

Art. Nr.: 1303485001
TL A115152.0001

Nils Nilsson



WÜRFELKÖNIG



GUS
BATTIS

Ein kniffliges Würfelspiel
für 2 - 5 Spieler
ab 8 Jahren

8+



2-5



30'

HABA

ENDLICH EIN KÖNIG! Du bist am Ziel deiner Wünsche. Zufrieden sitzt du auf deiner Burg und schaut über dein wunderschönes Land: So weit das Auge reicht grüne Wiesen, weite Felder, hohe Berge und klare Flüsse ... Nur eines fehlt dir noch in deinem Königreich: die Bevölkerung! Also lässt du landauf und landab die Vorzüge deines Königreichs verkünden – in den reichen Städten, bei den irren Gnomen in ihren Tüftlerwerkstätten, bei den Zwergen in ihren tiefen Minen genauso wie bei den Orks, den Feen und Zauberlehrlingen.

So leicht wollen sie sich allerdings nicht überzeugen lassen, denn es werben auch andere Könige um sie. Deshalb brauchst du Geschick und Würfelglück, um die besten Bürger in dein Königreich zu locken. Aber hüte dich vor Schurken und Drachen. Sonst wird aus einem blühenden Königreich bald eine armselige Ödnis und du musst zusehen, wie ein anderer zum größten Würfelkönig gekürt wird!

SPIELINHALT

6 Würfel, 65 Spielkarten (15 Ortskarten, 10 Strafkarten und 40 Bürgerkarten), 1 Spielanleitung

SPIELAUFBAU

Sortiert die Spielkarten in Orts-, Straf- und Bürgerkarten. Die Spielkarten haben unterschiedliche Rückseiten. So lassen sie sich leichter sortieren.



Ortskarten



Strafkarten



Bürgerkarten

- Sortiert die Ortskarten den Farben ihrer Vorderseiten entsprechend in 5 Stapel. In jedem dieser Stapel soll die Karte mit dem Zahlenwert 4 ganz unten liegen, die Karte mit der 3 darüber und oben die Karte mit der 2. Jetzt müsst ihr die Ortskarten nur noch in die abgebildete Reihenfolge bringen:



- Mischt alle Bürgerkarten und legt sie als **verdeckten** Nachziehstapel links etwas unterhalb der Ortskartenreihe bereit. Zieht die ersten fünf Bürgerkarten vom Nachziehstapel und legt sie offen von links nach rechts unter die Ortskarten.
- Mischt die Strafkarten und legt sie **mit etwas Abstand** als **offenen** Stapel rechts neben die Bürgerkartenauslage. Links von den Strafkarten befindet sich der Platz für den Ablagestapel. Haltet die Würfel bereit.



SPIELBLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der älteste unter euch Königen hat die Ehre der Startspieler zu sein.

Ein Spielzug besteht aus 3 Schritten:

1. Würfeln

- 2 a. Neue Bürger überzeugen (+ eventuell neuen Ort gründen) oder
- b. Strafkarte nehmen

3. Kartenreihe auffüllen

1. Würfeln

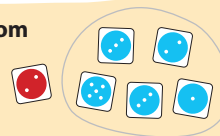
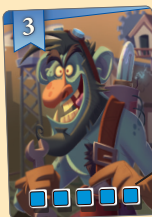
Nimm die sechs Würfel und versuche eine der ausliegenden Bürgerkarten zu erwürfeln – im Idealfall eine, mit einer möglichst hohen Siegpunktzahl. Die Siegpunktzahl, die eine Karte bringt, steht jeweils in der oberen, linken Ecke der Karte. Beim Würfeln gelten folgende Regeln:

- Du darfst maximal dreimal würfeln.
- Nach jedem Wurf darfst du beliebig viele Würfel zur Seite legen und mit den übrigen Würfeln erneut würfeln.
- Du kannst **im dritten Wurf** auch mit bereits zur Seite gelegten Würfeln erneut würfeln.
- Spätestens nach dem dritten Wurf kommt es zur Auswertung der Augenzahlen. Du darfst aber auch schon vorher deinen Wurf auswerten.

