oder keine ersetzen.

- **Burgmarker**

Burgmarker, die bei der Vollendung von Macht- oder Gildenkarten zum Markieren von Vasallenkarten verwendet werden, müssen vom „Limbo“ genommen und in den „Limbo“ zurückgelegt werden. Der Spieler entscheidet, ob er markierte Vasallenkarten ersetzt oder nicht.

- **Verringerung der Vasallenkarten**

Da das Board am Anfang mit 25 Vasall-Karten gefüllt ist, musst du bei einigen deiner Züge Vasallenkarten liegenlassen, andererseits aber die Anzahl der Vasallen auf 16 reduzieren, um die Siegbedingung zu erfüllen.

FORTGESCHRITTENEN- VARIANTE

Regeländerungen

In der Fortgeschrittenenvariante wird der zusätzliche Buchstabe (hellblau auf beige) für den Platz auf dem Spielfeld bei der zweiten Anforderung der Aufgabenkarten beachtet (*siehe Abb. S. 9*).

Siegbedingungen und Spielende

Der erste Spieler, der 30 oder mehr Siegpunkte gesammelt hat, löst das Spielende aus. Ist dies der Fall, beendet die Runde, so dass jeder die gleiche Anzahl von Zügen hatte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

SOLOVARIANTE „ALLEIN FÜR DEN KÖNIG“

NOTIZEN

Wenn du solo spielst, musst du 28 oder mehr Punkte in 8 Runden sammeln. Benutze Burgmarker, um deine Züge zu zählen.

Am Ende jedes Spielzuges mischst du das Vasallenspielfeld, indem du folgende Schritte durchführst:

1. Wähle **in der ersten Runde** ein anderen Nachziehstapel für das Auffüllen des Spielfeldes, als du für das Ersetzen von Karten nach Vollenden einer Aufgabe gewählt hast.
2. Ziehe eine Intrigenkarte. Befindet sich an dem Platz, der durch die zwei Buchstaben der Anforderung auf der linken Seite gekennzeichnet ist, eine Vasallenkarte, ersetze sie vom Nachziehstapel für das Auffüllen des Spielfeldes.
3. Wiederhole dies für den Platz, der auf der rechten Seite angegeben ist.
4. Ziehe weitere Intrigenkarten und ersetze Vasallen, bis du zwei Vasallenkarten ersetzt hast.

Ansonsten folge den Anweisungen für das normale Spiel.