2a. Neue Bürger überzeugen

Wenn du die Bedingung einer offen ausliegenden Bürgerkarte mit deinem Würfelergebnis erfüllen kannst, darfst du dir diese Karte nehmen. Wenn du die Bedingungen mehrerer Karten erfüllen könntest, dann musst du dich für eine davon entscheiden. Die Karten, die du im Lauf des Spiels gewinnst, sammelst du offen in deinem **Königreich-Stapel** vor dir.

Zum Beispiel: **Irrer Gnom**



So viele Würfel wie abgebildet müssen die abgebildete Farbe zeigen.

Die Bedingungen aller Bürgerkarten findest du am Ende der Anleitung in der Kartenübersicht.

Neuen Ort gründen

Für ein erfolgreiches Königreich musst du nicht nur viele Bewohner anwerben, sondern du kannst auch neue Orte gründen. Liegt eine Bürgerkarte, deren Bedingung du erfüllen kannst, unter einer Ortskarte **derselben** Farbe, darfst du zusätzlich zur Bürgerkarte die oberste Ortskarte nehmen. Beide legst du offen auf deinen Königreich-Stapel. Die Ortskarte wird dabei unter die Bürgerkarte gelegt.



2b. Strafkarte nehmen (Schurke)

Kannst du mit deinem Würfelergebnis keine einzige Bedingung der ausliegenden Bürgerkarten erfüllen? Dann musst du die oberste **Strafkarte** nehmen und auf deinen Königreich-Stapel legen. Die angegebenen Minuspunkte des Schurken werden dir bei Spielende von den Siegpunkten abgezogen. Außerdem musst du die offene Bürgerkarte ganz rechts in der Reihe verdeckt auf den Ablagestapel legen.



3. Kartenreihe auffüllen

In der Reihe der offenen Bürgerkarten ist jetzt ein Platz leer. Rücke alle Karten links des leeren Platzes je um einen Platz nach rechts weiter, sodass der leere Platz unter dem ersten Ortsstapel ist. An diese Stelle legst du offen eine neue Bürgerkarte vom Stapel.



Achtung: Wenn du einen Hypnotiseur (siehe Beschreibung **Der Hypnotiseur**) und eine zusätzliche Bürgerkarte genommen hast, musst du die Kartenreihe dementsprechend mit zwei neuen Bürgerkarten auffüllen.

Dann gibst du die Würfel an den nächsten Spieler weiter und dein Zug ist zu Ende.

SPIELE NDE

Das Spiel endet sofort, sobald einer von euch die letzte Karte von **einem** der folgenden Kartenstapel nimmt:

- Nachziehstapel mit Bürgerkarten
- Stapel mit Strafkarten oder
- ein **beliebiger** Stapel mit Ortskarten

Jeder Spieler nimmt seinen Königreich-Stapel und zählt seine Siegpunkte zusammen. Bei Schurken und Drachen müssen die entsprechenden Minuspunkte abgezogen werden.

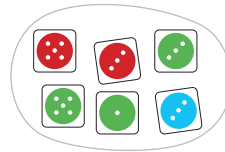
Wer von euch die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten auf seinen Karten.

KARTENÜBERSICHT



Reicher Schnösel

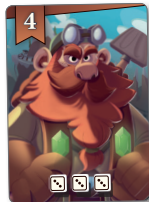
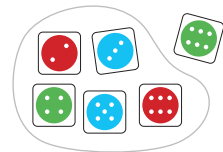
Alle sechs Würfel dürfen entweder nur gerade () ① Zahlen oder nur ungerade Zahlen () ② zeigen.



Arrogante Elfe

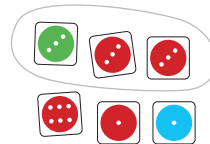
Du musst aus so vielen Würfeln wie abgebildet eine Straße bilden können, d.h. die gewürfelten Zahlen müssen ohne Lücke aufeinander folgen.

Effekt: Wenn du wieder an der Reihe bist und diese Karte die oberste auf deinem Königreich-Stapel ist, dann darfst du in diesem Zug viermal würfeln statt nur dreimal. Hier kommt es spätestens nach dem vierten Wurf zur Auswertung der Augenzahlen.



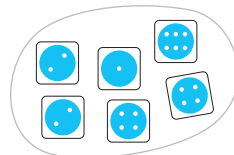
Mürrischer Zwerg

So viele Würfel wie abgebildet müssen die abgebildete Augenzahl zeigen.



Irrer Gnom

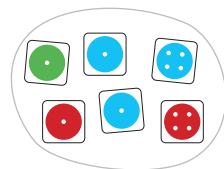
So viele Würfel wie abgebildet müssen die abgebildete Farbe zeigen.





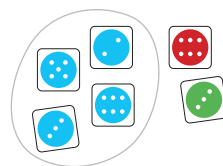
Kuscheliger Ork

Mit deinem Würfelergebnis musst du Zahlengruppen bilden können: Jedes Symbol steht für eine beliebige Zahl. Dabei ist darauf zu achten, dass verschiedene Symbole nicht die gleiche Zahl sein dürfen. Du darfst selbst entscheiden, für welche Zahlen die Symbole stehen. Die abgebildete Würfelfanzahl gibt an, wie viele Würfel du dafür brauchst.



Sonderbarer Pilzkobold

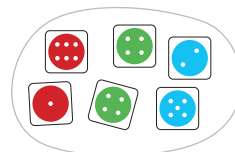
So viele Würfel wie abgebildet müssen die gleiche Farbe zeigen. Welche Farbe entscheidet der Spieler. Er muss sich aber vorher nicht auf eine Farbe festlegen.



Talentierter Zauberlehrling

So viele Würfel wie abgebildet müssen die abgebildeten Farben zeigen.

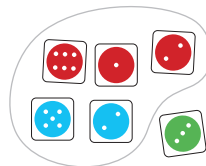
Effekt: Hast du diese Karte bekommen, bist du nach deinem abgeschlossenen Spielzug gleich noch einmal an der Reihe.



Emsige Fee

So viele Würfel wie abgebildet müssen die abgebildeten Farben zeigen.

Sonderpunkte: Je mehr Feenkarten du sammelst, desto mehr Siegpunkte erhältst du für jede Feenkarte bei Spielende. Für eine Feenkarte bekommst du einen Siegpunkt, für zwei Feenkarten zwei Siegpunkte **pro** Feenkarte und so weiter.

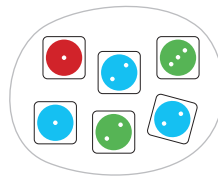




Der Hypnotiseur

Die Summe der Augenzahlen aller 6 Würfel darf nicht mehr als 12 betragen.

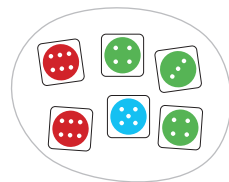
Effekt: Wenn du diese Karte bekommst, darfst du dir als Bonus **zusätzlich** die Bürgerkarte (gegebenenfalls auch die dazu passende Ortskarte) rechts vom Hypnotiseur nehmen. Liegt der Hypnotiseur ganz rechts in der Auslage, bekommst du keine Karte zusätzlich.



Drache

Die Summe der Augenzahlen aller 6 Würfel muss größer oder gleich dem angegebenen Wert sein.

Effekt: Bekommst du diese Karte, musst du sie an einen Mitspieler verschenken. Dieser muss sie offen auf seinen Königreich-Stapel legen. Deinem Mitspieler werden am Ende die Minuspunkte abgezogen.



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de

Autor: Nils Nilsson
Illustration: Gus Batts
Redaktion: Tim Rogasch

Art. Nr.: 1303485001
TL A115152.0001
1/24

© HABA-Spiele Bad Rodach 2017